

Atividade Prática 5 - Backlog do Produto e Histórias de Usuário

Agora que já passamos pelo processo de ideação e validamos nossa proposta de solução com o cliente, é hora de estruturar melhor nosso desenvolvimento! Para isso, vamos trabalhar com Histórias de Usuário e a criação e organização das pendências para o produto e acadêmicas até o SR2.

Práticas e Artefatos de Entrega

Para essa entrega, os artefatos são:

- 1.1 Histórias de Usuário (previsão, de todo o MVP)
- 1.2 Backlog inicial do produto (da Sprint 1)
- 1.3 Backlog acadêmico até o SR2

1 Artefatos de Entrega

Essa é uma atividade que precisa ser feita toda em grupo. Apesar de ser possível de ser realizada assincronamente, é recomendado ao grupo reunir todos os membros de forma presencial ou remota síncrona. Faça uma ata de reunião ou chamada dos membros se for preciso.

1.1 Histórias de Usuário

Desenvolver o rascunho das histórias de usuário com base na proposta de solução validada, **considerando até a entrega do MVP.**

O número de histórias pode variar conforme a complexidade de cada uma. Alguns projetos podem atingir um resultado satisfatório com 5 a 10 histórias, enquanto outros podem precisar de 10 a 15 para cobrir todas as funcionalidades essenciais.

Para montar as histórias, faremos uma versão simplificada nesse primeiro momento, **contendo apenas** o nome e a descrição da história. Veja o exemplo:

Nome da US:	[PRJ-001] Nome da História
Descrição:	- Como [tipo de usuário] - Eu quero [ação ou funcionalidade] - Para que [benefício esperado]

A grande questão que o time deve responder para saber o número correto de histórias é: **com essas histórias de usuário, conseguiremos entregar um MVP funcional ao final do período?**

1.2 Backlog inicial do produto (Sprint 1)

O backlog do produto nada mais é que uma lista de pendências que contenha os itens a serem desenvolvidos em um projeto.

Diferente do artefato do item 1.1, agora deve-se **focar apenas na Sprint 1**, que dura 15 dias e engloba a primeira sprint.

Para essa etapa, o grupo agora deverá usar a ferramenta de gerenciamento de atividades de sua preferência (desde que com suporte ao Kanban) para montar esse backlog inicial das atividades.

Além das histórias de usuário, existem diversas atividades necessárias para a criação de um software MVP. O backlog do produto deverá ser composto pela mescla dessas atividades, sejam elas atividades de design, ciência da computação, e das histórias de usuário que o grupo julgar necessário. Considere isso para criar atividades (tasks) no seu Kanban, destacando-se, mas não exclusivamente:

- Para o grupo todo (**exemplos**):
 - Histórias de Usuário da Sprint 1;
 - ...
- Para os integrantes de CC (**exemplos**):
 - Diagrama de Classes de Entidades;
 - Setup do ambiente de desenvolvimento;
 - ...
- Para os integrantes de Design (**exemplos**):
 - Protótipos de baixa fidelidade;
 - Manual de Identidade Visual;
 - ...

Inclua em um único quadro Kanban, o mesmo já usado pelo grupo, **todas e quaisquer atividades** que o grupo achar necessário para que sejam realizadas até o SR2 relacionadas ao produto.

1.3 Backlog acadêmico até o SR2

Além das pendências relacionadas à criação do produto, também há aquelas do âmbito acadêmico. Embora estejam interligadas, essas pendências dizem respeito especificamente aos requisitos acadêmicos de Projeto 3. Podemos destacar, por exemplo: a criação e atualização do Google Site; a criação dos slides da apresentação; o ensaio para a apresentação em si e assim vai... Revisite o Manual de Projeto 3¹ e inclua no Kanban, **todas e quaisquer atividades** que o grupo achar necessário para que sejam realizadas até o SR2. Inclua em um único quadro Kanban, o mesmo já usado pelo grupo.

Formato da Entrega

O grupo deve organizar os artefatos em um único documento, preferencialmente no formato PDF.

- Para o item "1.1 Histórias de Usuário": inclua uma tabela com todas as histórias criadas nesse primeiro momento.
- Para os itens "1.2 Backlog inicial do produto" e "1.3 Backlog acadêmico até o SR2": Uma captura de tela do quadro Kanban na ferramenta usada e o link para tal.

Data de entrega: Definida no site da disciplina. Não serão aceitos trabalhos fora do prazo. O envio se dá pelo site da disciplina.

Critérios de Avaliação

A atividade será avaliada de acordo com os seguintes critérios: qualidade técnica, profundidade e originalidade das histórias de usuário (60%); organização, originalidade e qualidade do quadro Kanban na ferramenta utilizada (35%); e a apresentação visual e estrutura do documento (5%). Essa é uma atividade que requer trabalho em grupo, priorização, comunicação, e organização. Curta o processo e desafie-se. Artefatos diretamente gerados por IAs generativas receberão atribuição de nota zero.

¹Disponível em: <https://cesarschool.guilmour.org/proj3/2025.2/GpH2y5/slides1.pdf>