

INTRODUÇÃO À ENGENHARIA DE SOFTWARE

Personas, User Stories e Story Mapping

NOMES: Carolina Ferreira, Mateus Caçabuena e Paola Lopes

PROFESSORA: Ana Paula Terra Bacelo

DATA: 17/05/2022

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL

SUMÁRIO

Personas

Carla Duarte.....	3
Pablo Coelho.....	4

User Stories e Story Mapping

Participante.....	5
Avaliador.....	7
Organizador.....	8

PERSONAS

CARLA DUARTE



Jovem estudante ambiciosa com o futuro

Sobre Carla

- Atualmente cursando o terceiro semestre de sistemas de informação.
- Mulher de 19 anos e solteira, mora com os pais e planeja obter independência financeira para morar sozinha.
- Fica estressada constantemente, por problemas sociais ou quando algo que quer não ocorrer do jeito desejado.
- Apaixonada por tecnologia, busca seguir o rumo da empresa do seu pai e, por isso, vê seu curso como perfeito para ela.

Problema

- Gostaria de participar do hackatona e, para isso, precisa inscrever ela e seus amigos que quer ter no próprio time.
- Após a experiência, quer o certificado e saber a colocação do seu grupo.

O que busca

- Facilidade com o software, pois, além de não ter paciência com algo que não ocorre corretamente, é algo da área tecnológica, então seria irônico apresentar erros.
- Uma grande experiência com seus amigos buscando conhecimento e diversão

PABLO COELHO



Adulto amante do conhecimento

Sobre Pablo

- Atualmente trabalha sendo professor de faculdade na área de programação.
- Homem de 29 anos e casado, adora viajar com sua esposa e ler.
- Na sua visão, tudo pode ser aprimorado até chegar a sua forma mais simples, fazendo ele um homem paciente disposto a resolver seus problemas de um jeito lento, porém preciso.
- Busca ensinar cada vez mais jovens a programar, contribuindo a acabar com tamanha escassez que há de programadores no mercado.

Problema

- Pablo é um dos avaliadores do hackatona, portanto, possui a função de definir o ranking de ganhadores, além de imprimir os certificados dos participantes que estavam presentes.

O que busca

- Um software muito bem intuitivo, pois o hackatona é um evento e, tanto o avaliador quanto o participante podem nunca ter tido experiência com o programa.
- Por meio da experiência e do sistema, promover uma grande experiência para seus alunos adquirirem mais conhecimento e amor pela área.

USER STORIES DO PARTICIPANTE

PARTICIPANTE:

Plataforma:

US01: Eu, como usuário, gostaria de poder acessar a plataforma para futuramente me inscrever.

US02: Eu, como usuário, gostaria de, ao acessar a plataforma, identificar a janela de inscrições rapidamente para agilizar o processo de cadastro.

Inscrição:

US03: Eu, como usuário, gostaria de, ao fazer a inscrição, fornecer as minhas informações pessoais (nome completo, curso e semestre) e sugerir os integrantes da minha equipe para facilitar minha organização pessoal e a organização do evento.

US04: Eu, como usuário, gostaria de, ao sugerir a minha equipe, poder escolher 5 integrantes de 2 cursos diferentes, dentre os participantes já inscritos, para compor o meu time.

US05: Eu, como usuário, gostaria de, ao realizar a montagem de equipe, poder excluir e adicionar novos integrantes à minha equipe para que eu consiga formar a equipe que desejo.

US06: Eu, como usuário, gostaria de, ao realizar a montagem de equipe, poder excluir e criar novas equipes para caso precise remodelar meu time.

US07: Eu, como usuário, gostaria de receber uma notificação do sistema me informando se minha equipe é válida ou não para que eu possa prosseguir com a minha inscrição.

US08: Eu, como usuário, gostaria de retornar à página de inscrição caso minha equipe não seja validada para que eu possa inscrever uma nova equipe.

Propostas de solução:

US09: Eu, como usuário, gostaria de, após a apresentação do tema da hackatona, acessar a página “Proposta de Solução” da plataforma onde eu possa registrar a proposta de solução da minha equipe para que ela seja avaliada pela comissão organizadora.

US10: Eu, como usuário, gostaria de receber uma notificação que me avise se minha proposta foi aprovada ou não pela organização para que eu possa seguir para a próxima etapa do evento.

US11: Eu, como usuário, gostaria de, caso minha proposta não seja aprovada, receber um tempo extra para elaborar uma nova proposta e retornar à página “Proposta de Solução” para enviar a nova proposta a ser avaliada.

