

Gerenciamento de Projeto de Software

Elicitação de requisitos

Profa. Flávia B. Blum Haddad

Email: flaviahaddad@utfpr.edu.br

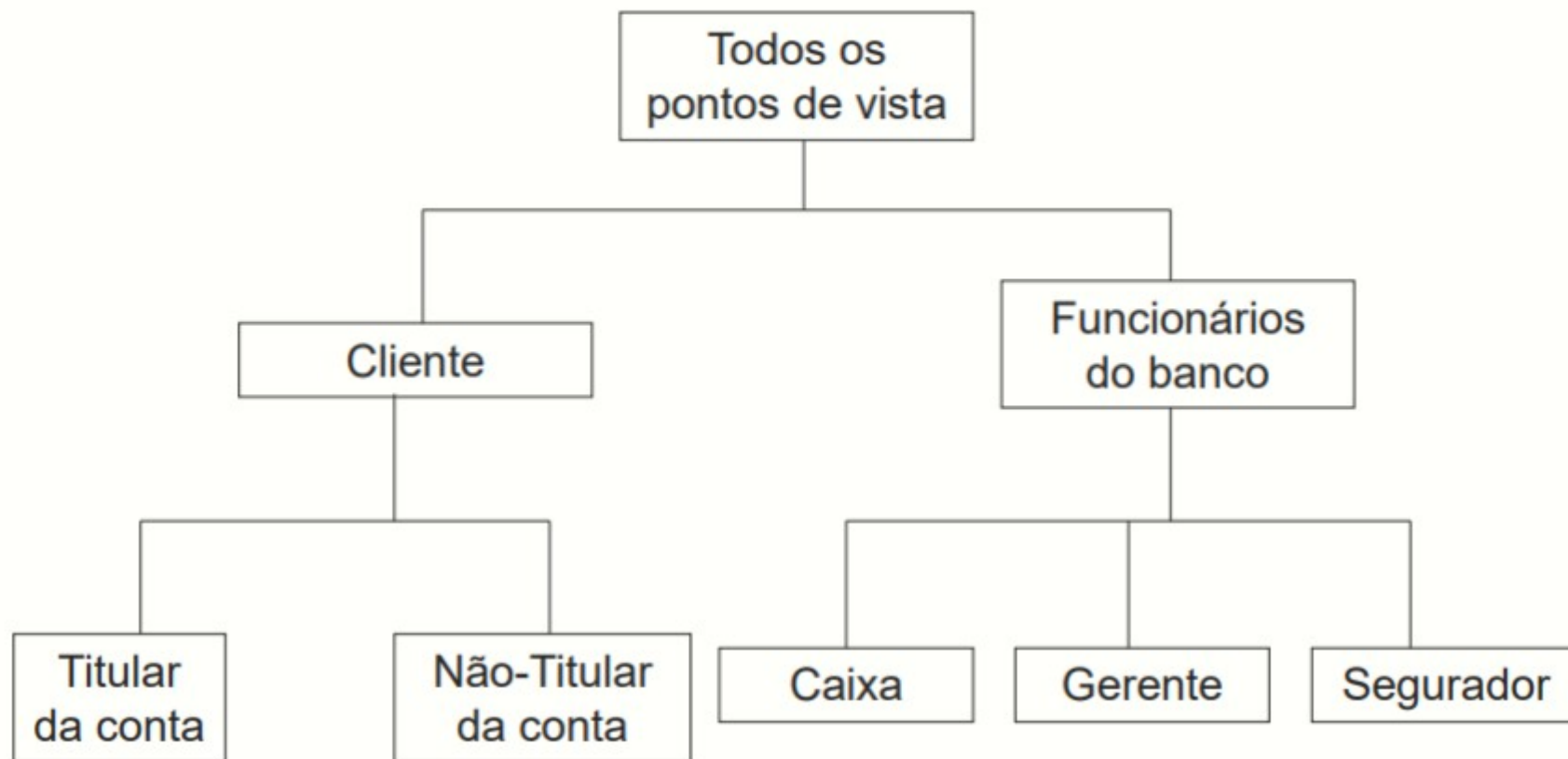
Elicitação de requisitos

- As necessidades dos clientes, o domínio e restrições do negócio devem ser detectados, com o objetivo de fornecer o mais correto entendimento do que é esperado do sistema de software a ser produzido .

Técnicas de Elicitação de requisitos

- Descoberta de requisitos (pontos de vista);
- Entrevistas;
- Cenários;
- Casos de uso;
- Etnografia.

