

IVAN FIGUEIRA DA HORA

A NOVA ERA DAS USER STORIES

Como integrar **User Stories**, **Mockups** e
Inteligência Artificial para reduzir ambiguidades
e retrabalho em projetos de software



USER STORIES

+



MOCKUPS
INTEGRADOS

+



INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL

=



CLAREZA,
ALINHAMENTO E
ENTREGA DE VALOR

HISTÓRIA DE USUÁRIO



Como **vendedor**,
quero finalizar uma venda
para registrar a operação
de forma rápida e segura.

CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO

- ✓ Selecionar itens da venda
- ✓ Informar forma de pagamento
- ✓ Confirmar e finalizar venda
- ✓ Exibir comprovante da venda.

REGRAS DE NEGÓCIO

Estoque deve ser atualizado
após a finalização da venda.

🏠 Início

🏠 Painel

📦 Produtos

👤 Clientes

🛒 **Vendas**

💰 Caixa

📊 Relatórios

⚙️ Configurações

Finalizar Venda

👤 Vendedor ▾

Itens da Venda

Produto	Qtd.	Valor Unit.	Subtotal
Filtro de Óleo	1	R\$ 35,90	R\$ 35,90
Pastilha de Freio	1	R\$ 89,90	R\$ 89,90
Óleo SW30	2	R\$ 32,50	R\$ 65,00

Resumo

Subtotal	R\$ 190,80
Desconto	R\$ 0,00
Total	R\$ 190,80

Forma de Pagamento

Dinheiro

Cartão

PIX

Boleto

Valor Recebido

R\$ 190,80

Troco

R\$ 0,00

Finalizar Venda

IA

AGILE NA PRÁTICA
PROJETO REAL

6 SPRINTS
14 USER STORIES



MENOS
AMBIGUIDADE



MELHOR
COMUNICAÇÃO



MENOS
RETRABALHO



MAIS VALOR
ENTREGUE

UM GUIA PRÁTICO PARA PRODUCT OWNERS, ANALISTAS,
UX, DEVELOPERS E TODOS QUE BUSCAM **CLAREZA**
EM REQUISITOS E ENTREGAS.

1ª EDIÇÃO
2026

Ivan Figueira da Hora

A Nova Era das User Stories

**A evolução visual do Agile com mockups integrados
e Inteligência Artificial**

1ª Edição, 2026

AMOSTRA GRATUITA

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, agradeço a Deus, por ter me sustentado, encorajado e direcionado ao longo de toda esta jornada.

A realização deste livro representa muito mais do que a conclusão de um projeto. É resultado de uma caminhada marcada por aprendizados, desafios, dúvidas, descobertas e, principalmente, pela perseverança de continuar avançando mesmo quando o caminho ainda não estava completamente claro.

Agradeço ao nosso Senhor Jesus Cristo, por ter colocado em meu coração a coragem necessária para transformar uma ideia em realidade e por me direcionar durante todo esse processo.

Muitas vezes, começamos uma jornada sem saber exatamente onde ela irá nos levar. Damos apenas o próximo passo, confiando que o caminho será revelado ao longo da caminhada. Este livro nasceu dessa experiência.

Por isso, reconheço que chegar até aqui não foi apenas fruto de conhecimento técnico ou esforço pessoal, mas também da fé, da perseverança, confiança e da direção que recebi ao longo dessa trajetória.

Que este trabalho possa ser útil a todos aqueles que desejam compreender melhor as User Stories, aprimorar a comunicação entre negócio e tecnologia e encontrar novas formas de transformar ideias em soluções digitais.

*“Confia no Senhor de todo o teu coração e não se apoie no teu próprio entendimento.
Reconheça o Senhor em todos os teus caminhos, e ele conduzirá teus passos.”*

Provérbios 3:5–6

Sumário da Amostra

O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NESTA AMOSTRA.....	4
Capítulo 1 — Por que as User Stories precisam evoluir (<i>trechos selecionados</i>).....	5
O modelo tradicional: texto + referência externa.....	5
Problemas reais enfrentados por times ágeis.....	11
Capítulo 2 — Agile na prática (sem complicação) (<i>trechos selecionados</i>).....	12
Introdução ao conceito de User Story Visual Integrada.....	12
Capítulo 3 — Projeto Base: Sistema de Caixa (PDV Autopeças).....	16
3.1 Cenário do negócio.....	16
3.2 Objetivo do sistema.....	16
3.3 Foco no usuário principal.....	17
3.4 Diretrizes do sistema.....	17
3.5 Fluxo base da venda.....	17
3.6 O que vamos construir ao longo dos capítulos.....	18
UMA PRÉVIA DO CONTEÚDO PRÁTICO.....	20
Story 1 — Abrir Caixa.....	20
O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NO LIVRO COMPLETO.....	26
FIM DA AMOSTRA.....	28

O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NESTA AMOSTRA

Esta amostra foi preparada para apresentar a evolução da abordagem proposta em A Nova Era das User Stories.