US12: Eu, como usuário, gostaria de, caso minha proposta seja aprovada, receber uma notificação de aprovação e retornar à página inicial da plataforma para dar continuidade ao meu projeto em conjunto com a minha equipe.

Rankings:

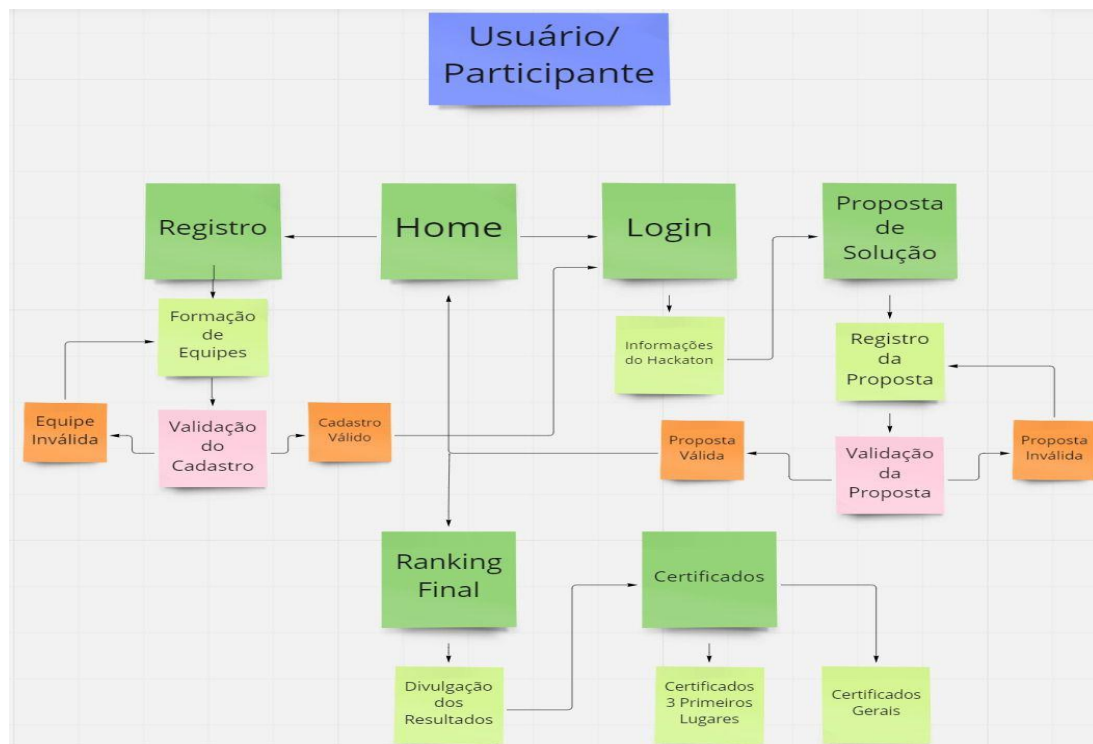
US13: Eu, como usuário, gostaria de, ao término da hackatona, ter acesso ao ranking dos times na aba “Ranking Final” da plataforma para descobrir a colocação da minha equipe.

Certificados:

US14: Eu, como usuário, gostaria de, caso não me classifique entre os 3 primeiros colocados, ter acesso ao meu certificado de participação na hackatona na aba “Certificados” da plataforma para finalizar a minha participação.

US14: Eu, como usuário, gostaria de, caso me classifique entre os 3 primeiros colocados, ter acesso ao meu certificado de 1º, 2º ou 3º lugar na aba “Certificados” da plataforma para finalizar a minha participação.

STORY MAPPING



USER STORIES DO ORGANIZADOR

ORGANIZADOR:

Inscrições:

US15: Eu, como usuário, gostaria de criar um login na plataforma para ter acesso aos dados de inscrição e auxiliar na organização da hackatona.

US16: Eu, como usuário, gostaria de visualizar as inscrições das equipes para poder realizar a conferência das mesmas.

US17: Eu, como usuário, gostaria de, ao fazer a conferência das equipes, ser informado pelo sistema se a equipe é válida ou não para saber quais equipes serão registradas.

