

ESPECIFICANDO OS REQUISITOS

Cleviton Monteiro (cleviton@gmail.com)

Roteiro

- User Story
- Critérios de aceitação
- Prototipação
- Luz, camera, ação!

USER STORIES

User Story não é...

- Mockup
- Documento
- Caso de uso
- E-mail
- Lembrete num post-it

User Story é...

“uma descrição concisa de uma necessidade do usuário do produto (ou seja, de um “requisito”) sob o ponto de vista desse usuário.”

(Rafael Sabbagh)

User Story é...

Detalhamento das **necessidades** do usuário

- O que?
- Quando?
- Quem? (**as personas que vocês definiram!**)
- Por que?
- Como?

De uma forma **simples e leve!**

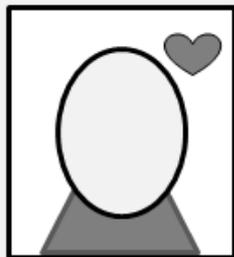
User Story é...

Como um <perfil> eu
posso/gostaria/devo
<função> para <valor>

Como um passageiro
quero chamar um taxi
para me deslocar
rapidamente

Eu, enquanto
comprador de livros
quero encontrar um
livro de que sei o título
para poder comprá-lo.

User Story de uma Persona



Sara Sensível

Quem

Idade: 28 anos

Gênero: Feminino

Educação: Bibliotecária

Contexto

Procura pelo príncipe encantado. Todas as amigas estão casadas e ela quer estabilidade.

O quê

Quer um bom par, que tenha os mesmos interesses.

Motivação

Quer já estar casada quando chegar aos 30.

Características

Tímida

Sabe o que quer

User Story é...

- Começo de uma conversa sobre a necessidade do cliente.

Portanto...

- Precisa ser detalhada pelo Product Owner antes de ser apresentada ao Time e implementada.

User Story

- Atividades de correção e refactoring podem fazer parte do Backlog
 - Não precisam ser descritas como uma User Story

User Story

- O detalhamento da User Story pode ser feito associando a ela:
 1. Critérios de aceitação
 2. Protótipos e/ou telas do sistema
 3. Casos de teste

O que não está legal?

- Eu, **usuário**, gostaria de **fazer login** no meu **smartphone** para usar as funcionalidades onde eu estiver
- Eu, **cliente**, gostaria de **ver o percentual de usuários por gênero** que usam meu produto
- Eu, **comprador de DVDs**, gostaria de **pesquisar usando autocomplete** para encontrar exatamente o artista que estou procurando

O que não está legal?

- Eu, **usuário**, gostaria de **fazer login** no meu **smartphone** para usar as funcionalidades onde eu estiver
 - **Smartphone: faz parte da solução**
- Eu, **cliente**, gostaria de **ver o percentual de usuários por gênero** que usam meu produto
 - **Cadê o valor? Por que ver o percentual de usuários por gênero?**
- Eu, **comprador de DVDs**, gostaria de **pesquisar usando autocomplete** para encontrar exatamente o artista que estou procurando
 - **Pesquisar usando autocomplete é a solução e não a necessidade**

CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO

Critérios de aceitação

- Define os limites do que deve ser feito em uma estória
- Evitam a adição de características sem valor
- Garantem o mínimo necessário para entregar o valor

Critérios de aceitação

- Adicionados à estória durante o refinamento do backlog
- Devem ser escritos pelo PO em conjunto com o TIME
 - Conhecimento compartilhado
- Guiam a elaboração dos testes de aceitação
- Podem conter um Mockup

Quais os problemas desse critério de aceitação?

Um alerta deverá ser repetidamente emitido assim que o sistema identificar atraso em um pedido.

Quais os problemas desse critério de aceitação?

Um alerta deverá ser repetidamente emitido assim que o sistema identificar atraso em um pedido.

Como deve ser o alerta (formato, meio)?

Qual o intervalo de repetição?

Qual o critério para se considerar um atraso?

Definição de DONE

Scrum Master: como está o desenvolvimento da feature X?

Desenvolvedor: esta pronta, só falta testar.

BA DUM TSS



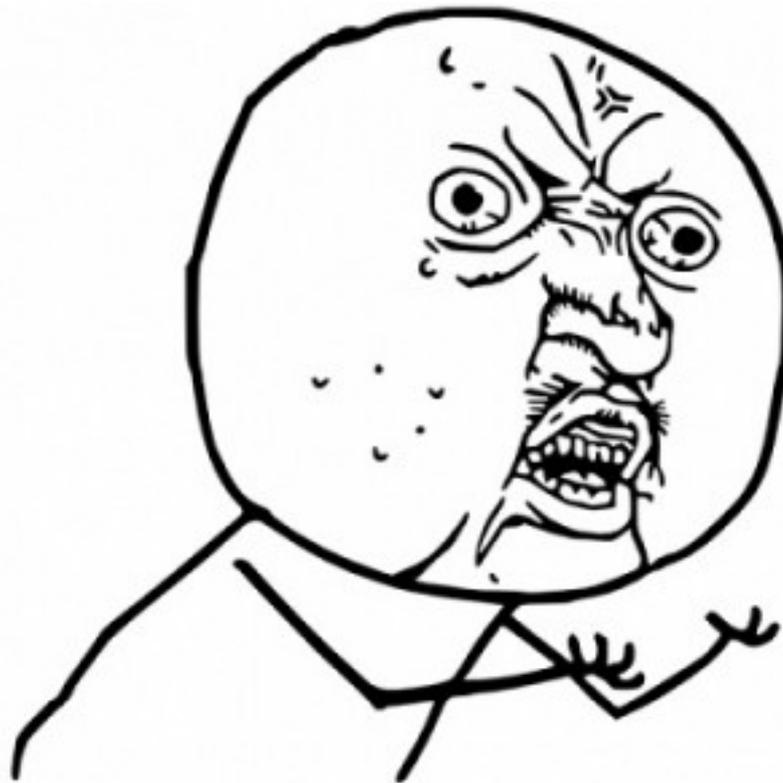
Definição de DONE

A tarefa está foi realizada e passou por todos os testes de aceitação.

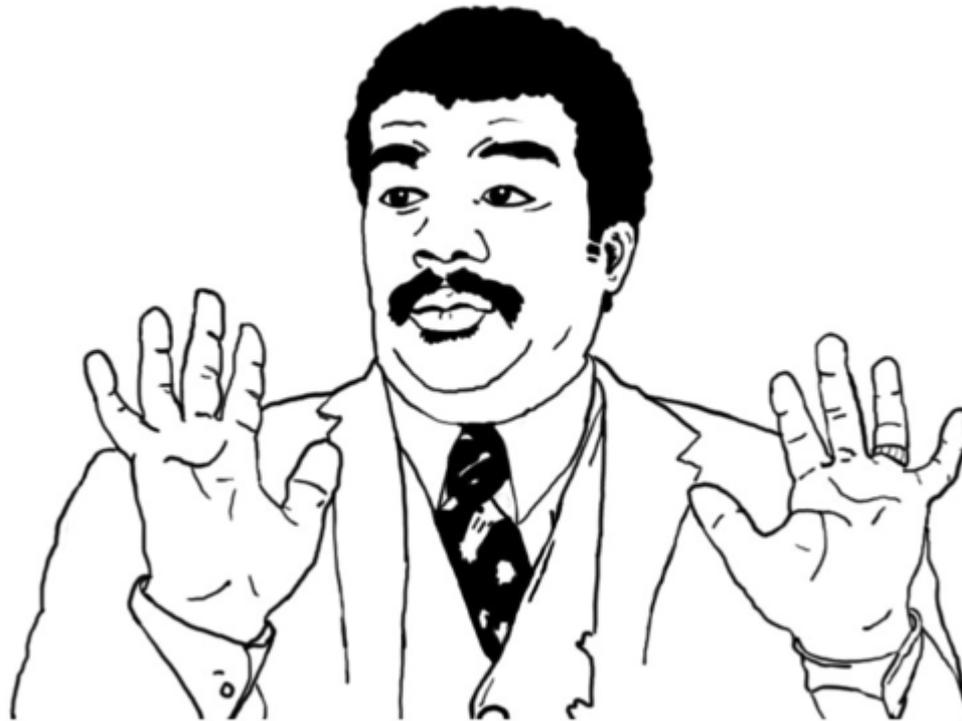
PROTÓTIPO

Uma imagem vale mais que mil palavras

“Não foi isso que eu pedi!!” (cliente)

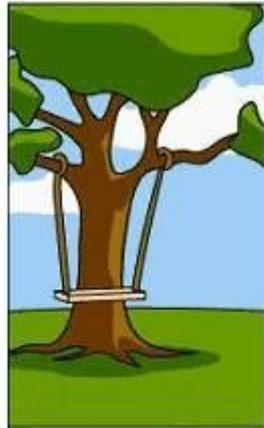


“Tava no documento que ele aprovou!!” (desenvolvedor)





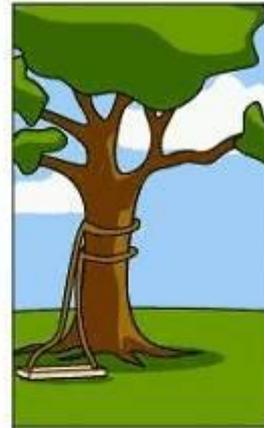
How the customer explained it



How the project leader understood it



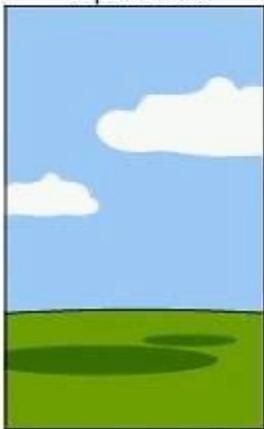
How the engineer designed it



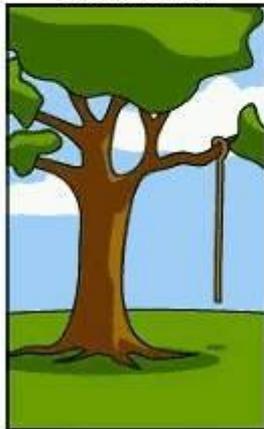
How the programmer wrote it



How the sales executive described it



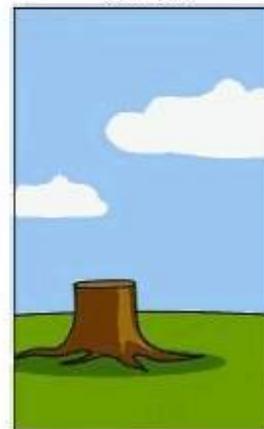
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How the helpdesk supported it



What the customer really needed

Por que prototipar?

- Facilita a validação do cliente
 - Evita aprovações sem revisão
 - Reduz as incertezas
 - Custo de mudança menor do que após codificado
- Entrega algo “concreto” já no início do projeto

Por que prototipar?

- Permite enxergar necessidades ausentes
- Facilita a comunicação com o time de desenvolvimento
- Torna o entendimento mais rápido

Exemplo de caso de uso

Caso de uso “Cadastrar Cliente”:

Este caso de uso descreve o fluxo de cadastro de cliente e as regras de negócio.

Pré-condições:

- O usuário deve estar logado
- O usuário deve estar na tela de cadastro de clientes

Fluxo principal:

1. O sistema exibe os campos:
 - Nome, CPF, telefone, e-mail, endereço
2. O usuário preenche os campos. [FE001][FE002]
3. O usuário escolhe a opção “Cadastrar”. [FE001]
4. O sistema exibe a mensagem de sucesso: “Cliente <fulano> cadastrado com sucesso.”