Ao longo das próximas páginas, você conhecerá três momentos importantes dessa jornada:

1. O problema

Porque o modelo tradicional de User Stories pode gerar ambiguidades, interpretações diferentes e retrabalho.

2. A proposta

Como integrar texto, contexto visual, mockups e critérios de aceitação em um mesmo fluxo de entendimento.

3. A aplicação prática

Como esses conceitos começam a ser aplicados em um projeto de sistema de caixa para uma loja de autopeças, utilizando também a Inteligência Artificial como apoio na criação dos mockups.

Para completar essa visão, a amostra traz ainda uma pequena prévia de uma das User Stories práticas desenvolvidas ao longo do livro.

Os trechos foram selecionados para que você possa conhecer a abordagem, a linguagem e o estilo do conteúdo antes de adquirir o livro completo.

Boa leitura!

Capítulo 1 — Por que as User Stories precisam evoluir (trechos selecionados)

O modelo tradicional: texto + referência externa

O modelo tradicional de escrita de User Stories, amplamente utilizado em times ágeis, baseia-se em uma estrutura predominantemente textual, com referências indiretas a elementos visuais que ficam armazenados em outros lugares — normalmente em ferramentas de design, documentos separados ou links externos.

Embora esse modelo tenha ajudado a popularizar a comunicação orientada a valor dentro do Agile, ele possui uma limitação importante:

a separação entre o que é descrito e o que será visualmente construído.

E mesmo com a evolução das ferramentas de UX/UI, o fluxo continua fragmentado.

Hoje, o mercado normalmente funciona assim:

- o PO escreve a história;
- o UX cria o mockup em outra ferramenta;
- o desenvolvedor interpreta os dois;
- e o QA tenta validar o entendimento final.

Ou seja:

- o requisito vive em um lugar;
- a interface vive em outro;
- e o entendimento depende da interpretação humana entre ambos.

Como o modelo tradicional funciona hoje

Normalmente, uma User Story segue este padrão:

Como [tipo de usuário]

Quero [ação]

Para [benefício]

E abaixo disso:

- critérios de aceitação (em texto);
- links ou anexos para mockups (quando existem);
- referências externas em ferramentas separadas.

Os mockups geralmente ficam em plataformas como:

- Figma;

- Adobe XD;
- Miro;
- Microsoft Visio;
- ou páginas em Confluence.

Embora essas ferramentas sejam extremamente poderosas, existe um detalhe importante: elas continuam separadas da narrativa principal da User Story.

Exemplo prático (modelo tradicional)

Título:

Inserir produto no carrinho

Descrição:

Como operador de caixa
Quero inserir um produto pelo código
Para adicioná-lo à venda

Critérios de aceitação:

- O sistema deve permitir digitar o código do produto
- O sistema deve exibir o produto correspondente
- O item deve ser adicionado ao carrinho

Referência externa:

- Mockup disponível em: link do Figma / PDF / Confluence
-

Problema estrutural desse modelo

Perceba o fluxo mental necessário:

1. O desenvolvedor lê a história
2. Interpreta o texto
3. Clica no link externo
4. Abre outra ferramenta
5. Tenta correlacionar o que leu com o que está vendo

Esse processo gera:

- ruído de interpretação;
- perda de contexto;

- dependência de múltiplas ferramentas;
- aumento do tempo de entendimento;
- quebra de concentração durante a leitura.

E existe outro problema moderno:

mesmo com ferramentas avançadas de prototipação, a criação visual ainda costuma depender de um processo manual relativamente lento.

O novo cenário: Inteligência Artificial aplicada aos mockups

Nos últimos anos, a Inteligência Artificial começou a transformar a forma como mockups podem ser criados.

Hoje, já existem ferramentas capazes de:

- gerar interfaces a partir de descrições textuais;
- sugerir componentes automaticamente;
- criar layouts preliminares;
- propor estados de tela;
- indicar validações;
- sugerir mensagens operacionais;
- e enriquecer fluxos com base no contexto do negócio.

Isso muda completamente a dinâmica tradicional.

Antes:

- o mockup era produzido separadamente;
- normalmente após a escrita da história;
- e dependia de múltiplas interações entre PO, UX e desenvolvimento.

Agora:

- o mockup pode nascer junto da User Story;
 - ainda durante o refinamento;
 - e com apoio da IA para enriquecer visualmente o entendimento.
-

O papel real da IA neste contexto

A Inteligência Artificial não substitui:

- Product Owners;

- UX Designers;
- desenvolvedores;
- ou analistas.

Ela funciona como:

um acelerador de entendimento visual.

A IA ajuda o time a criar mockups mais ricos, detalhados e alinhados ao contexto do negócio.

E muitas vezes consegue sugerir detalhes que poderiam passar despercebidos em um fluxo tradicional de refinamento.

Por exemplo:

Uma história simples como:

“Receber pagamento em dinheiro”

Pode gerar automaticamente sugestões como:

- alerta de valor insuficiente;
- destaque visual do troco;
- mensagens de confirmação;
- bloqueio do botão de pagamento;
- feedback em tempo real;
- estados visuais de erro ou sucesso.

