



Visão Tática

Nosso produto já tem uma cara, agora precisa pegar forma. Para isso, juntamente com o time de desenvolvimento, o Product Owner começa um Refinamento mais técnico e podemos pensar em entregáveis do nosso Produto.

Podemos pensar em fatiar o nosso produto e criar os cards de **Fatia de Produto** chamados de EPIC, conforme o modelo abaixo:

FATIA DO PRODUTO	
1. OBJETIVO Realizar uma análise dos filmes, séries e documentários existentes no catálogo	4. PARTES 
2. DESCRIÇÃO EU COMO Netflix PRECISO de relatórios diversos (número de visualização, melhores nortas, dados por região) que possibilitem uma avaliação dos itens do catálogo a serem descartados e mantidos PARA que o meu catálogo seja o mais atrativo possível aos meus usuários	
3. MÉTRICAS - Comparação do número de usuários que desistiram da plataforma após 30 dias de uso do QulyFilms.	5. EXPECTATIVA 

Recomenda-se que uma das fatias do Produto seja um *MVP* (*Minimum Viable Product*, ou, em português, *Produto Minimamente Viável*), um conjunto de testes primários feitos para validar a viabilidade do negócio. São diversas experimentações práticas que serão desenvolvidas levando o produto a um seleto grupo de clientes... mas não é o produto final! Estamos falando em um produto com o mínimo de recursos possíveis, desde que (em sua totalidade) estes mantenham sua função de solução ao problema para o qual foi criado (não vale ser apenas funcionalidades soltas: juntas, elas devem configurar um produto, ainda que em forma de protótipo!).

As fatias contém funcionalidades muito importantes e por serem partes menores, podem ser melhor planejadas, além de serem colocadas em testes com os usuários muito rapidamente. Coletar o feedback do uso o quanto antes nos permitirá ter um produto muito melhor o quanto antes.

Para que o time de desenvolvimento seja capaz de realizar o desenvolvimento, ele precisa ter em detalhes as funcionalidades do produto (Requisitos Funcionais) e definir as necessidade técnicas do produto (Requisitos Não Funcionais), temos os cards com os **Tipos de Demanda**. Eles respeitam as seguintes descrições:

STORY
Descreve um (Requisito Funcional) recurso contado a partir da perspectiva da pessoa que deseja a nova capacidade, geralmente um usuário ou cliente do sistema.

CONTEXTO
Um atendente de loja virtual que precise cadastrar um usuário pode precisar de um conjunto de campos e uma página de cadastro, por exemplo.

VALOR ENTREGUE
Ação disponibilizada ao usuário

TASK
Descreve uma (Requisito não funcional) necessidade técnica para que um recurso ou conjunto de recursos sejam possíveis de serem desenvolvidos.

CONTEXTO
Para que um novo relatório possa existir, será necessária a criação de uma nova tabela no banco capaz de referenciar alguns campos.

VALOR ENTREGUE
Permitir a entrega/desenvolvimento de uma ação para o usuário

SPIKE
É um item de trabalho que busca entendimento técnico e/ou de negócio para construir a solução para um lote de trabalho.

CONTEXTO
Estudo de como funciona a tentativa no monolito OU
Estudo de arquiteturas diferentes para entender o melhor tempo de resposta para uma solução.

VALOR ENTREGUE
Documentação e esclarecimentos para o Product Owner e Time Técnico.

TECHNICAL DEBIT
Descrevem Tarefas Técnicas que representem melhorias a serem desenvolvidas na estrutura, modo de operação ou refatoração, que possuam baixo risco e nenhuma urgência.

CONTEXTO
Melhorar a descrição dos HTTP Errors para que um melhor monitoramento possa ser realizado.

VALOR ENTREGUE
Facilitar as atividades do time, melhorar o desempenho, garantir uma robustez futura, entre outros.

BUGS
Descrevem erros, falhas ou comportamentos diferentes do esperado, em funcionalidades, que estão impedindo a operação.

CONTEXTO
Ao realizar um pagamento, após a confirmação, os dados do mesmo não aparecem no extrato da transação.

VALOR ENTREGUE
Restabelecimento operacional de uma funcionalidade.

SUB-TASK
Subtarefas ficam dentro de Stories, Tasks, Technical Debits ou Bugs, e podem ajudar você a dividir suas atividades em itens de ação menores. Subtarefas por serem simples, podem ser mensuradas em horas.

CONTEXTO
Atribua subtarefas para que cada membro da equipe (ou membros) possam marcar a atividade que está executando. Exemplo: Criação da tabela XYZ.

VALOR ENTREGUE
Rastrear melhor o progresso de Stories, Tasks, Technical Debits e Bugs.