

# ENGENHARIA DE REQUISITOS

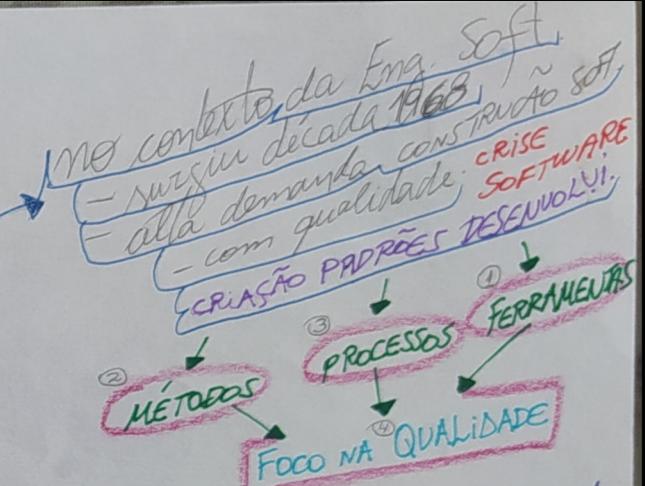
154/2021

## IMPORÂNCIA NO PROCESSO DESENVOLVIMENTO SOFTWARE

- projetos perdiam prazos / custos
- SOFTWARE baixa qualidade
- não atingia REQS
- projetos não eram gerenciáveis
- com rotatividade
- sem documentações
- código difícil de se manter

## ATIVIDADES FUNDAMENTAIS PROCESSO SOFTWARE

YACOR 3  
ENG. SOFT



## PROCESSO

- RESPONSABILIDADES envolvidos
- PRAZOS estipular tempo ex. obrigatoriedade
- FERRAMENTAS

atividades organizadas  
ETAPAS ESPECÍFICAS

desenvolvidas  
FORMA CONTÍNUA

mantém UNIDADE

Propósito Final

## MÉTODOS

- TRADICIONAIS
- CASCATA INCREMENTAL
- ÁGILS
- SCRUM XP

OU MODELOS PROCESSO SOFT.  
conjunto ferramentas

medidas/modos padronizados

AUXILIARES PLANEJ.  
DESENVOL.  
CONTROLE  
MANUTENÇÃO

acol 1  
16/10/21

## VALORES AGILE'S

- Individuos e Interações  
mais que processos e ferramentas
- Software em funcionamento  
mais que documentação altamente detalhada
- Colaboração com cliente  
mais que negociação de contrato
- Responder a mudanças  
mais que seguir um plano

## 12 PRINCIPIOS

### Metodos Ágeis

vão é esteticamente velocidade no desenvolvimento, e sim  
**ASSERTIVIDADE NO DESENVOLVIMENTO**

## AULA 01

• AO VIVO

PROF EDSON LESSA

ENG. REQ.  
Associada à ENG SOFT  
que se relaciona na  
construção de soluções  
desenvolvimento de software  
áreas: Informática  
Automação  
Sistemas Informáticos

A engenharia alcança a  
soluções das coisas  
melhorias, aprimoramento

### ENG REQ

Processo pelo qual REC. produto soft.  
COLETADOS DOCUMENTADOS  
ANALISADOS GERENCIADOS  
ciclo vida SOFTWARE

Higor  
medeiros  
2003

Modelo Cascata  
Prototipagem / MVP  
Produz  
Mínimo  
Viável

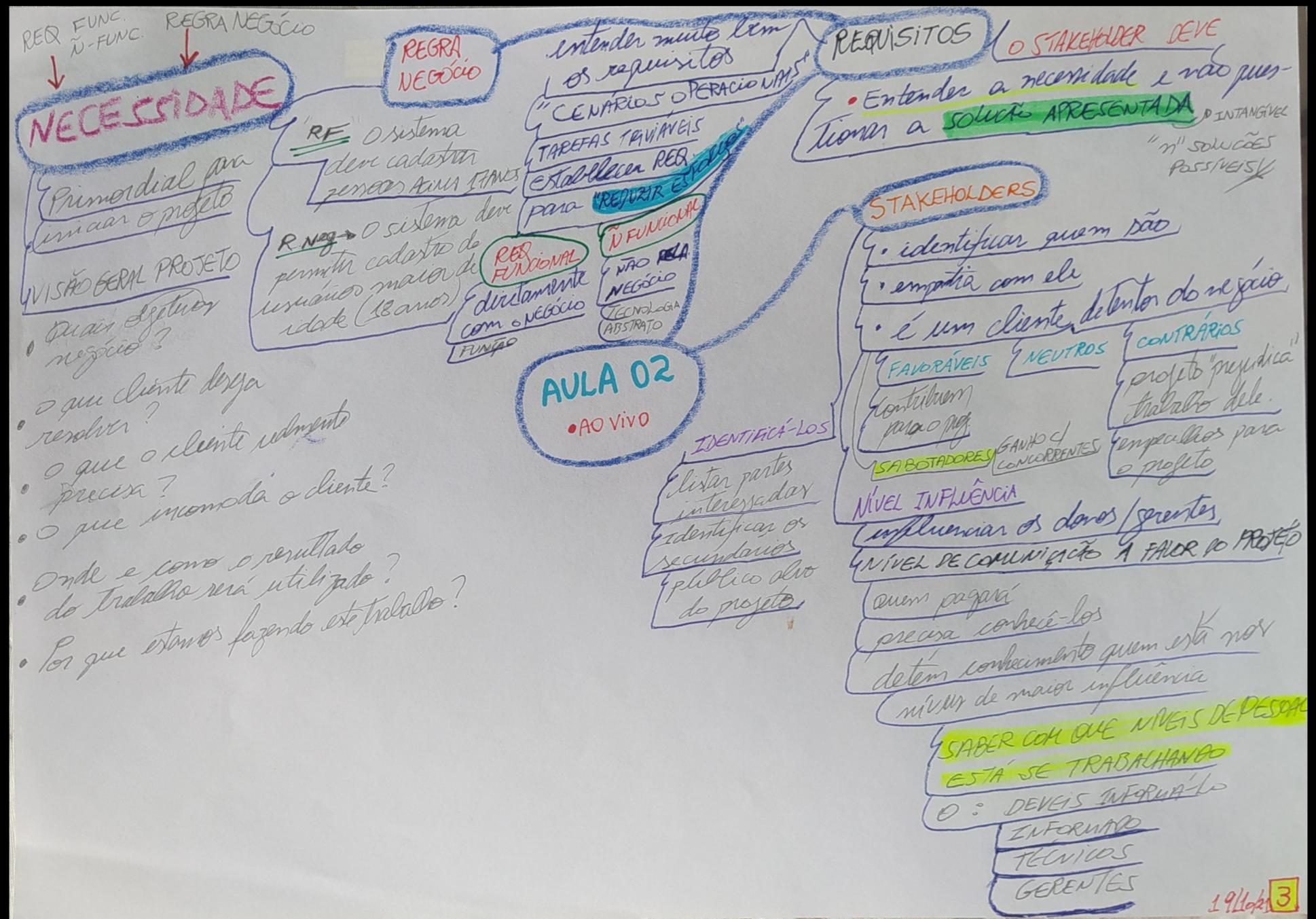
Espiral RISCOS  
Prototipagem + Cascata

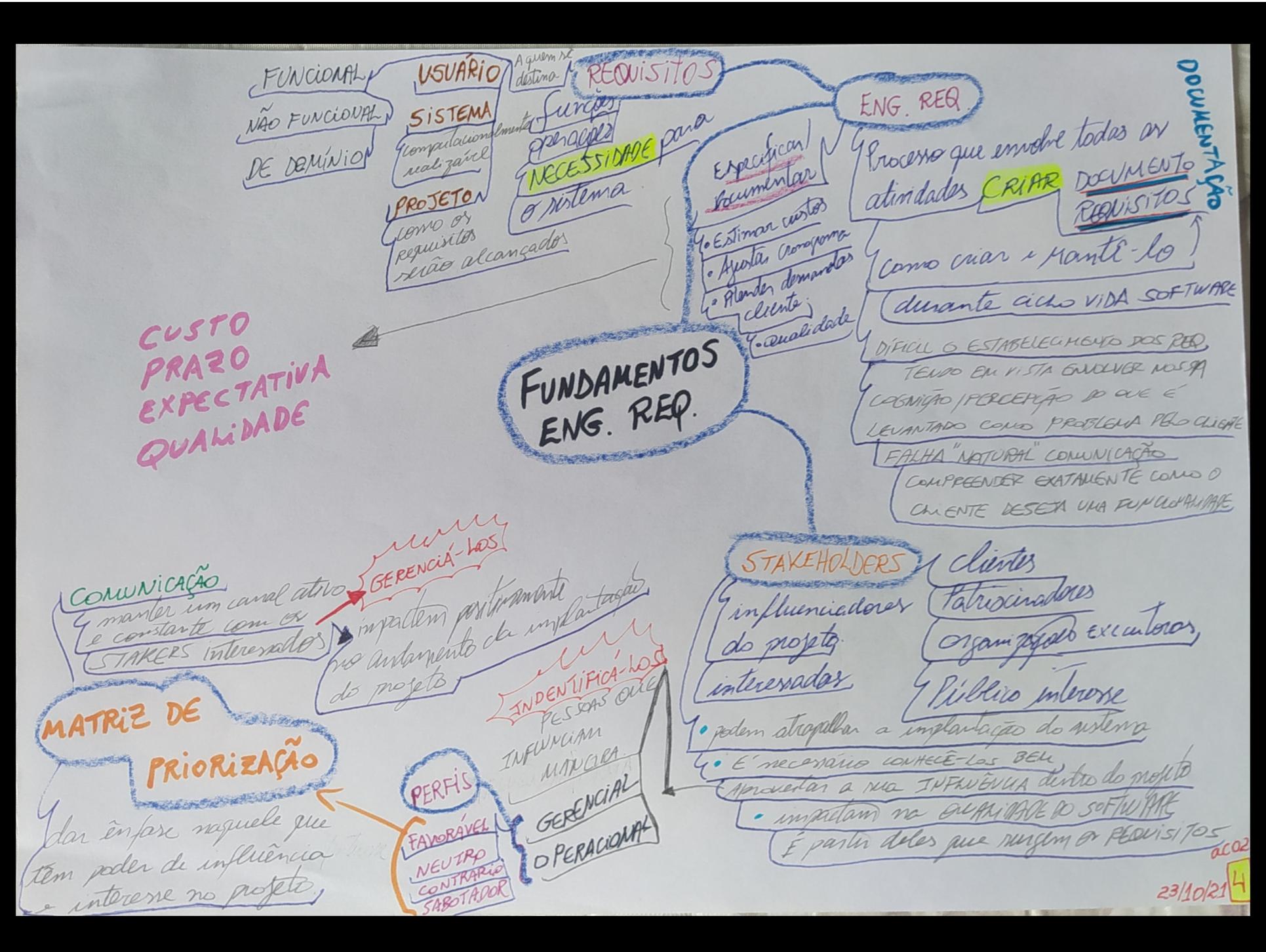
Interativo - RUP UNIFICADO

→ FIGURA ÁRVORE

O Requisito deve  
atender a necessidade  
do cliente; ele é o  
alvo da solução.

\* não pensar "amor" pela  
solução e querer enfeitar.  
Deve atender os REQUISITOS  
NATAR / ENTREGAR SOLUÇÃO





# FLUXO LEVANTAMENTO

DOCUMENTAR REQ  
CASO USO  
FLUXO (CENÁRIOS B/A/e)  
DESCRITIVO / etc.

VERIFICAR E  
VALIDAR REQ  
REVISAR REQ  
Ajustar doc.

