
Mapeamento da História do Usuário

Jeff Patton



ALTA BOOKS
GRUPO EDITORIAL
Rio de Janeiro, 2023

Mapeamento da História do Usuário

Copyright © 2023 ALTA BOOKS

ALTA BOOKS é uma empresa do Grupo Editorial Alta Books (Starlin Alta Editora e Consultoria Ltda.)

Copyright © 2014 Jeff Patton.

ISBN: 978-85-508-1977-8

Authorized Portuguese translation of the English edition User Story Mapping ISBN 9781491904909 © 2014 Jeff Patton. This translation is published and sold by permission of O'Reilly Media, Inc., which owns or controls all rights to publish and sell the same. PORTUGUESE language edition published by Grupo Editorial Alta Books Ltda., Copyright © 2023 by STARLIN ALTA EDITORA E CONSULTORIA LTDA.

Impresso no Brasil – 1ª Edição, 2023 – Edição revisada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 2009.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

P322m	Patton, Jeff
Mapeamento da História do Usuário / Jeff Patton ; traduzido por Eveline Machado. - Rio de Janeiro : Alta Books, 2023. 320 p. ; 15,7cm x 23cm.	
Tradução de: User Story Mapping Inclui índice. ISBN: 978-85-508-1977-8	
1. Ciência da computação. I. Machado, Eveline. II. Título.	
2023-1220	CDD 004 CDU 004

Elaborado por Wagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410

Índice para catálogo sistemático:

1. Ciência da computação 004
2. Ciência da computação 004

Todos os direitos estão reservados e protegidos por Lei. Nenhuma parte deste livro, sem autorização prévia por escrito da editora, poderá ser reproduzida ou transmitida. A violação dos Direitos Autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e com punição de acordo com o artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta obra foi formulado exclusivamente pelo(s) autor(es).

Marcas Registradas: Todos os termos mencionados e reconhecidos como Marca Registrada e/ou Comercial são de responsabilidade de seus proprietários. A editora informa não estar associada a nenhum produto e/ou fornecedor apresentado no livro.

Material de apoio e erratas: Se parte integrante da obra e/ou por real necessidade, no site da editora o leitor encontrará os materiais de apoio (download), errata e/ou quaisquer outros conteúdos aplicáveis à obra. Acesse o site www.altabooks.com.br e procure pelo título do livro desejado para ter acesso ao conteúdo.

Suporte Técnico: A obra é comercializada na forma em que está, sem direito a suporte técnico ou orientação pessoal/exclusiva ao leitor.

A editora não se responsabiliza pela manutenção, atualização e idioma dos sites, programas, materiais complementares ou similares referidos pelos autores nesta obra.

Produção Editorial: Grupo Editorial Alta Books

Diretor Editorial: Anderson Vieira

Vendas Governamentais: Cristiane Mutús

Gerência Comercial: Claudio Lima

Gerência Marketing: Andréa Guatiello

Assistente Editorial: Brenda Rodrigues

Tradução: Eveline Machado

Copidesque: Leandro Menegaz

Revisão: André Cavanha; Thamiris Leiroza

Diagramação: Daniel Vargas; Joyce Matos

Revisão Técnica: William Pereira

(Analista/Desenvolvedor de Sistemas)

Sumário

Prefácio de Martin Fowler	xi
Prefácio de Alan Cooper	xiii
Prefácio de Marty Cagan	xv
Prefácio	xix
Leia Isto Primeiro	xxvii
1. A Visão do Todo	1
A Palavra com “A”	1
Contando Histórias, Não Escrevendo Histórias	3
Contando a História Inteira	3
Gary e a Tragédia do Backlog Enxuto	5
Converse e Documente	6
Estruture Sua Ideia	8
Descreva Seus Clientes e Usuários	8
Conte as Histórias dos Seus Usuários	10
Explore Detalhes e Opções	13
2. Planeje Criar Menos	19
O Mapeamento Ajuda os Grandes Grupos a Criar uma Compreensão Compartilhada	20
O Mapeamento Ajuda a Encontrar Lacunas na História	23
Sempre Há Muito	24
Divida o Lançamento de um Produto Mínimo Viável	25
Divida um Roteiro de Lançamentos	26
Não Priorize os Recursos — Priorize os Resultados	27
Isto É Mágico — Sério, É Mesmo	27
Por que Discutimos Tanto sobre MVP	30
O Novo MVP Não É um Produto de Jeito Nenhum!	32
3. Planeje Aprender Mais Rápido	33
Comece Discutindo Sua Oportunidade	34
Valide o Problema	34
Crie um Protótipo para Aprender	35
Cuidado com o que as Pessoas Dizem que Querem	37
Crie para Aprender	37
Itere até Ser Viável	40
Como Fazer do Modo Errado	40
Aprendizagem Validada	42
Minimize Realmente Seus Experimentos	44
Recapitulando	45

4. Planeje Terminar no Prazo	47
Conte para a Equipe	48
O Segredo para a Boa Estimativa	49
Planeje Criar Peça por Peça	50
Não Lance Cada Faixa	52
Outro Segredo da Boa Estimativa	52
Gerencie Seu Orçamento	53
O que da Vinci Faria?	55
Iterativo e Incremental	58
Estratégia de Abertura, Meio Jogo e Final	59
Divida Sua Estratégia de Desenvolvimento em um Mapa	60
Tudo É um Risco	61
E Agora?	61
5. Você Já Sabe Como.....	63
1. Escreva Sua História Um Passo de Cada Vez	63
Tarefas São o que Fazemos	64
Minhas Tarefas São Diferentes das Suas	65
Sou Apenas Mais Orientado aos Detalhes	66
2. Organize Sua História	68
Preencha os Detalhes que Faltam	69
3. Explore Histórias Alternativas	69
Mantenha o Fluxo	70
4. Separe o Mapa para Criar um Backdone	71
5. Divida as Tarefas que Ajudam a Chegar a um Resultado Específico	73
É Isso! Você Aprendeu Todos os Conceitos Importantes	74
Experimente Isso em Casa ou no Trabalho	75
É um Mapa do Agora, Não um Mapa do Futuro	76
Experimente de Verdade	78
Com o Software É Mais Difícil	79
O Mapa É Apenas o Começo	81
6. A História Real sobre Histórias	85
A Ideia Simples e Disruptiva de Kent	85
Simples Não Significa Ser Fácil	88
Ron Jeffries e os Três C's	89
1. Ficha	89
2. Conversa	90
3. Confirmação	91
Palavras e Imagens	91
É Isso	93
7. Contando Histórias Melhores	95
Modelo Legal da Connextra	96
Modelos Zumbis e o SnowPlow	100
Uma Checklist sobre o que Realmente Falamos	102
Crie Fotos das Férias	105
É Muita Coisa para Se Preocupar	106
8. Nem Tudo Está na Ficha	109
Pessoas Diferentes, Conversas Diferentes	109
Precisaremos de uma Ficha Maior	110

Irradiadores e Caixas Térmicas	114
Esta Ferramenta Não Serve para Isto	117
Criando uma Compreensão Compartilhada	117
Lembrando	119
Monitorando	120
9. A Ficha É Apenas o Começo.....	123
Construa com uma Imagem Clara em Mente	124
Crie uma Tradição Oral de Contar Histórias	125
Examine os Resultados do Seu Trabalho	126
Não É para Você	128
Crie para Aprender	129
Nem Sempre É o Software	131
Planeje Aprender e Aprenda a Planejar	131
10. Prepare Histórias Como um Bolo	133
Crie uma Receita	133
Dividindo um Bolo Grande	135
11. Quebrando Pedras	141
O Tamanho Sempre Importa	141
As Histórias São Como Pedras	143
Épicos São as Pedras Grandes às Vezes Usadas para Acertar as Pessoas	145
Os Temas Organizam os Grupos de Histórias	146
Esqueça os Termos e Foque a Narrativa	147
Comece com as Oportunidades	148
Descubra uma Solução Mínima Viável	149
Entre nos Detalhes de Cada História durante a Entrega	151
Continue Conversando à Medida que Cria	152
Avalie Cada Parte	154
Avalie com Usuário e Clientes	155
Avalie com as Partes Interessadas	156
Libere e Continue Avaliando	157
12. Triturador de Pedras	161
Valioso-Útil-Viável	162
Uma Equipe de Descoberta Precisa de Muitas Pessoas para Ter Sucesso	165
Três Amigos	166
Proprietário do Produto como Produtor	169
Isso É Complicado	170
13. Comece com as Oportunidades.....	173
Tenha Conversas sobre as Oportunidades	173
Aprofunde-se, Descarte ou Reflita	174
A Oportunidade Não Deve Ser um Eufemismo	179
Mapeamento da História e Oportunidades	179
Seja Exigente	185
14. Usando a Descoberta para Criar uma Compreensão Compartilhada	187
Descobrir Não É Criar Software	187
Quatro Passos Essenciais para a Descoberta	189
1. Estruture a Ideia	189
2. Entenda os Clientes e os Usuários	189
3. Visualize Sua Solução	193

4. Minimize e Planeje	202
Atividades de Descoberta, Discussões e Artefatos	205
A Descoberta É para Criar uma Compreensão Compartilhada	207
15. Usando a Descoberta para Aprendizagem Validada	209
Estamos Errados na Maior Parte das Vezes	209
Os Velhos Tempos Difíceis	211
Empatia, Foco, Ideação, Protótipo, Teste	212
Como Bagunçar Algo Bom	216
Ciclos Curtos de Aprendizagem Validados	218
Como o Pensamento Startup Enxuta Muda o Design do Produto	219
Comece Supondo	220
Nomeie Suas Suposições Arriscadas	220
Planeje e Crie um Pequeno Teste	221
Meça Executando o Teste com Clientes e Usuários	223
Repense Sua Solução e Suposições	223
Histórias e Mapas da História?	224
16. Aprimore, Defina e Crie	225
Fichas, Conversas, Mais Fichas, Mais Conversas...	225
Cortando e Lapidando	225
Workshop das Histórias	226
Planejamento do Sprint ou da Iteração?	229
As Pessoas Não Colaboram	232
Divida e Diminua	234
Use o Mapa da História durante a Entrega	239
Use um Mapa para Visualizar o Progresso	239
Use Mapas Simples durante os Workshops da História	241
17. Histórias Lembram Muito os Asteroides	245
Remontando as Pedras Quebradas	247
Não Exagere no Mapa	249
Não se Preocupe com Coisas Pequenas	249
18. Aprenda com Tudo que Você Cria	251
Revise como uma Equipe	251
Revise com Outras Pessoas na Organização	254
O Suficiente	256
Aprenda com os Usuários	258
Aprenda com o Lançamento para os Usuários	258
Resultados Seguindo um Cronograma	259
Use um Mapa para Avaliar a Prontidão do Lançamento	260
Fim, Será?	263
Agradecimentos	265
Referências	269
Sobre o Autor	271
Colofão	273
Índice	275