Fluxos de Exceção:

[FE001] CPF inválido:

1. Quando o usuário terminar de preencher o campo CPF, se o CPF informado for inválido, o sistema deve exibir a mensagem de erro: “CPF inválido”.

....

Exemplo de mockup

A Web Page

[Vendas](#) [Finanças](#) [Cadastros](#) [Relatórios](#) [Logout](#)

[Home](#) > [Cadastros](#) > Clientes

Novo Cliente

Nome

CPF

Telefone

E-mail

Endereço

Complemento

País Estado

Exemplo de mockup

A Web Page

http://

Vendas Finanças Cadastros Relatórios Logout

Home > Cadastros > Clientes

Novo Cliente

Campos obrigatórios: "Campo(s) obrigatório(s) não informado(s): Nome, CPF."

Nome*

CPF* Validar CPF quando digitar. Msg de erro: "CPF Inválido"

Telefone ()

E-mail Validar e-mail. Msg de erro: "E-mail Inválido".

Endereço

Complemento

Pais Seleccione... Estado Seleccione...

Cancelar Cadastrar

Ao cadastrar: validação de campos obrigatórios.

O que devo prototipar?

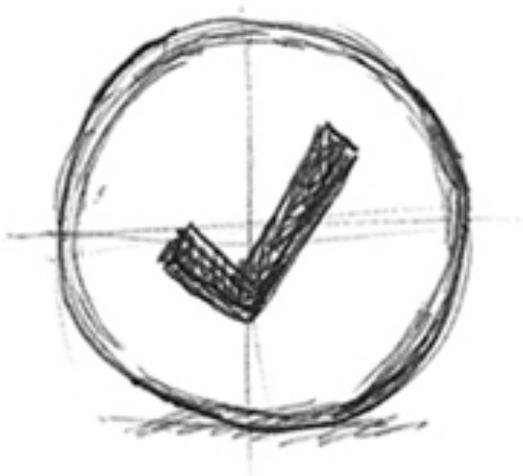
No começo:

- Visão geral (largura)
- Funcionalidades principais (em profundidade)
- Telas padrão (CRUDs)

No decorrer:

- Funcionalidades complexas
- Novas formas de interação com o usuário

Qual o nível de detalhes?



Esboço



Protótipo



Produto

Mantra do design de interface

O usuário nunca erra...
o problema está na interface com o usuário.

Usabilidade

Usability is the **ease of use** and **learnability** of a human-made object.

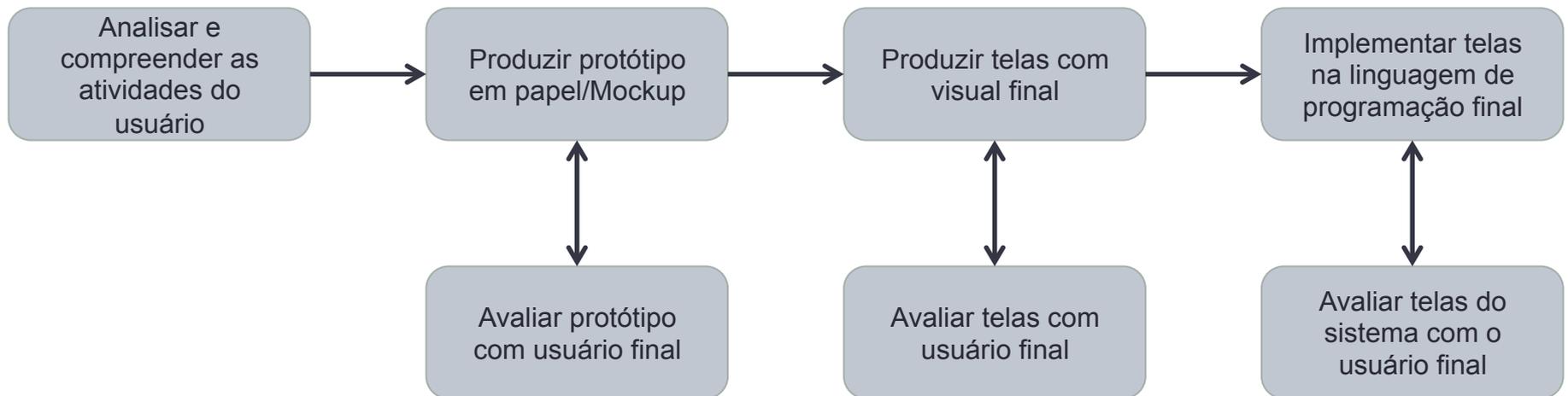
(wikipedia)



