

Implementação da História de Usuário: Experiência na Fábrica de Tecnologias Turing (FTT)

Jonas Santos Corrêa¹

¹Bacharelado em Engenharia de Computação – Centro Universitário de Anápolis
(UniEVANGÉLICA) – Anápolis - GO

¹badoof5.1@gmail.com

Resumo. Na engenharia de requisitos existem várias formas de documentar um requisito de um software, sendo comum em metodologias ágeis a história de usuário (Brasileiro, 2017). Na fábrica de tecnologias turing (FTT), a história de usuário começou a ser implementada no começo de 2018, com o intuito de melhorar a eficiência das equipes de desenvolvimento. Foram encontradas algumas dificuldades para a implementação da história de usuário, por conta da falta de experiência dos membros da fábrica, o que levou a realização de algumas mudanças na sua estrutura de documentação, e com isso adequá-la ao ambiente da fábrica.

Palavras-chave: História de Usuário; FTT; Documentação.

1. Introdução

Dentro da engenharia de requisitos existem várias etapas para criação de software. O levantamento de requisito e a documentação de requisito são a base de todos os projetos. São os requisitos que definem o que o sistema necessita ter para satisfazer as necessidades do cliente, sendo eles o guia das atividades do projeto (Medeiros, 2013). Os requisitos são de tal importância que normalmente eles possuem um grande impacto nas falhas dos projetos de software por causa de requisitos mal levantados ou por requisito mal documentado (Medeiros, 2013). Por esse motivo é crucial para um projeto que se tenha uma boa documentação de requisito para garantir não só o sucesso do projeto, mais também a rapidez no desenvolvimento e evitar o retrabalho (Gagliardi, 2016).

Em metodologias ágeis onde a flexibilidade e a rapidez são prioridades essenciais para o desenvolvimento de um projeto (Udacity, 2017). Por consequências dessas metodologias que priorizam o tempo, a documentação teve que acompanhar essa rapidez, um desses novos modos de documentação é a história de usuário que foi criada pela metodologia ágil *extreme programming* (XP), é sem dúvida nenhuma o método de documentação mais utilizada para levantar requisitos ágeis, independente do Método Ágil que se use (Brasileiro, 2017).

Uma história de usuário pode ser caracterizada como uma curta e simples descrição da necessidade do cliente (Bernardo, 2014). Para escrever boas histórias de usuário, o foco deve estar totalmente no cliente (Brasileiro, 2017). Uma boa história de usuário deve atender o conceito INVEST: *independent* (independente), *negotiable* (negociável), *valuable* (de grande valor), *estimable* (estimável), *small* (pequena), *testable* (testável) (Bernardo, 2014). Uma história de usuário possui três aspectos críticos, chamados de “os três C’s”: o Cartão, as Conversas e a Confirmação, o cartão é a descrição da necessidade do usuário. As conversas são onde as soluções de negócios e os detalhes dessa solução são discutidos, negociados, definidos e então documentados na forma de Critérios e Testes de Aceitação. As conversas são imprescindíveis para o trabalho do Time de Desenvolvimento, uma vez que o cartão não possui detalhes que permitam que o item seja desenvolvido. Confirmação são regras que estabelecem como a funcionalidade deve se comportar uma vez implementada, esses critérios são chamados de Critérios de Aceitação e os testes, de Testes de Aceitação (knowledge21, 2017).

2. Desenvolvimento

Na Fábrica de Tecnologias Turing (FTT), que é uma extensão dos cursos de bacharelados em computação da faculdade UniEVANGÉLICA, ela é uma fábrica acadêmica que simula o mercado de trabalho, fornecendo aos alunos do curso de computação um trabalho na área de desenvolvimento de software. A fábrica é dividida em três equipes: requisito, teste e desenvolvimento, além dos scrum master e o *product owner*.

De dezembro de 2017 para fevereiro 2018 a fábrica começava uma transição na forma de como documentava os requisitos dos seus projetos, saindo da especificação de caso de uso para a história de usuário. Foram encontrados alguns problemas por parte da equipe de requisito, pois quase todos os requisitos já haviam sido documentados, mas como ocorreu a necessidade de uma refatoração em quase todos os requisitos por causa da troca na arquitetura do sistema que estava sendo desenvolvido, foi realizado estudo em relação a como seria realizado essa refatoração por parte de documentação e constatou-se que seria mais rápido realizar em forma de história de usuário.

No entanto só a história de usuário não seria suficiente por levar em consideração que todos os membros da FTT são estudantes e que em sua maioria ainda não tem nenhum conhecimento sobre o desenvolvimento de software, levando isso em consideração foi criada uma documentação híbrida entre história de usuário e caso de uso, utilizando mockups e de tabelas de especificação dos campos e comandos desse mockups, além de usar critérios de aceitação, pré-requisitos e regras de negócios, para extrair a praticidade da história de usuário com o detalhamento da especificação de caso de uso.

3. Considerações Finais

A adaptação da nova documentação foi um pouco complicado de começo, ao longo do caminho foram feitas várias adaptações para o entendimento de toda equipe, por conta disso teve-se muito retrabalho até chegar em um padrão definitivo para documentação, mas que depois de definido as equipes conseguiam compreender com maior facilidade realizando assim o trabalho com maior eficiência.

Referências

- BERNARDO, KLEBER. *Estória de usuário. Você saberia contar?*. 2014. Disponível em: <<https://www.culturaagil.com.br/estoria-de-usuario-voce-saberia-contar/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.
- BRASILEIRO, Roberto. *Veja agora 08 dicas para criar excelentes histórias de usuário*. 2017. Disponível em: <<http://www.metodoagil.com/historias-de-usuario/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.
- GAGLIARDI, Bruno. *Documentação De Requisitos*. 2016. Disponível em: <<https://projetoseti.com.br/documentacao-de-requisitos/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.
- KNOWLEDGE21. *Como é a User Story?*. 2017. Disponível em: <<https://www.knowledge21.com.br/sobreagilidade/user-stories/como-e-user-story/>>. Acesso em: 27 nov. 2018.
- MEDEIROS, Higor. *Introdução a Engenharia de Requisitos*. 2013. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/introducao-a-engenharia-de-requisitos/29454>>. Acesso em: 27 nov. 2018.
- UDACITY. *Metodologia Scrum e Agile – o que são e como aplicá-las?*. 2017. Disponível em: <<https://br.udacity.com/blog/post/metodologia-scrum-agile>>. Acesso em: 27 nov. 2018.