Detalhes que frequentemente:

- não aparecem na User Story;
- não são discutidos no refinamento;
- e acabam surgindo somente em homologação ou produção.

O impacto cognitivo

O cérebro humano processa imagens muito mais rápido do que texto.

Quando texto e interface ficam separados, o leitor precisa fazer um “merge mental” entre:

- o que leu;
- e o que visualizou em outra ferramenta.

Isso aumenta significativamente:

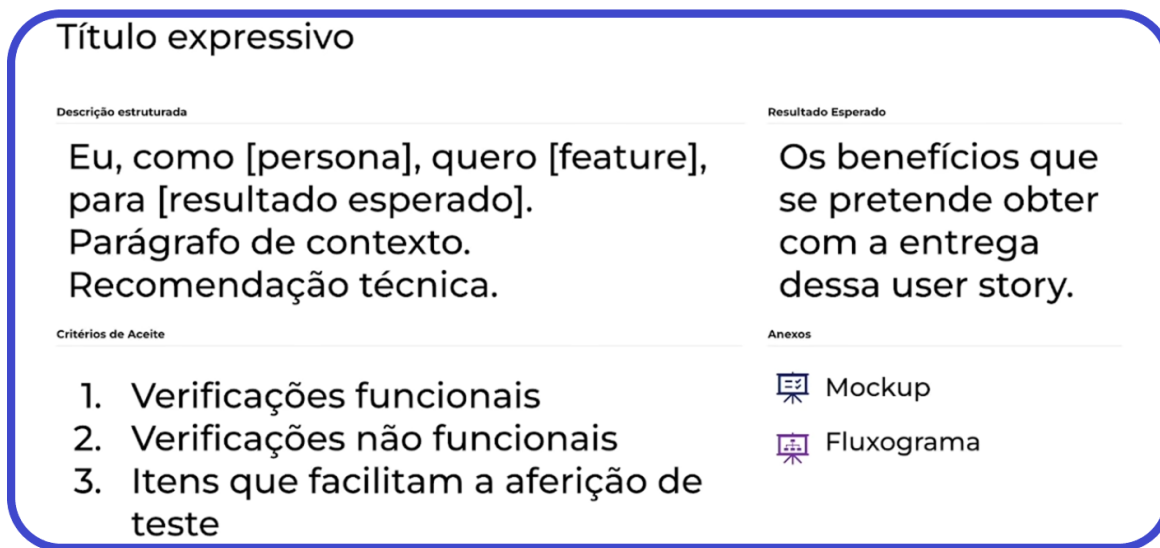
- esforço cognitivo;

- ambiguidades;
- e risco de interpretação incorreta.

Com mockups integrados à história — especialmente enriquecidos por IA — o entendimento se torna:

- mais imediato;
- mais contextual;
- e mais compartilhado.

Modelo tradicional



O que essa imagem normalmente representa:

- cards de User Stories com descrição textual;
- campos separados para critérios de aceitação;
- links externos para protótipos;
- anexos desconectados do fluxo de leitura;
- mockups produzidos manualmente e separados do refinamento.

Análise crítica do modelo

Mesmo quando há mockups disponíveis, eles geralmente:

- estão anexados, não integrados;
- são tratados como documentação complementar;

- dependem de navegação externa;
- não fazem parte da narrativa principal da história.

E mesmo com ferramentas modernas, o processo continua fragmentado.

Ou seja:

- 👉 A User Story conta uma parte da história
 - 👉 O mockup conta outra parte
 - 👉 E o time precisa juntar tudo manualmente
-

Resultado no dia a dia

Esse modelo leva a situações como:

- “Não era isso que eu entendi...”
- “Mas no mockup está diferente...”
- “Esse detalhe não estava na descrição...”
- “O comportamento da tela não estava claro...”
- “Precisamos ajustar isso na próxima Sprint...”

Resultado:

- retrabalho constante;
 - desalinhamento;
 - refinamentos intermináveis;
 - e desperdício de tempo operacional.
-

Reflexão prática

Se uma User Story precisa:

- de múltiplos links;
- de explicações paralelas;
- e de navegação externa

para ser compreendida corretamente...

então ela ainda não está completa.

Gancho para os próximos subtópicos

É exatamente essa limitação que abre espaço para evolução:

- 👉 E se o mockup não fosse um anexo?
- 👉 E se ele nascesse junto da história?
- 👉 E se a IA ajudasse o time a enriquecer visualmente o entendimento em tempo real?

Nos próximos subtópicos, vamos explorar:

- como o cérebro interpreta informação;
- por que imagens reduzem ambiguidades;
- e como isso muda completamente a forma como devemos escrever requisitos.

Problemas reais enfrentados por times ágeis

Mesmo em times experientes e com boa maturidade em Agile, os problemas relacionados às User Stories continuam acontecendo — não por falta de processo, mas por limitações na forma como os requisitos são comunicados e visualizados.

Aqui não estamos falando de teoria.

Estamos falando de situações reais que acontecem diariamente em projetos de software.