Usabilidade: princípios

Familiaridade do usuário	Utilizar termos e conceitos obtidos da experiência das pessoas que mais farão uso do sistema.
Consistência	Sempre que possível, as operações similares sejam ativadas da mesma maneira.
Surpresa mínima	Os usuários nunca devem ser surpreendidos pelo comportamento do sistema.
Facilidade de recuperação	A interface deve incluir mecanismos que permitam ao usuário se recuperarem de erros.
Guia de usuário	Fornecer feedback significativo quando ocorrerem erros e fornecerem recursos sensíveis ao contexto para ajudar ao usuário.
Diversidade de usuário	Fornecer recursos de interação adequados para os diferentes tipos de usuários do sistema.

Processo de projeto de interface



Validação: atributos de usabilidade

Facilidade de aprendizado	Quanto tempo leva para um novo usuário se tornar produtivo no uso do sistema?
Velocidade de operação	O usuário consegue realizar as tarefas mais rápido? (ou mais tarefas em um mesmo tempo)
Robustez	Quão tolerante é o sistema em relação aos erros do usuário?
Facilidade de recuperação	Quão bom é o sistema quanto à recuperação de erros do usuário?
Facilidade de adaptação	O Sistema reflete a forma de trabalho do usuário de modo que seja fácil se adaptar ao uso do sistema?

