

02

Prototipação

Transcrição

[00:00] Olá, pessoal. Tudo bem? Sejam bem vindos a mais uma aula do nosso curso de requisitos. Na aula passada, nós vimos que o pessoal da App+ aplicou mais uma técnica de levantamento de requisitos junto aos usuários do salão de beleza Bonita é Pouco. Eles utilizaram uma técnica bastante comum, bastante conhecida em diversas áreas, que a técnica do brainstorm, que é a tempestade de ideias.

[00:20] Por meio dessa técnica, eles puderam ouvir os pontos de vistas, as expectativas e os desejos de cada um dos usuários que estarão envolvidos na operação. Todas essas respostas foram compiladas e analisadas pelo time de desenvolvimento. Porém, eles perceberam que existem ainda algumas dúvidas. Para esclarecer essas dúvidas, eles acharam melhor ligar para o pessoal do salão de beleza Bonita é Pouco para poder esclarecer essas dúvidas e entender mais alguns pontos.

[00:48] Porém, durante a conferência, o pessoal da App+ percebeu que os usuários do outro lado da linha estavam com dificuldade em captar as informações, e também tinham dificuldade de expressar, em termos de sistema, aquilo que eles gostariam. Isso é muito comum. O usuário consegue dizer muito bem, contar muito bem qual é história do negócio dele, a história do processo dele, mas na hora que ele tenta traduzir isso para um sistema, é normal surgir esse tipo de dificuldade, porque o sistema não é aquilo em que ele é especialista. Ele é especialista no negócio dele.

[01:22] O pessoal da App+ resolveu encerrar o call para poder pensar em outra estratégia, em outra forma de abordagem com o pessoal do salão de beleza Bonita é Pouco. Só que dessa vez, quem teve uma ideia brilhante foi a Júlia. A Júlia é uma das desenvolvedoras do time. Quando ela estava avaliando os requisitos, e durante o call, ela se lembrou de um episódio da vida pessoal dela.

[01:47] Quando ela foi mudar de apartamento, ela tinha pedido para um marceneiro fazer alguns móveis para ela. Armário, mesa, cômoda, cadeira. Só que ela tinha um pouco de dificuldade em entender como é que isso ia ser, qual o tamanho, qual a cor. Então, o marceneiro fez para ela um desenho. Fez para ela um protótipo. Ele desenhou como ia ser o sofá, como ia ser a poltrona, como ia ser a cadeira. A partir do momento que a Júlia viu esse desenho, tudo ficou muito mais claro para ela.

[02:19] Ela conseguiu entender como os móveis iriam ficar e conseguiu inclusive opinar, pedir coisas ou retirar coisas. Com base nessa experiência pessoal, a Júlia teve uma ideia. Conversou com o time e resolveu fazer alguns rascunhos, em papel e lápis mesmo, de quais telas, e de quais ícones, de quais campos o sistema deveria ter. O que eles fizeram? Sentaram com papel e lápis e começaram a desenhar as telas do sistema e quais seriam os fluxos que o sistema ia trabalhar.

[02:52] Eles reuniram todos esses rascunhos e chamaram os usuários para uma reunião presencial. Levaram todos esses desenhos para o salão de beleza Bonita é Pouco e mostraram para os usuários. Olha: Esses rascunhos vão ser mais ou menos como o sistema de vocês vai ficar. O que vocês acham, e o que vocês têm a contribuir? Ficou muito mais fácil, porque quando os usuários conseguiam ver onde era a tela, onde era o botão, qual era a ordem das coisas, qual era a sequência dos campos, tudo começou a fazer sentido na cabeça deles e eles começaram a trazer uma série de correções, detalhes e principalmente ideias.

[03:33] O time da App+ reuniu esses protótipos de rascunho e fizeram uma evolução. Evoluíram esse protótipo. Pegaram o que estava no papel e caneta, passaram para um software e fizeram um protótipo um pouquinho mais bonitinho. Dessa vez, ele tem telas, ícones, cores e alguns esquemas de organização. Isso nós chamamos de protótipo de média

fidelidade. É um protótipo que mais ou menos se aproxima do real. Levaram nesse protótipo para os usuários que aprovaram todas as alterações e disseram: É isso mesmo que nós queremos.

[04:07] O pessoal da App+ ficou super empolgado com essa resposta. Como tudo estava caminhando bem em termos de tempo e de prazo no projeto, tudo estava se desenrolando. E principalmente, eles queriam garantir uma coisa que é superimportante quando nós falamos de desenvolvimento de software ou de implementação do sistema. O usuário precisa se sentir seguro, ele precisa ter certeza de que aquilo que vai ser feito, aquilo que vai ser desenvolvido, aquilo que vai ser desenhado, vai de fato atender a necessidade dele.

[04:40] Como as coisas estavam caminhando superbem, o pessoal da App+ resolveu criar um último protótipo. Só que dessa vez, eles fizeram o protótipo direto no aplicativo de celular específico para isso, e apresentaram para os usuários um protótipo de alta fidelidade. No protótipo de alta fidelidade, os usuários puderam ver cores, tamanhos, botões. É possível digitar onde há caixa de texto, apertar onde é botão, abrir uma lista. É como se o sistema estivesse pronto.

[05:13] O protótipo de alta fidelidade trouxe para aqueles usuários um pouco de interação. E com isso eles puderam sentir, um pouquinho só, como que vai ser o sistema dele. Isso deixou os usuários muito mais seguros e muito mais confiantes. E também a equipe da App+, que agora já tem todas as informações necessárias para seguir para a próxima etapa.

[05:36] A próxima etapa agora é a etapa de documentação dos requisitos. Nós já levantamos todos os requisitos, já entendemos o que precisa ser feito, temos alguns protótipos. Nós precisamos documentar isso para podermos seguir no processo. Na próxima aula, nós vamos entender como isso acontece. Muito obrigado e até a próxima.