E existe um detalhe importante no cenário atual:

- mesmo com ferramentas modernas de design e prototipação, o entendimento ainda depende excessivamente da interpretação humana entre texto e interface.

É exatamente nesse ponto que a Inteligência Artificial começa a criar uma nova possibilidade:

- enriquecer visualmente as histórias;
 - antecipar detalhes operacionais;
 - sugerir componentes de interface;
 - e reduzir lacunas de entendimento antes do desenvolvimento começar.
-

Capítulo 2 — Agile na prática (sem complicação) (trechos selecionados)

Introdução ao conceito de User Story Visual Integrada

Depois de entender os problemas do modelo atual, surge uma pergunta natural:

Como podemos escrever User Stories que realmente eliminem dúvidas desde o início?

A resposta está em mudar um ponto simples, mas poderoso:

👉 **Parar de separar texto e visual.**

✂ O que é uma User Story Visual Integrada

É uma evolução da User Story tradicional, onde:

- O texto descreve a intenção.
- O mockup aparece **no momento certo da leitura**.
- Tudo está no mesmo fluxo, no mesmo lugar.

👉 Não há links externos.

👉 Não há necessidade de alternar ferramentas.

👉 Não há dependência de explicações adicionais.

📌 Estrutura básica

Uma User Story Visual Integrada segue um formato simples:

Título

Descrição (como, quero, para)

Mockup inserido logo após a descrição

Critérios de aceitação conectados ao visual

Exemplo comparativo

Modelo tradicional:

- Texto descrevendo a funcionalidade.
- Link para mockup separado.

 Exige interpretação + navegação

Modelo integrado:

Como operador de caixa

- Quero inserir um produto.
- Para adicioná-lo à venda.

 (Mockup mostrando campo de busca + lista de produtos)

Critérios de aceitação:

- Ao digitar, produtos aparecem na lista.
- Ao selecionar, item vai para o carrinho.

 Tudo é entendido no mesmo momento.

Por que isso funciona melhor

Porque elimina três problemas ao mesmo tempo:

- Reduz interpretação subjetiva.
- Diminui esforço cognitivo.
- Aumenta alinhamento imediato.

 O cérebro não precisa mais “imaginar” — ele apenas valida o que está vendo.

O impacto direto no time

Com essa abordagem:

- O Planning fica mais rápido.
- A daily meeting foca mais nos bloqueios do que no entendimento requisito.
- O desenvolvimento começa com menos dúvidas.
- O QA testa com mais precisão.
- O Review tem menos surpresas.

- Diminui o número de sprints porque o retrabalho também diminui.
 - Reduz o tempo de entrega do épico.
 - Melhora a satisfação do cliente final.
 - Agrega valor ao time juntando agilidade e precisão.
-

Diferença sutil, impacto enorme

Importante destacar:

Não estamos criando algo totalmente novo — estamos **mudando a forma de usar o que já existe**.

Mockups sempre existiram.

User Stories também.

 O diferencial está em **integrar, não referenciar**.

Insight central

Uma User Story só está completa quando não precisa de explicação adicional.

E isso só acontece quando:

- Intenção (texto).
- Contexto (visual).

estão juntos.

O erro que devemos evitar

Não é sobre:

- Colocar várias imagens soltas.
- Ou anexar arquivos no final.

 Isso ainda mantém a separação.

O objetivo é:

Inserir o visual exatamente no ponto onde ele ajuda a entender a história.

Conclusão

A User Story Visual Integrada transforma a forma como o time entende o que precisa ser feito.

Ela deixa de ser apenas um texto e passa a ser:

Uma experiência de entendimento.

Gancho para o próximo passo

Agora que o conceito está claro, o próximo passo é ver isso na prática:

 Como criar histórias assim desde o início de um projeto?

Nos próximos capítulos, vamos construir um sistema real aplicando exatamente esse modelo.

Capítulo 3 — Projeto Base: Sistema de Caixa (PDV Autopeças)

A partir deste ponto, vamos sair da teoria e entrar na prática.

Para isso, vamos trabalhar com um cenário realista e comum no mercado.

Já temos o épico definido, podemos ajustar o contexto para manter total coerência com o objetivo central do projeto:

Épico: *“Realizar vendas no caixa de forma rápida e sem erros”*

Tudo que será construído a partir daqui deve responder diretamente a esse objetivo.

3.1 Cenário do negócio

Estamos em uma loja de autopeças com atendimento direto ao cliente, onde o caixa é um ponto crítico da operação.

O desafio não é apenas vender — é vender com:

- **Rapidez**, para evitar filas e melhorar a experiência.
- **Precisão**, para evitar erros financeiros e retrabalho.

Situações reais do dia a dia:

- Cliente aguardando enquanto o operador busca produtos.
- Digitação incorreta de itens.
- Cálculo manual de descontos.
- Erros no fechamento da venda.

👉 Cada um desses pontos impacta diretamente o épico.