Validação: métricas

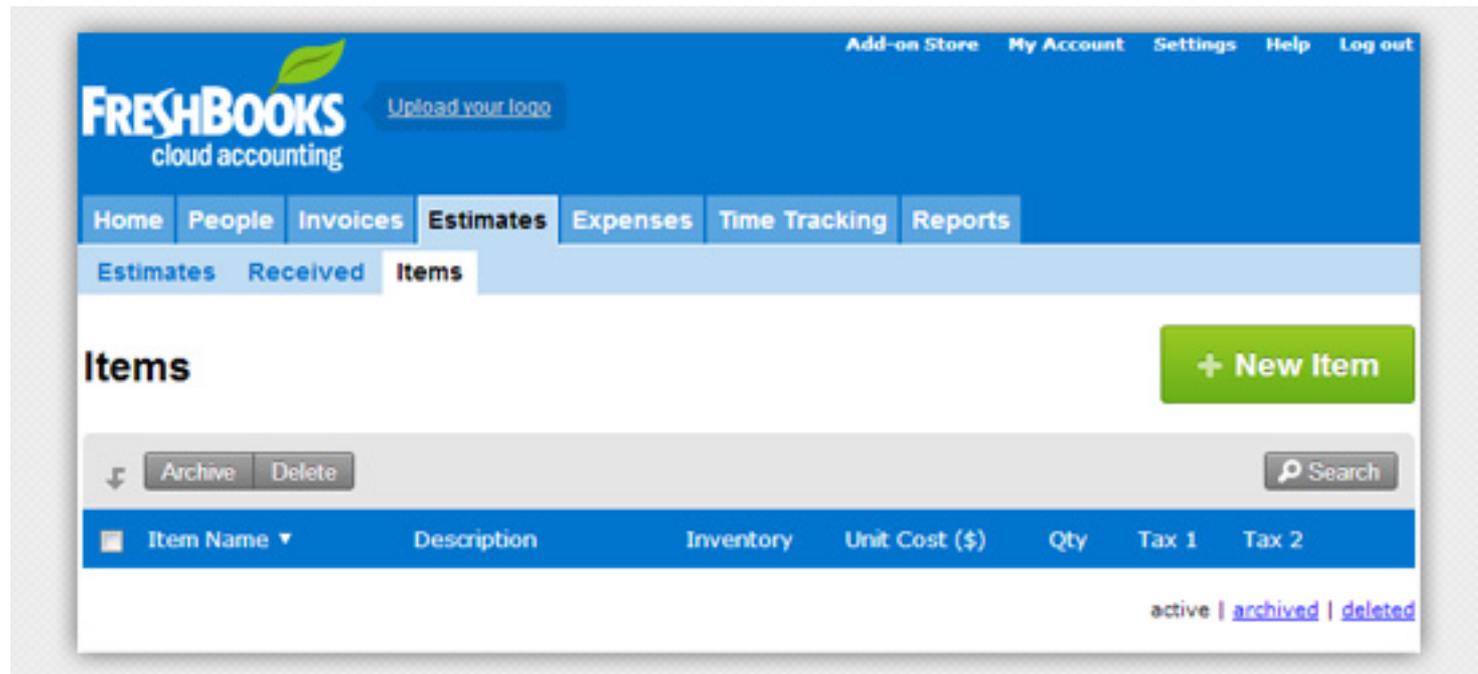
Coleta de métricas

- Manual
 - Questionários
 - Observação/gravação
- Automática
 - Instrumentação de código
 - Analitics

Algumas dicas!

1. Não deixe o usuário perdido em telas vazias

Tela de visualização de estimativa.



Onde estão os itens?

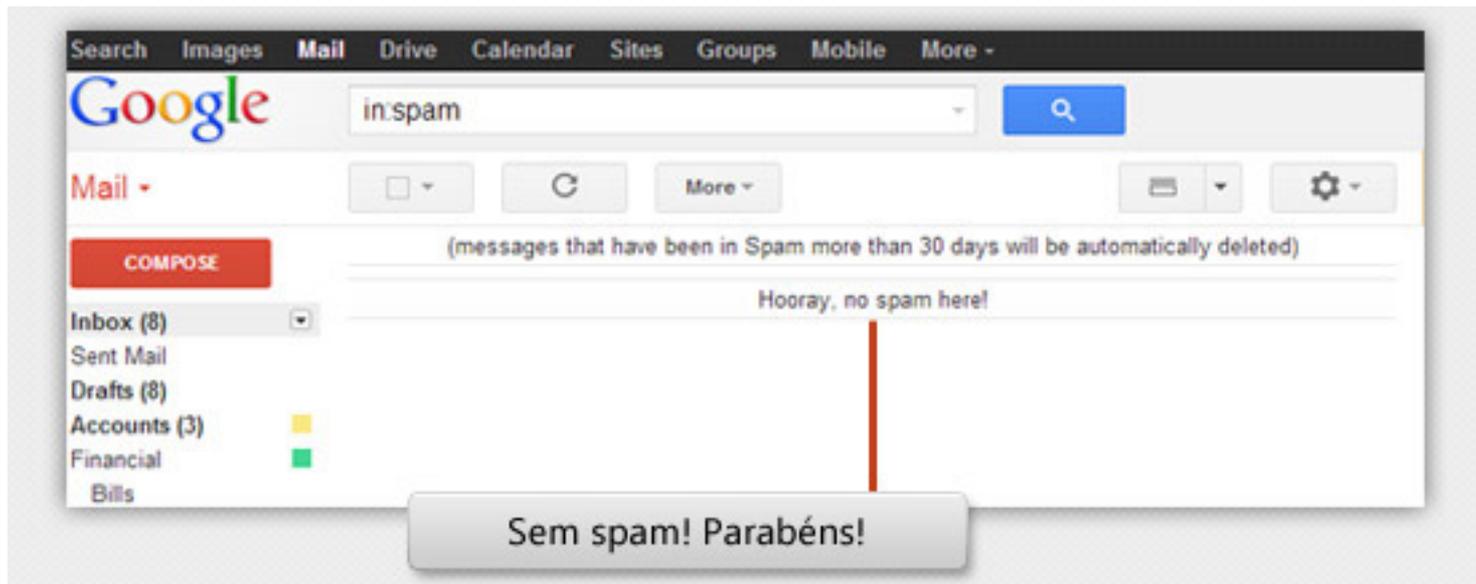
1. Não deixe o usuário perdido em telas vazias