LEVANTAR REQ:  
• Nec. usuários / Sistemas Existentes  
• Reg, leis / Info domínio  
ANALISAR OS REQUISITOS  
• REVISAR NECESSIDADES  
• MONTOS REQ  
CUSTO **vs** SOLUÇÃO  
• Atender CLIENTE  
• EQUIPE SAIBA DESenvolver  
NEGAÇÃO DE REQUISITOS  
• Pela diminuição de  
não custos \$  
VIABILIDADE

## REQUISITOS

No levantamento dos requisitos  
é importante perguntar várias  
vezes sobre as necessidades /  
funcionalidades do sistema  
"ÓBVIO DITO = ÓBVIO FEITO"

**DESEJO ≠ NECESSIDADE**  
CLIENTE

IDEIAS  
DEFINIR PROBLEMAS

## LEVANTAMENTO NECESSIDADES

NE001 - O sistema deve gerenciar  
planilhas financeiras  
É MAIS LIVRE  
É A EXPRESSÃO  
DA NECESSIDADE.  
Isso é requisito  
+  
Alta necessidade do cliente  
AUMENTAR A VEL. DOS CÁLCULOS  
GUARDAR HISTÓRICO E ELIMINAR  
ERRO HUMANO NO CÁLCULO  
Caso dividida-se a necessidade  
pode surgir situações anômalas/gênericas  
NE001 - AUMENTAR VEL.  
NE002 - GUARDAR HISTÓRICO  
NE003 - ELIMINAR ERRO HUMANO

## AULA 03

• AO VIVO

valores que  
não agregam  
ao negócio se  
frem ativos  
Reduzir tempo de ...  
Aumentar produtividade ...  
Atender mais clientes ...  
Aumentar a segurança sobre ...  
Diminuir volume de ...

Envar 3 necessidades podem ser postas em  
uma romântica, pois há um contexto entre elas.  
ELIMINAR O HUMANO?  
necessidade estranha!

Metodologia PANC  
Mind Map  
Bloco Notas

Eng Reg é o mediador do BRAINSTORM.  
Brainstorm formel andre lima 2º aluno unicenner.edu.br

## MIRO

Brainstorm formel andre lima 2º aluno unicenner.edu.br

Punt Protótipos  
Compartilhamento para "n" pessoas  
executarem simultaneamente

ON LINE

STAKE HOLDERS

- Como construir BRAINSTORM CONSISTENTE?
  - ↳ 1º definição do problema
  - ↳ apresentação das pessoas

## IDEIAS

- ① Definir um objetivo
  - ② Exalter participantes
  - ③ Definir um timebox tempo limite
  - ④ Priorizar ideias RELOGIO REGRESSIVO
  - ⑤ definir regra incluir ideias
  - ⑥ FILTRO DE IDEIAS
- Agregamento de ideias similares para solução

- Soluções identificadas refutando ideias diferentes
  - ↳ círculo ponto e cada ideia
  - ① um objetivo único e claro
  - ② o tempo da atitude exato todo
  - ③ descartar ideias
  - ④ convite para participantes alinhados com projeto

## AULA 05

• AO VIVO

IDEAL  
ATE 10  
PESSOAS

GRAVACOES  
CONSULTA  
TERMO ASSINADO  
ENVOLVIDOS

PESSOAL TÉCNICO

Normalmente não se leva,  
SE FOR PARA ENTENDER  
O NEGÓCIO, NÃO SE FAZ  
NECESSÁRIO LEVÁ-LOS DE  
INÍCIO,

## ENTREVISTA

Não ler roteiro PERGUNTAS

É necessário ter clareza nas perguntas  
alinhá-las com o entrevistado

## BRAINSTORMING

DESIGN THINK  
MIRO

Unir-se com pensar ESSENCIAIS  
ao objetivo do projeto

CONDUZIR um dinâmica grupo  
FOCO NO ENCONTRO SOLUÇÕES

MIRO  
FERRAMENTA  
Fazer dinâmicas presencialmente  
é mais difícil.

Com a pandemia em ATIVIDADE  
tornar-se mais fácil HOME  
OFFICE  
Pensar e obter as ideias e as  
colocam em prática

Como também é possível mostrar  
PROTOTÓTIPOS TELE ; "PRINTSCREEN"  
de sistema similar.

SE O USUÁRIO JÁ PASSOU ALGUM SISTEMA  
IDEAL, É POSSÍVEL MOSTRAR-LO ONLINE  
AO ENG. REQUISITOS