3.2 Objetivo do sistema

O sistema deve garantir que o operador consiga:

- Registrar produtos de forma ágil.
- Visualizar claramente o que está sendo vendido.
- Remover itens se for necessário.
- Evitar erros durante a operação.
- Aplicar descontos;
- Finalizar a venda com confiança.

- Escolher a forma de pagamento.
- Emitir o comprovante fiscal de acordo com as leis vigentes.

👉 Tudo isso com o menor esforço possível.

3.3 Foco no usuário principal

Operador de caixa (prioridade máxima)

Este sistema será desenhado pensando principalmente nele:

- Trabalha sob pressão.
- Precisa de respostas rápidas do sistema.
- Não pode interpretar telas complexas.
- Depende de clareza visual para evitar erros.

👉 Se o sistema for bom para o operador, ele naturalmente atenderá o negócio.

3.4 Diretrizes do sistema

A partir do épico, definimos algumas regras claras para o desenvolvimento:

- Interfaces devem ser **simples e diretas**.
- Ações devem exigir o **mínimo de passos possível**.
- Informações críticas devem estar **visíveis e destacadas**.
- O sistema deve **reduzir decisões manuais** sempre que possível.

👉 Essas diretrizes vão influenciar diretamente os mockups e as histórias.

3.5 Fluxo base da venda

O fluxo será construído sempre com foco em rapidez e precisão:

1. Abrir o caixa.
2. Inserir produtos rapidamente.
3. Visualizar itens adicionados sem dúvida.
4. Aplicar ajustes (ex: desconto) com segurança.

5. Validar total claramente.
6. Finalizar pagamento.

👉 Cada etapa será pensada para evitar erros e reduzir tempo.

🧠 Impacto direto nas User Stories

Com esse épico, toda User Story deve responder a uma pergunta:

Isso torna a venda mais rápida ou mais segura (sem erros)?

Se a resposta for “não”, a história precisa ser revisada.

3.6 O que vamos construir ao longo dos capítulos

Durante as próximas sprints, vamos:

- Criar o backlog inicial.
- Escrever User Stories visuais.
- Evoluir o sistema passo a passo.
- Refinar histórias com base em aprendizado.

👉 Sempre com foco em:

Clareza + Visual no mesmo fluxo

💡 Conexão

Esse épico reforça ainda mais a necessidade de integração entre:

- **Texto (intenção)** → o que deve acontecer.
- **Mockup (visual)** → como deve acontecer.

👉 Porque rapidez e precisão dependem diretamente de **clareza visual**.

Por que este exemplo?

Este tipo de sistema foi escolhido porque:

- É fácil de entender.
- Tem fluxo bem definido.
- Possui interações claras com interface.
- Permite explorar bem o uso de mockups.

👉 Ou seja: perfeito para demonstrar a integração entre **User Stories + Visual**.

Importante alinhar

Este projeto não tem como objetivo:

- Ensinar desenvolvimento de software.
- Explorar regras fiscais reais de PDV.
- Criar um sistema completo de mercado.

👉 O foco é exclusivamente:

Como escrever e evoluir User Stories com mockups integrados

Insight central

Um sistema só será rápido e sem erros se o usuário **não precisar pensar demais para usá-lo**.

E isso começa na forma como os requisitos são definidos.

Conexão com o próximo subtópico

Com o contexto alinhado ao épico, o próximo passo é estruturar o trabalho:

👉 Vamos transformar esse objetivo em **User Stories iniciais no backlog**, já aplicando o conceito de integração com mockups desde o começo.

UMA PRÉVIA DO CONTEÚDO PRÁTICO

Agora vamos colocar a abordagem em prática

A partir dos próximos capítulos, o livro deixa progressivamente a teoria e começa a construir o sistema de caixa por meio de Sprints e User Stories.

No Capítulo 4 definimos o Backlog com todas as User Stories e a partir do Capítulo 5, por exemplo, começamos com a:

Visão rápida da Sprint (Scrum na prática)

Planning (resumido)

O time seleciona as 3 histórias do backlog e faz um alinhamento rápido:

- Todos entendem o fluxo?
- Há dúvidas?
- O que precisa estar visível na tela?

 Aqui já aparece o diferencial:

As histórias são discutidas **com apoio visual**, não apenas texto.

Story 1 — Abrir Caixa

Descrição:

Como: operador de caixa – **Alias:** OpCX.

Quero: abrir o caixa com valor inicial em modo online.