The screenshot shows the 'Items' page in the FreshBooks interface. The page is mostly empty, with a message indicating that no invoice items were found. Annotations highlight key elements:

- Descrição da tela**: Points to the top navigation bar and the 'Items' sub-tab.
- Indicadores precisos de como gerar conteúdo/realizar ação**: Points to the '+ New Item' button and the 'Create an item' link in the message.
- Indicação de que a página não apresenta conteúdo**: Points to the 'No invoice items were found' message.

The interface includes a top navigation bar with links for 'Add-on Store', 'My Account', 'Settings', 'Help', and 'Log out'. The main navigation bar contains 'Home', 'People', 'Invoices', 'Estimates', 'Expenses', 'Time Tracking', and 'Reports'. The 'Items' sub-tab is active, showing a message: 'Items help you work faster and stay organized. Use items to speed up the generation of invoices, estimates and support tickets, to help categorize your revenues, improve reporting and track inventory. To get started [create a new item](#).' Below the message is a table with columns: 'Item Name', 'Description', 'Inventory', 'Unit Cost (\$)', 'Qty', 'Tax 1', and 'Tax 2'. The table is empty, with a message: 'No invoice items were found. [Create an item](#).' The bottom right corner shows status links: 'active | [archived](#) | [deleted](#)'.

1. Não deixe o usuário perdido em telas vazias



2. Informe que o sistema está carregando/baixando

The screenshot shows a search interface for accommodations in Chicago, IL. At the top, there are search filters for location, check-in, check-out, and number of guests. Below the search bar, a map of Chicago is displayed with several pink location pins. A large white loading spinner with the text "Loading..." is overlaid on the map and the search results. The search results list several private rooms, including "DownTown Gorgeous", "Fabulous Chicago Co", and "Edgewater/Loyola/N". Each listing includes a thumbnail image, a title, a location, and a review count. A "Room type" filter is visible on the left side of the page, with options for "Entire home/apt", "Private room", and "Shared room".

Chicago, IL

Check in → Check out 1 Guest

1000+ results with 144 popular on Wish Lists

Loading...

DownTown Gorgeous
Private room — Chicago > Litt
99+ reviews

Connect with Facebook See where friends ha

Fabulous Chicago Co
Private room — Chicago > Rive
55 reviews 99+

Edgewater/Loyola/N
Private room — Chicago > Edg
68 reviews

Room type

- Entire home/apt 782
- Private room 659
- Shared room 78

Show More...

2. Informe que o sistema está carregando/baixando



3. Mantenha dados digitados em formulários

Abra uma conta

É gratuito e sempre será.