Pontos de vista – Estruturar pontos de vista



Titular da conta

Lista de Serviços

Retirar dinheiro
Consultar saldo
Pedir cheques
Enviar mensagem
Desbloquear cartão
Executar transação
Pedir extrato
Transferir fundos
Contrair empréstimo

Não-Titular da conta

Lista de Serviços

Retirar dinheiro
Consultar saldo

Caixa do banco

Lista de Serviços

Executar diagnósticos
Somar dinheiro
Colocar papel
Enviar mensagem

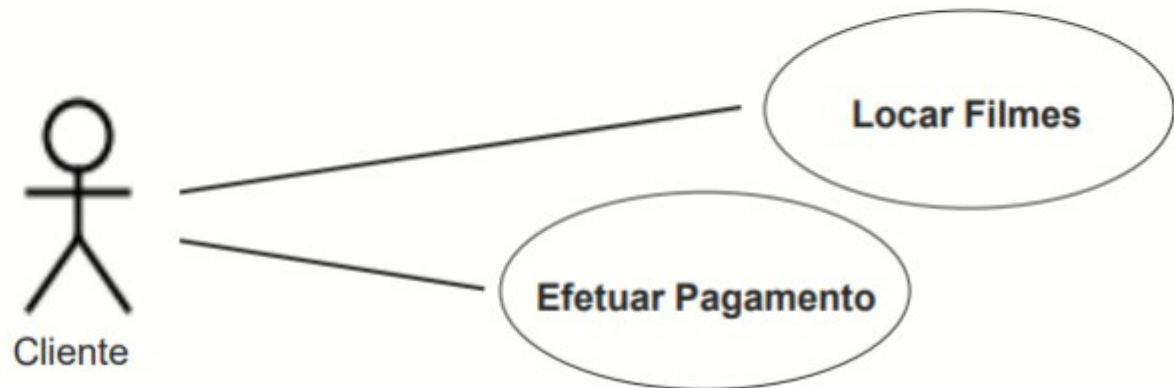
Entrevistas - tipos

- Entrevistas fechadas: conjunto prédefinido de perguntas;
- Entrevistas abertas: sem agenda prédefinida; se adapta para explorar o conhecimento do stakeholder.

Cenários – ex.

- Nome do Cenário: Sacar dinheiro
- Ator: Correntista
- Pré-condição: Conta e senha validada
- Fluxo normal
 1. Entrar com valor do saque
 2. Confirmar dados e operação
 3. Debitar valor da conta do cliente
- Fluxo alternativo: Saldo insuficiente
 - 3.1 Apresentar aviso ao cliente
- Pós-condição: Valor sacado é debitado do saldo do cliente

Casos de uso – ex.

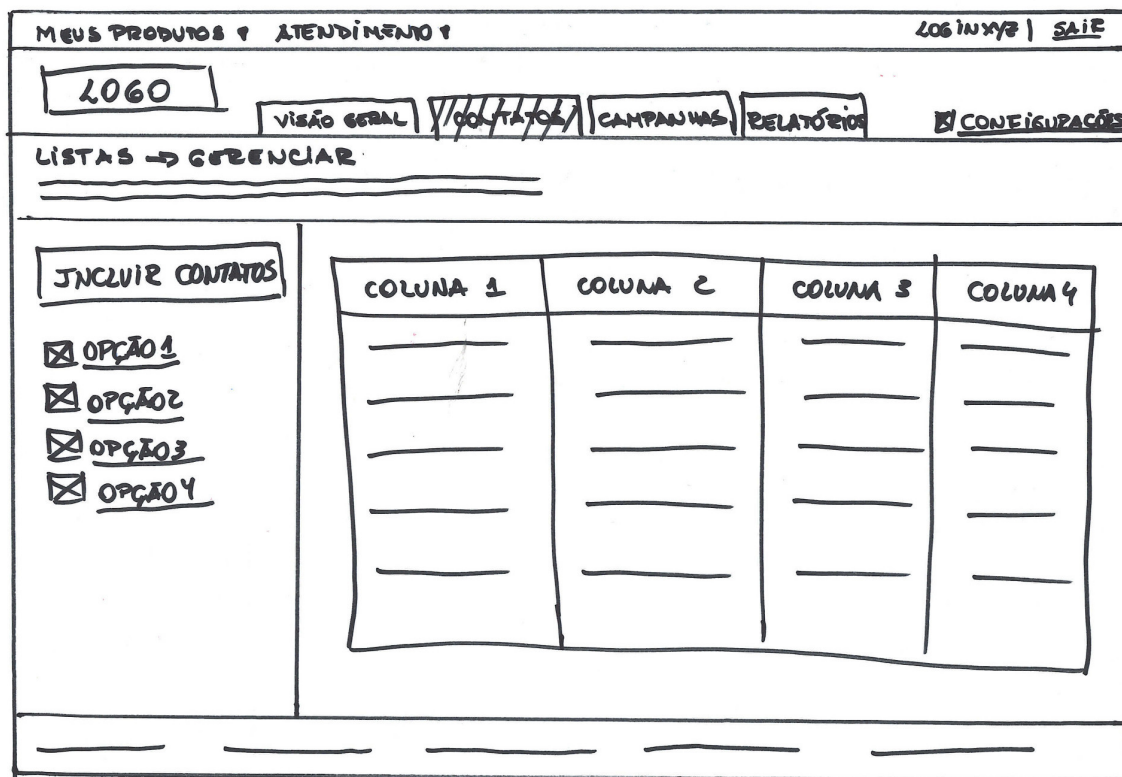


Etnografia é eficaz...

- Para descobrir como as pessoas realmente trabalham;
- