

# História de Usuário: para bom entendedor, poucas palavras

**14 de abril de 2020**

**Apresentador: Guilherme Siqueira Simões**



# ORIENTAÇÕES INICIAIS



Dê preferência ao uso de uma conexão de banda larga

O evento fará uso de vídeo (webcam), avise se houver problemas que alternamos para apenas os slides e áudio

Se for necessário, ajuste o idioma da sala na barra de ferramentas superior

O evento terá cerca de 45 minutos de apresentação e 15 minutos de Q&A

Você pode mandar desde já suas perguntas pelo chat.

Use o chat só para o assunto do webinar

Para quem possui certificação do PMI, como a PMP, o evento vale 1 PDU

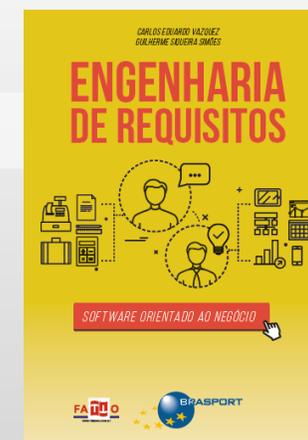
Esta sessão será publicada em nosso canal do Youtube: [youtube.com/user/fattoocs](https://youtube.com/user/fattoocs)

Certificado de participação será disponibilizado para os assistentes, via e-mail





apoiar nossos clientes no **planejamento e avaliação de desempenho de processos de TI** para **alavancar o sucesso de seu negócio**



- O que é a história de usuário
- O contexto ágil onde se usam as histórias de usuário
- Como elaborar
- Os critérios de qualidade aplicáveis
- O que não são histórias de usuário
- Diferenças entre história de usuário e caso de uso

# Historia de Usuario

Como **gerente**  
do hotel, eu **quero**  
estabelecer taxas ótimas  
para os quartos no  
meu hotel **para**  
maximizar as receitas

Como **diretor** de vendas,  
eu **quero** revisar o desempenho  
histórico de vendas  
**para** identificar as regiões  
geográficas mais rentáveis

- ✓ Breve descrição das funcionalidades que os usuários necessitam de solução para atender os objetivos de negócio
- ✓ Expressa normalmente em um parágrafo. O ideal é até 2 sentenças
- ✓ Usadas em metodologias ágeis de desenvolvimento para a especificação dos requisitos
- ✓ Comumente escritas em cartões

Embora o estilo seja livre, a história do usuário deve responder a três perguntas:

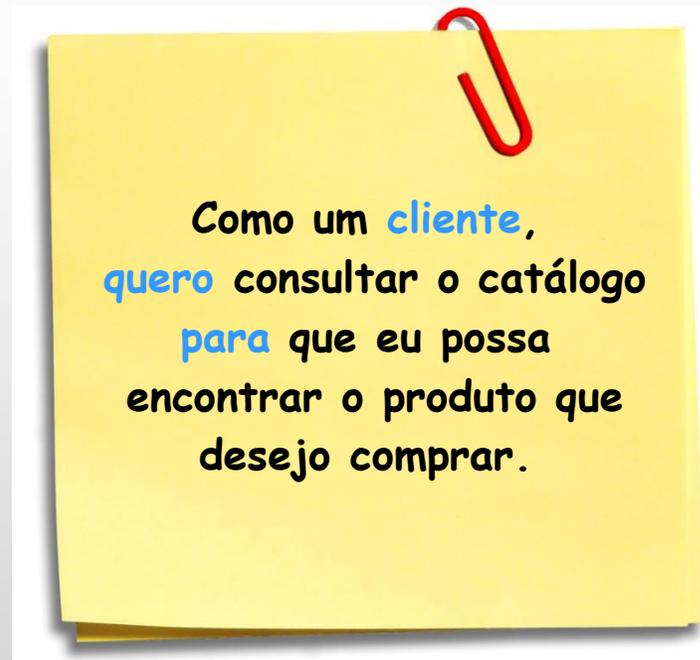
- Quem se beneficia? : Parte interessada que se beneficia da história do usuário (Ator)
- O quê se quer? : Visão de alto nível da funcionalidade para o usuário (Descrição)
- Qual é o benefício? : O valor de negócio que a história proporciona (Por quê)

# Histórias de Usuário

*Formato Connextra (2001):*

Como (papel) eu quero (algo) para (me beneficiar)

*Exemplo:*



# Requisito em que nível de detalhe?



Como **gerente**  
do hotel, eu **quero**  
estabelecer taxas ótimas  
para os quartos no  
meu hotel **para**  
maximizar as receitas

# O Manifesto Ágil (2001)\*



**Valor #1:** Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas

**Valor #3:** Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

**Princípio #4:** Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar diariamente em conjunto por todo o projeto.

**Princípio #6:** O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para e entre uma equipe de desenvolvimento é através de conversa cara a cara

## Comentário:

Tudo isso minimiza os problemas de comunicação e conflito, além de facilitar a coleta dos requisitos corretos. Além disso, permite trabalhar com uma especificação de requisitos menos detalhada.

\* <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

# O Manifesto Ágil (2001)\*



**Valor #2:** Software em funcionamento mais que documentação abrangente

**Princípio #10:** Simplicidade--a arte de maximizar a quantidade de trabalho não realizado--é essencial

## Comentário:

Documentação muito detalhada rapidamente se torna obsoleta.

Muito esforço é gasto detalhando requisitos que geralmente não são implementados ou serão alterados.

\* <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

# O Manifesto Ágil (2001)\*



**Valor #4:** Responder a mudanças mais que seguir um plano

**Princípio #2:** Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento. Processos ágeis tiram vantagem das mudanças visando vantagem competitiva para o cliente.

## Comentário:

A única certeza dos projetos de software é que os requisitos mudam!

As pessoas que passam muito tempo documentando os requisitos nos mínimos detalhes, geralmente resistem a fazer uma (ou várias) alterações no que já foi produzido.

\* <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

# O Manifesto Ágil (2001)\*



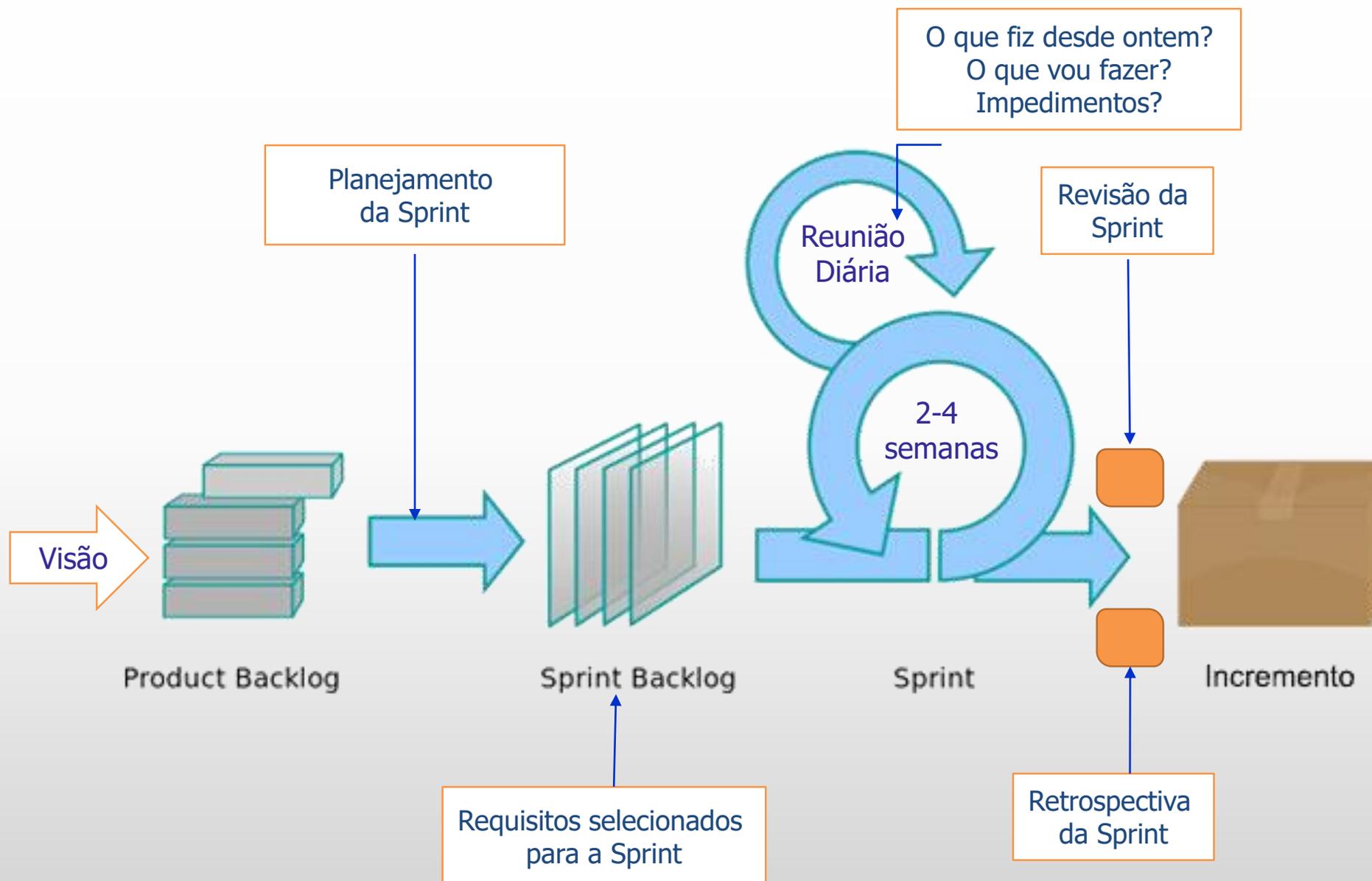
**Princípio #1:** a maior prioridade é satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado

## Comentário:

A história do usuário visa identificar um requisito e qual o valor que ele oferece ao usuário

\* <https://agilemanifesto.org/iso/ptbr/manifesto.html>

# SCRUM: Como funciona?



# Épicos, temas e tarefas



Épicos são histórias de usuários, grandes demais para serem implementadas em uma única iteração e, portanto, precisam ser divididas em histórias de usuários secundárias em algum momento.

Tema é uma coleção de histórias de usuários relacionadas. Por exemplo, histórias de usuários relacionadas ao processo de inscrição no curso para os alunos.

Tarefa é uma atividade da equipe de desenvolvimento resultante do planejamento de um sprint, abrangendo um conjunto de histórias priorizadas

\*dívidas técnicas

# Avaliando Qualidade: Critério INVEST



O critério INVEST foi criado por *Bill Wake* (2003) como um lembrete das características que uma história com qualidade deve ter. Uma boa história de usuário deve cumprir com seis atributos

Letra	Significado	Descrição
<b>I</b>	<b>Independent</b> (Independente)	A história do usuário deve ser auto-suficiente, de uma forma que não há nenhuma dependência inerente em outra história de usuário.
<b>N</b>	<b>Negotiable</b> (Negociável)	Histórias de usuários, até que elas sejam parte de uma iteração, podem sempre ser alteradas e reescritas.
<b>V</b>	<b>Valuable</b> (Valiosa)	Uma história de usuário deve entregar valor para o usuário final.
<b>E</b>	<b>Estimable</b> (Estimável)	Você deve sempre ser capaz de estimar o tamanho de uma história de usuário.
<b>S</b>	<b>Small</b> (Pequena)	Histórias de usuários não devem ser tão grandes a ponto de se tornar impossível de planejar/priorizar com um certo nível de certeza.
<b>T</b>	<b>Testable</b> (Testável)	A história de usuário ou a sua descrição relacionada devem fornecer as informações necessárias para tornar o teste de desenvolvimento possível.

# Avaliando Qualidade: As três C

Em 2001, *Ron Jeffries* propôs a fórmula dos **Três C**. A história cumpre bem o seu papel quando atende às 3 características C, que são:

## Cartão:

É pequena o suficiente para caber em um cartão

## Confirmação

O comportamento esperado para confirmar o seu escopo. Também conhecido como plano de testes, escrito no verso do cartão

## Conversação:

Consegue promover a comunicação entre o usuário e a equipe dando um entendimento comum da funcionalidade a ser entregue

# O que não são historias de usuário

Como **desenvolvedor**,  
eu quero...

... Criar o esquema do  
banco de dados

Como **cliente**,  
**quero** consultar (backend)  
o catálogo **para** poder  
encontrar o produto que  
desejo comprar.

Como **cliente**,  
**quero** consultar (frontend)  
o catálogo **para** poder  
encontrar o produto que  
desejo comprar.

# Padrões para dividir histórias

- 1. Etapas de fluxo de trabalho:** procure por etapas no fluxo de trabalho que encadeiam diferentes papéis ou diferentes funções que podem ser feitas de forma independente
  - Como gerente de conteúdo, quero publicar uma notícia no site corporativo.
  - ... eu quero publicar uma notícia com avaliação do editor.
  - ... eu quero publicar uma notícia com revisão legal.
- 2. Variações de regras de negócio:** divisão das histórias para lidar com a complexidade das regras de negócio.
  - Como usuário, eu quero procurar voos com datas flexíveis.
  - ... eu quero procurar voos para uma semana específica.
  - ... eu quero procurar voos entre datas específicas.
- 3. Maior esforço:** dividir em partes para que o maior esforço recaia em na primeira história. Agregar mais recursos é mais simples.
  - Como cliente, quero pagar com cartão Visa, American Express, MasterCard.
  - ... posso pagar com um tipo de cartão.
  - ... posso pagar com todos os tipos de cartões.

# Padrões para dividir histórias

- 4. Simples/complexo:** procure por histórias que escondem a complexidade. Quando os critérios de aceitação revelam variadas maneiras de abordar isso, então divida ao longo dessa variância.
  - Como um tomador de empréstimo, eu quero calcular minhas prestações.
  - ... manualmente.
  - ... usando uma calculadora on-line.
- 5. As variações de dados:** escolha objetos de dados que podem ter variações com base em funções e ações.
  - Como tutor de cursos on-line, quero criar conteúdo..
  - ... em inglês.
  - ... em português.
- 6. Métodos de entrada de dados:** a complexidade pode estar na interface e não na funcionalidade. Divida a história para criá-la com a interface mais simples e depois uma mais complexa.
  - Como agente de viagem, quero agendar data da reserva.
  - ... fazendo uso de uma entrada única de dados
  - ... para um lote de solicitações.

# Padrões para dividir histórias



**7. Adiar qualidades:** Divida a história entre o que se precisa fazer para que funcione e o que se precisa fazer para que seja mais rápido/bonito/elegante/usável.

- Como cliente, eu quero pesquisar voos para comprar passagem.
- ... com a resposta imediata.
- ... com a resposta podendo demorar cinco segundos.

**8. Cenários de casos de uso:** se temos quaisquer cenários de casos de uso existentes para o sistema, podemos escrever e dividir histórias de acordo com os cenários individuais desses casos de uso.

# Historias de Usuario x Casos de Uso\*



História de Usuario	Caso de Uso
Descreve uma funcionalidade (que) para um usuário (quem) alcançar um benefício (porque) <u>Identifica</u> um requisito.	<u>Diagrama</u> : Descreve uma funcionalidade (que) para um ator (quem) alcançar um objetivo <u>Especificação</u> : Descreve o passo a passo da interação do ator com o sistema para alcançar seu objetivo) <u>Identifica y elabora</u> um requisito.
Característico de métodos ágeis, como SCRUM, XP	Característico de métodos baseados no RUP (Rational Unified Process)
A visão do produto é representada por um backlog inicial composto por histórias, em geral épicos	A visão do sistema é representada pelo diagrama de casos de uso
Não adequado para ambientes burocráticos	Pode ser aplicado também em ambientes burocráticos
Não funciona se não há cultura ágil desenvolvida entre todos os envolvidos (não apenas a equipe de desenvolvimento)	O nível de detalhe da especificação do caso de uso está em conflito com alguns valores e princípios do Manifesto Ágil

\* <https://youtu.be/0ywvojsFE5A>

# COMO PODEMOS TE AJUDAR



- Oficina de Requisitos: O negócio como alvo do desenvolvimento: <https://bit.ly/3b9k7Fp>
- Engenharia de Requisitos: Software Orientado ao Negócio: <https://bit.ly/3aaqDKy>
- Engenharia de Requisitos no Contexto Ágil: <https://bit.ly/2K4XXYV>
- Product Owner - O Dono do Produto: <https://bit.ly/2wCXpq4>

# PRÓXIMOS EVENTOS



- Testes de software baseados em roteiros: Quando todo cuidado é pouco
  - Data: 19/05/2020 às 13 horas (Horário de Brasília)
  - Inscrições gratuitas em: <https://bit.ly/2RAs4vm>
- Medição funcional de projetos ágeis
  - Data: 23/06/2020 às 13 horas (Horário de Brasília)
  - Inscrições gratuitas em: <https://bit.ly/3eIPI8R>
- Automação de testes funcionais de software: os 20% que resolvem 80%
  - Data: 20/07/2020 às 13 horas (Horário de Brasília)
  - Inscrições gratuitas em: <https://bit.ly/2K6I6KI>

# AVALIAÇÃO



# Apresentador

GUILHERME SIQUEIRA SIMÕES

[guilherme.simoes@fattocs.com](mailto:guilherme.simoes@fattocs.com)

Linkedin: [br.linkedin.com/in/guilhermesimoes](https://br.linkedin.com/in/guilhermesimoes)

Skype: [guilherme.s.simoes](https://www.skype.com/people/guilherme.s.simoes)

Whatsapp: [+5527981117505](https://wa.me/5527981117505)