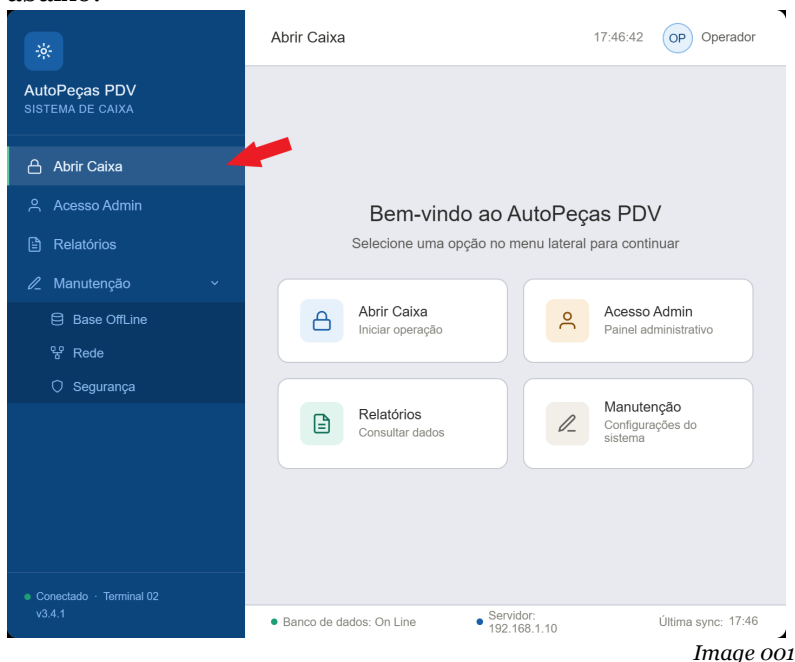
Para: iniciar as vendas com controle.

Pré-Condições:

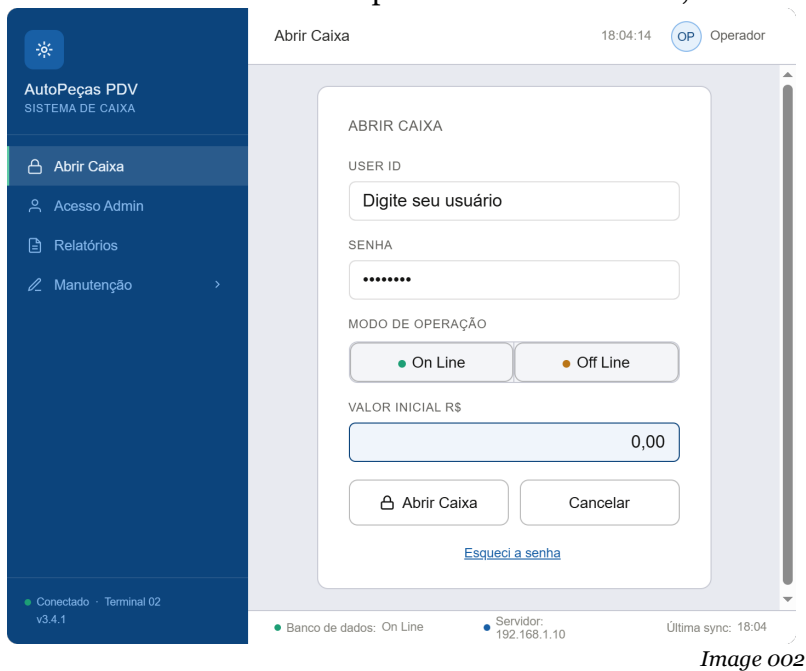
- a) O PDV (Sistema de Ponto de Venda) deve estar com as configurações de rede devidamente preenchidas.
- b) O OpCX deve ter mãos as credenciais validas para acessar o PDV em modo online.

Cenário de sucesso:

- 1) O OpCX inicia o sistema PDV no checkout físico da loja.
- 2) O OpCX clica no menu “Abrir Caixa” na tela principal do PDV, conforme a imagem abaixo:



- 3) O PDV abre a tela de acesso para a abertura de caixa, conforme a imagem abaixo:



- 4) O OpCX entra com as credenciais validas nos campos USER ID e SENHA.
- 5) O OpCX clica no botão “On Line” no Modo de Operação.

- 6) O OpCX informa o valor de abertura do caixa no campo “Valor Inicial R\$”.
- 7) O OpCX clica no menu “Abrir Caixa
- 8) O PDV inicia o processamento e aplica as regras e restrições descritas nos critérios de aceitação.

Critérios de aceitação:

- Campo “Valor inicial” é obrigatório.
 - Campo “Valor inicial” aceita apenas números de 0-9.
 - Exibir erro se o campo “Valor Inicial” estiver com zero ou vazio.
 - Botão “Abrir Caixa” inicia o caixa.
 - Após confirmação → ir para tela de venda.
-

CRIANDO Prompts de Mockups com a IA

Exemplo de Prompt inicial e detalhado para geração de mockup da imagem 001:

“Crie o mockup de uma tela inicial de um sistema PDV (Ponto de Venda) para uma loja de autopeças, chamado "AutoPeças PDV". O layout deve seguir esta estrutura:

Menu lateral esquerdo (fundo azul escuro):

Logo/ícone do sistema no topo, com o nome "AutoPeças PDV" e o subtítulo "SISTEMA DE CAIXA".

- Item de menu "Abrir Caixa" (com ícone de cadeado) — destacado como item ativo/selecionado.

- Item de menu "Acesso Admin" (ícone de usuário).

- Item de menu "Relatórios" (ícone de documento).

- Item de menu expansível "Manutenção" (ícone de engrenagem), contendo os submenus: "Base OffLine", "Rede" e "Segurança".

