

02

## História de usuário

### Transcrição

De que forma sua equipe de trabalho sabe quais são as tarefas a serem executadas?

Normalmente, isso é passado por e-mail. Por exemplo:

Querido time, bom dia

Segue lista das tarefas desse lindo dia:

- Chat
- Criar grupo
- Login

Por meio desse e-mail, sua equipe pode se perguntar "Mas por que devo criar um chat?", "Por que é preciso criar um grupo?" ou "Por que um login de Facebook?". Geralmente é o desenvolvedor que está pensando nisso tudo, então tentaremos deixar tudo explicado e comprehensível para o time todo.

O que nosso usuário, Fabiano Gusmão, deve esperar da *feature* que queremos enviar para o time desenvolver? Qual é o objetivo?

Vamos montar uma **História do usuário**:

1. Escreveremos em um cartão "Para...", que deve ser completado com o objetivo do Fabiano Gusmão;
2. Na próxima linha escreveremos "Eu, como...", e aqui completaremos com a *persona*. Nesse ponto você pode incluir inclusive, o contexto: "Eu, como Natan, que estou viajando sem dinheiro...";
3. Na terceira linha acrescentaremos o "Quero...", a ser preenchido com a funcionalidade em si, o benefício;

Um exemplo pronto desse esquema é o seguinte:

Para... conhecer uma cidade fora dos clichês

Eu, como... viajante solitário

Quero... encontrar companhias locais e confiáveis que façam roteiros alternativos

Percebem que é muita informação; imagine que temos um aplicativo da Alura, com diversas funcionalidades. Então, se fôssemos fazer o mesmo, isto é, colocando tudo isso através de histórias, teríamos um problema de identificação. E uma forma fácil de diferenciar as histórias seria colocando títulos em cada uma delas.

Como vimos, esse *framework* de contarmos uma história é o que denominamos "História do usuário". Para montá-la, pode-se utilizar como material uma ficha pautada, optando pelo sistema de organização de sua preferência. Por exemplo: o **Kanban**, com numerações para assinalar prioridade, etc.

Vejamos um outro exemplo de História:

### Chat

Para... conversar com a galera antes de viajar

Eu, como... pessoa antes de viajar

Quero... um chat com videochamada, que seja possível mandar gifs como resposta

Nesse exemplo, o "Quero" possui muitas informações, e quando temos histórias com muitos verbos, podemos separá-la em mais de uma. Outro exemplo:

### Pagamento em boleto

Para... que o comprador possa pagar sem cartão

Eu, como... comprador

Quero... que o sistema dê suporte à emissão de boletos

Repare que o "Para" parece partir do ponto de vista do cliente, e não do usuário. A sentença correspondente está escrita em terceira pessoa. Nesse caso, você pode substituir "o comprador" por "eu".

Em nossas pesquisas identificamos que segurança é um tópico extremamente importante, assim, criamos mais um exemplo sobre isso:

### Segurança

Para... confiar nas pessoas com que combinei minha viagem

Eu, como... um cara desconfiado

Quero... que o app me dê alguma garantia de segurança com relação aos utilizadores

E também um em relação a esquecer o nome de algum ponto turístico:

### Qual era o nome?

Para... achar o ponto turístico que li sobre mas não lembro o nome

Eu, como... viajante que já está na cidade

Quero... que o app me mostre lugares próximos de mim

Existem diversos exemplos que poderíamos oferecer, mas agora você pode praticar fazendo o gamestorming de História do usuário:

- Tempo máximo: 5 minutos (elabore cerca de três histórias)
- Ambiente: ficha pautada, folhas, canetas, post its
- Objetivo: criar histórias retiradas dos cenários desenvolvidos