



Trilhas Requisitos Ágeis I e II



Levantamento de requisitos em times ágeis - lições aprendidas (da pior forma possível!)

Jeniffer Lensk

Moisés Developer (Lenovo)



Mariana Elisa

QA Specialist (Daitan Group)



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

agendA

- ▶ Sobre o negócio
- ▶ Os problemas encontrados
- ▶ Lições aprendidas



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Sobre o negócio...



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Os
Problemas
encontrados

Tempo de execução da Task já vinham pré-definidos pelo Desenvolvedor Sênior



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

- Desenvolvedor que iria executar a tarefa não era consultado
- Só o Dev Sênior sabia da demanda
- O Desenvolvedor Sênior tomava por base o tempo que ia usar e não de um JR
por exemplo



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

O Analista de Requisitos não entendia o que o cliente queria

- Só o Analista de Requisitos tinha contato com cliente inicial (às vezes o próprio vendedor levantava os requisitos)
- Não detalhava e mandava o Dev entrar em contato com cliente (durante desenvolvimento)
- Tester não sabia o que testar e quando questionava o Desenvolvedor, muitas vezes ele também não havia pensado naquela possibilidade



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Não existia política de Release

- Patches eram aplicados em produção, sem data nem horário fixo
- Cliente ganhava no grito

Clientes usavam customizações de outro cliente



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

- Modificações feitas para o cliente secundário afetavam o cliente principal
- Muitas vezes não tinha documentado o corpo (layout) que o cliente usava
- Manual do usuário não continha detalhes dos corpos
- Cliente queria usar o layout de outro (pra não pagar pela customização), mas queria “melhorias” pro corpo.

Tasks eram abertas diretamente no sistema sem muita informação



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

- Muitas vezes a customização chegava pelo suporte, que só escrevia o que o cliente pedia
- Vendedor também fazia abertura de requisitos sem análise e sem participação do time (e prometia prazos sem consultar o time)



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Lições aprendidas

Lições aprendidas



Envolver o DevTeam no refinamento dos requisitos



Mobilizar todo time para pontuar as tasks (seja por pontos, tempo, etc. Dependendo da maturidade do time)

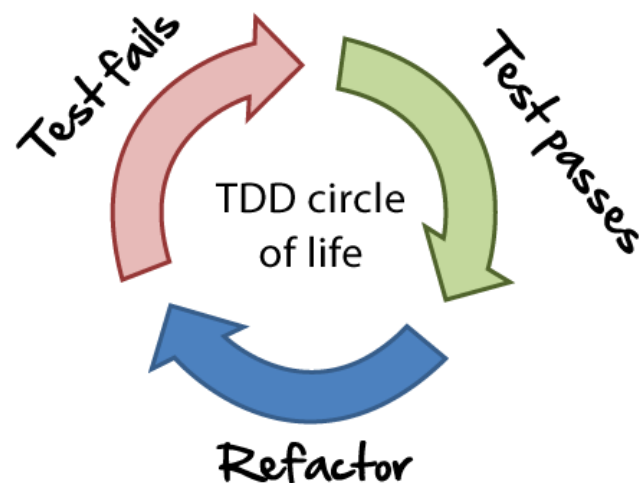


Fazer com que as pessoas se sintam parte do time

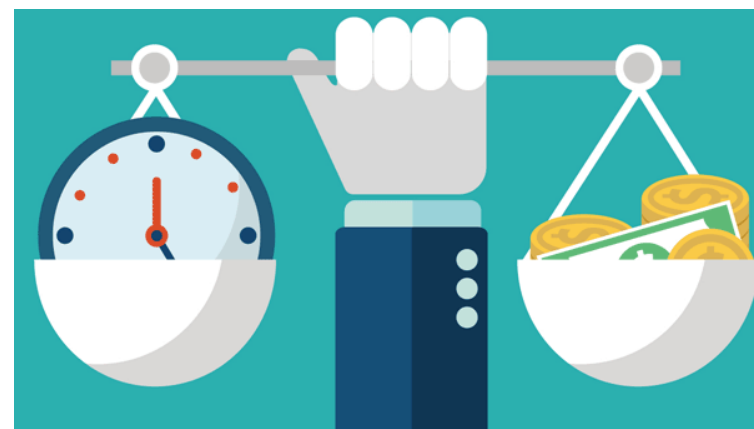


Detalhamento de tasks, bem como critério de aceitação antes da task/story entrar na sprint

Lições aprendidas



Criar casos de testes antes do desenvolvimento da task iniciar (TDD)



Cumprir prazos pré-acordados e não submeter patches “corretivos”

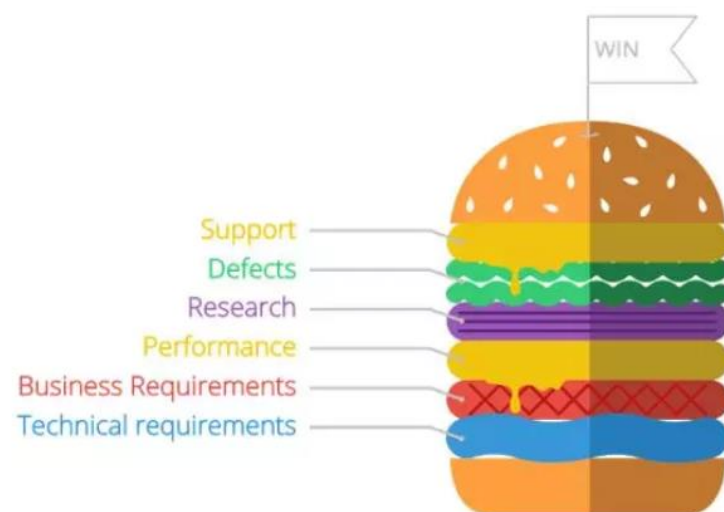


Documentar a propriedade do layout (corpo) customizado e que ao usar o cliente concorda que esta sujeito a modificações do cliente original



Documentar o funcionamento de um corpo (layout) e quem é o cliente proprietário dele

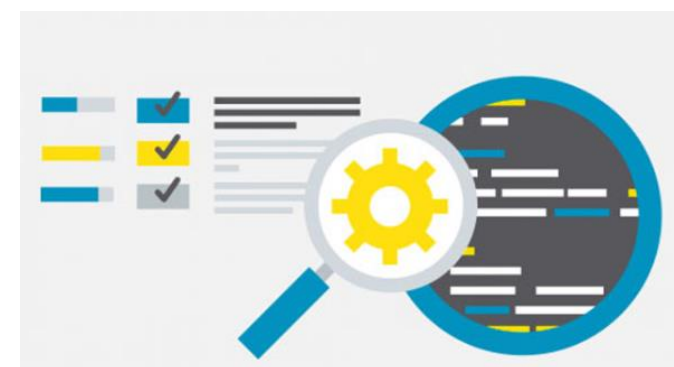
Lições aprendidas



Montar um backlog geral com todas as customizações independente de origem e priorizar os desenvolvimentos. Só então refinar com o time



Com backlog montado, informar ao cliente o prazo (em qual release) a customização será entregue



Após escrita dos Testes, validar com representante do cliente se está clara e compreendida a regra de negócio



Fazer o cliente se sentir parte do time e que depende também do apoio dele para uma entrega de qualidade, oferecendo insumos ao time sempre que necessário



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE



Nossos contatos



THE
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Jeniffer Lensk

Email: jenifferlensk@gmail.com

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/jeniffer-lensk>



Mariana Elisa Moisés

Email: marielisa.moises@gmail.com

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/mariana-elisa-moises/>