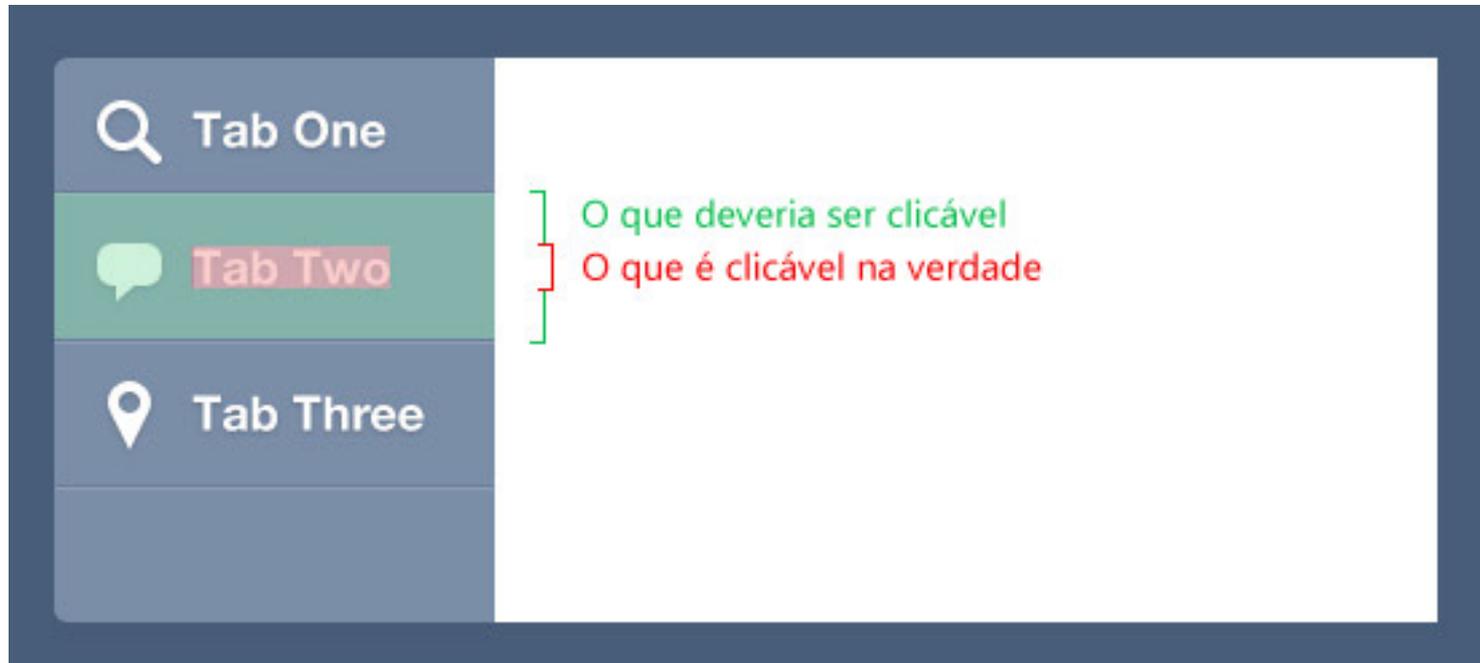
Aniversário

Por que preciso informar
minha data de nascimento?

 Feminino Masculino

Ao clicar em Abrir uma conta, você concorda com nossos [Termos](#) e que você leu nossa [Política de Dados](#), incluindo nosso [Uso de Cookies](#).

4. Áreas clicáveis com tamanho adequado



Cuidado redobrado com aplicativos mobile!

5. Menos é mais



Google Search

I'm Feeling Lucky

Google.com.br offered in: [Português \(Brasil\)](#)

Ferramentas

- Balsamiq (<http://webdemo.balsamiq.com>)
- InVision
- Fluid
- Axure
- Mockflow
- PowerMockup (para PowerPoint)
- E mais dezenas...

PRATICANDO

Estórias dos usuários e critérios de aceitação

Objetivo

- Especificar corretamente as histórias dos usuários desenvolvidas na prática passada.

Elaborando estórias

Tempo: 20 minutos

- Escreva as estórias da prática passada no formato abaixo ou similares:

Como um <perfil> eu
posso/gostaria/devo
<função> para <valor>

Critérios de aceitação

Tempo: 20 minutos

- Defina os critérios de aceitação das estórias:
 - Regras de negócio
 - Validações
- Elaborem as telas que atendem às estórias e aos critérios.

Retrospectiva

Tempo: 10 minutos

- Liste as dificuldades encontradas para explicar à turma.

Referências

- Rafael Sabbagh (2013) Scrum: Gestão ágil para projetos de sucesso, São Paulo:Casa do código, ISBN 978-85-66250-10-7
- Scrum Guides, disponível em:
<http://www.scrumguides.org>
- Sommerville, I. (2007) Engenharia de software, Addison Wesley:São Paulo, 8ª edição, - Capítulo 16