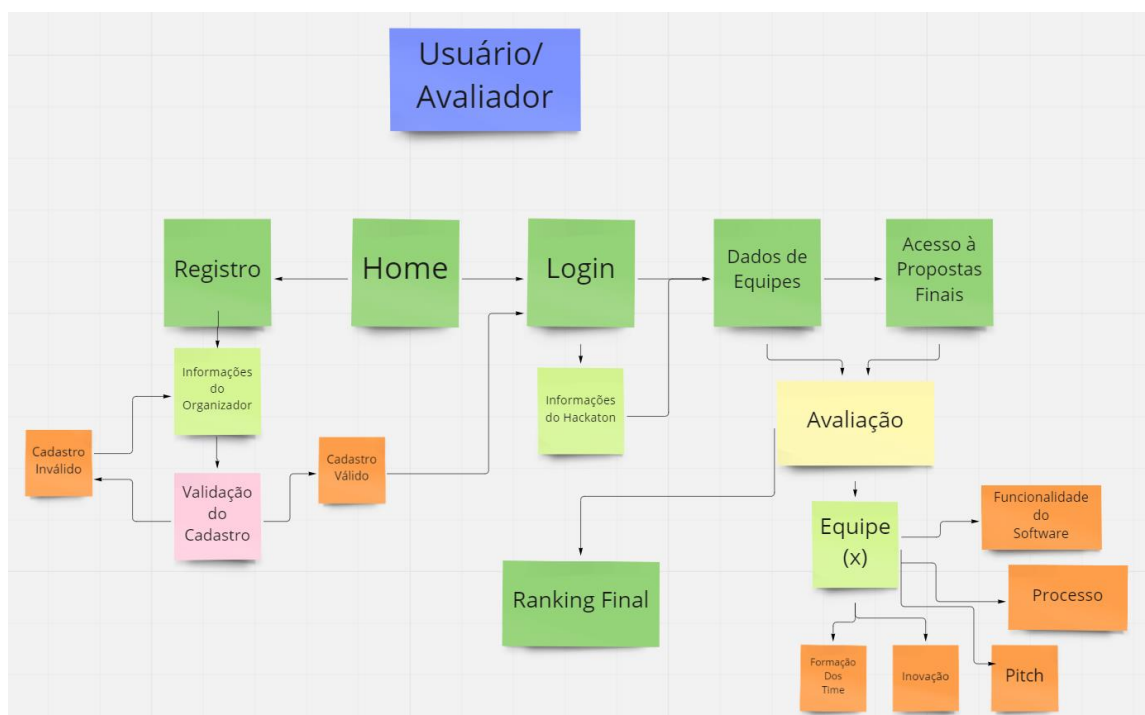
Propostas de solução:

US18: Eu, como usuário, gostaria de ter acesso às respostas fornecidas pelos participantes na aba “Proposta de Solução” para poder validar ou não as propostas.

US19: Eu, como usuário, gostaria de, ao classificar propostas como inválidas, enviar uma notificação através da plataforma para a equipe notificando-os de que a proposta é inválida e solicitando uma nova proposta para dar prosseguimento ao evento.

US20: Eu, como usuário, gostaria de, ao classificar propostas como válidas, enviar uma notificação através da plataforma para a equipe notificando-os de que a proposta é válida para dar prosseguimento ao evento.

STORY MAPPING



USER STORIES DO AVALIADOR

AVALIADOR:

Inscrições:

US21: Eu, como usuário, gostaria de criar um login na plataforma para poder avaliar o trabalho desenvolvido pelas equipes.

US22: Eu, como usuário, gostaria de ter acesso às informações fornecidas pelas equipes para a plataforma para que consiga iniciar meu processo de avaliação.

Propostas de solução:

US23: Eu, como usuário, gostaria de ter acesso às respostas da aba “Proposta de Solução” para poder realizar uma avaliação mais completa do trabalho das equipes.

Avaliação/Ranking:

US24: Eu, como usuário, gostaria de poder realizar a avaliação das equipes em uma aba exclusiva para os avaliadores dentro da plataforma para facilitar a criação do ranking final.

US25: Eu, como usuário, gostaria de, ao entrar na aba de avaliação, visualizar o nome de todas as equipes participantes e, ao clicar em um nome, abrir a página de avaliação da equipe para que eu possa iniciar a avaliar.

US26: Eu, como usuário, gostaria de, ao entrar na página de avaliação de uma equipe, visualizar um campo para cada critério de avaliação (software funcionando, processo, pitch, inovação e formação do time) para que eu avalie cada critério separadamente.

US27: Eu, como usuário, gostaria de poder avaliar cada critério com notas entre 0 (ruim) e 5 (excelente) dentro do próprio sistema para facilitar o cálculo da nota final de cada time.

US28: Eu, como usuário, gostaria de, ao avaliar a última equipe, encerrar a minha avaliação e computar minhas respostas para que o sistema realize o cálculo da notas e monte o ranking final (considerando a avaliação dos outros avaliadores também).

US29: Eu, como usuário, gostaria de, após todos os avaliadores realizarem a sua avaliação, ter acesso ao ranking final das equipes para finalizar a minha participação no evento.

STORY MAPPING