- Rodapé do menu com status de conexão ("Conectado - Terminal 02", versão "v3.4.1")

Área principal (conteúdo central):

- Cabeçalho com o título da tela atual ("Abrir Caixa"), horário em tempo real e indicador do operador logado (avatar circular com iniciais, ex: "OP", e nome "Operador")

- Mensagem de boas-vindas centralizada: "Bem-vindo ao AutoPeças PDV" com o texto de apoio "Selecione uma opção no menu lateral para continuar"

- Grade 2x2 de cartões clicáveis, cada um com ícone colorido, título e descrição curta:

- "Abrir Caixa" (ícone azul) — "Iniciar operação"
- "Acesso Admin" (ícone laranja) — "Painel administrativo"
- "Relatórios" (ícone verde) — "Consultar dados"
- "Manutenção" (ícone rosa) — "Configurações do sistema"

Rodapé (barra de status):

- Indicadores com bolinhas coloridas de status: "Banco de dados: On Line", "Servidor: 192.168.1.10", "Última sync: [horário]"
- Use uma paleta de cores corporativa (azul escuro no menu, branco no conteúdo, com acentos coloridos nos ícones), tipografia limpa e sans-serif, e um estilo visual minimalista adequado para um sistema de retaguarda/PDV usado em ambiente de loja física.”

Exemplo de Prompt detalhado para geração de mockup da imagem 002:

“Crie o mockup de uma tela de login/abertura de caixa para um sistema PDV (Ponto de Venda) de autopeças, chamado "AutoPeças PDV". A tela mantém o mesmo layout base do sistema: menu lateral esquerdo fixo e área de conteúdo central.

Menu lateral esquerdo (fundo azul escuro, igual às demais telas):

- Logo/ícone do sistema, nome "AutoPeças PDV" e subtítulo "SISTEMA DE CAIXA".

- Itens de menu: "Abrir Caixa" (ativo/selecionado), "Acesso Admin", "Relatórios", "Manutenção" (expansível, com seta indicando submenu).

- Rodapé com status de conexão ("Conectado - Terminal 02", "v3.4.1").

Cabeçalho da área principal:

- Título da tela ("Abrir Caixa"), horário em tempo real e avatar do operador logado ("OP" / "Operador")

Conteúdo central — Card de formulário centralizado (fundo branco, cantos arredondados, sombra leve, sobre fundo cinza claro):

- Título do card: "ABRIR CAIXA".

- Campo de texto "USER ID" com placeholder "Digite seu usuário".

- Campo de senha "SENHA" com valor mascarado (pontos)

- Seletor "MODO DE OPERAÇÃO" com dois botões lado a lado, tipo toggle/segmented control:

- "On Line" (indicador verde, selecionado por padrão).
- "Off Line" (indicador laranja).
- Campo numérico "VALOR INICIAL R\$" com valor padrão "0,00" e destaque de foco (borda azul)
- Dois botões de ação lado a lado: "Abrir Caixa" (botão primário, com ícone de cadeado) e "Cancelar" (botão secundário/outline)
- Link de texto centralizado abaixo dos botões: "Esqueci a senha"

Rodapé (barra de status):

- Indicadores: "Banco de dados: On Line", "Servidor: 192.168.1.10", "Última sync: [horário]"

Use tipografia limpa sans-serif, paleta corporativa (azul escuro no menu, branco/cinza claro no conteúdo, verde e laranja como cores de status), inputs com bordas suaves e formulário centralizado verticalmente, em estilo minimalista de sistema de retaguarda para uso em loja física.”

Prompts Incrementais: Ensinando a IA a Evoluir o Mockup Sem Recomeçar

Depois que você já gerou um **prompt-base** (aquele com a identidade visual, o menu lateral, a paleta de cores e o padrão de navegação) e já criou uma ou duas telas seguindo esse padrão, você **não precisa mais repetir tudo isso a cada novo prompt**.

Isso acontece porque, na prática, a IA está mantendo o **contexto da conversa** — ou seja, ela já "sabe" como é o sistema, o menu, as cores, o estilo dos cards e botões. Seu trabalho passa a ser apenas descrever **o que muda** na tela nova em relação ao que já foi definido.

Quando usar o prompt reduzido

Use essa abordagem sempre que a nova tela:

- Pertencer ao **mesmo sistema/produto** já descrito antes
- Mantiver o **mesmo menu lateral e estrutura de navegação**
- Seguir a **mesma paleta de cores e tipografia**
- Mudar apenas o **conteúdo central** (novos campos, nova user story, novo objetivo)

Como escrever um prompt reduzido

Em vez de repetir a identidade visual inteira, basta:

1. Referenciar que é a "próxima tela do mesmo sistema"
2. Indicar **qual item do menu está ativo agora**.
3. Descrever **apenas os elementos novos ou diferentes** do conteúdo central.
4. Citar rapidamente a user story que originou essa tela.

Exemplo de Prompt reduzido (Tela da imagem 002 — "Abrir Caixa", derivada da imagem 001):

“Agora crie a tela que abre quando o operador clica no card 'Abrir Caixa' da tela inicial, mantendo o sistema e padrão visual já definido. O item 'Abrir Caixa' continua ativo no menu lateral. Substitua o conteúdo central pela grade de cartões por um único card de formulário centralizado, contendo: campo 'User ID', campo 'Senha' (mascarado), seletor 'Modo de Operação' com opções On Line/Off Line, campo 'Valor Inicial R\$' e os botões 'Abrir Caixa' e 'Cancelar', com o link 'Esqueci a senha' abaixo.”

5. **O que foi cortado:** toda a descrição do menu lateral, cores, tipografia e rodapé de status — porque isso já foi estabelecido e não muda.
 6. **O que foi adicionado no lugar:** a *transição* ("a tela que abre quando o operador clica em...") — isso ajuda a IA a entender que é uma navegação dentro do mesmo fluxo, não uma tela solta.
 7. **O que continua sendo descrito por completo:** o **conteúdo central**, porque é justamente a parte que muda de tela para tela — é ali que mora a informação nova.
-

O QUE VOCÊ ENCONTRARÁ NO LIVRO COMPLETO

A amostra apresentou apenas uma parte da jornada.

No livro completo, você acompanhará a evolução do projeto desde a definição do backlog até a execução das 06 (seis) Sprints, passando pela criação e evolução das 14 (quatorze) User Stories Visuais Integradas.

Entre os conteúdos apresentados ao longo da obra estão:

Introdução Geral

A Inteligência Artificial começa a mudar esse cenário

A proposta deste livro

O que você verá na prática

Mais do que escrever histórias

Capítulo 1 — Por que as User Stories precisam evoluir

- 1.1 O modelo tradicional: texto + referência externa
- 1.2 Problemas reais enfrentados por times ágeis
- 1.3 Como o cérebro humano interpreta texto vs imagem
- 1.4 O gap entre intenção e entendimento

Capítulo 2 — Agile na prática (sem complicação)

- 2.1 Relembrando rapidamente o Agile
- 2.2 O papel do PO na clareza dos requisitos
- 2.3 Artefatos principais do Scrum (visão prática e direta)
- 2.4 Ritos essenciais do Scrum (visão direta e aplicada)
- 2.5 Introdução ao conceito de User Story Visual Integrada

Capítulo 3 — Projeto Base: Sistema de Caixa (PDV Autopeças)

- 3.1 Cenário do negócio
- 3.2 Objetivo do sistema
- 3.3 Foco no usuário principal
- 3.4 Diretrizes do sistema
- 3.5 Fluxo base da venda
- 3.6 O que vamos construir ao longo dos capítulos

Capítulo 4 — Backlog

- 4.1 Como o time chegou nessas histórias
- 4.2 Backlog inicial (visão em cards)
- 4.3 Organização do backlog

Capítulo 5 — Sprint 1: Primeiras funcionalidades do caixa

- Story 1 — Abrir Caixa
- Story 2 — Pesquisar Produto manualmente
- Story 3 — Pesquisar Produto pelo código de barra

Capítulo 6 — Sprint 2: Evoluindo o fluxo com menos retrabalho

- Story 4 — Inserir produto de forma automática
- Story 5 — Inserir produto de forma manual
- Story 6 — Remover item

Capítulo 7 — Sprint 3: Fechamento da venda e validação completa

- Story 7 — Cancelar venda
- Story 8 — Finalizar venda

Capítulo 8 — Sprint 4: Especialização das formas de pagamento (Crédito e Débito)

- Story 9 — Escolher forma de pagamento – Cartão de Crédito
- Story 10 — Escolher forma de pagamento – Cartão de Débito

Capítulo 9 — Sprint 5: Formas de pagamento complementares (Voucher e PIX)

- Story 11 — Escolher forma de pagamento: Voucher
- Story 12 — Escolher forma de pagamento: PIX

Capítulo 10 — Sprint 6: Conclusão da venda (Dinheiro + Emissão de Cupom Fiscal)

- Story 13 — Escolher forma de pagamento: Dinheiro (refinada)
 - Story 14 — Emitir comprovante: Cupom Fiscal
-

FIM DA AMOSTRA

Gostou do que viu?

Você acabou de conhecer apenas uma parte de A Nova Era das User Stories.

Nesta amostra, você viu:

O problema

O modelo tradicional e os desafios de interpretação.

A proposta

A integração entre texto, contexto visual, mockups e critérios de aceitação.

O projeto

A criação de um sistema de caixa utilizado como exemplo ao longo do livro.

A prática

Uma prévia de como as User Stories começam a ser desenvolvidas com apoio de mockups e Inteligência Artificial.

Mas esta é apenas a primeira parte da jornada.

No livro completo, você acompanhará a evolução do projeto nas Sprints e verá como as User Stories são transformadas, refinadas e enriquecidas ao longo do desenvolvimento.

Continue a leitura.

A Nova Era das User Stories

A evolução visual do Agile com mockups integrados e Inteligência Artificial



[CLIQUE AQUI ADQUIRA O LIVRO COMPLETO](#)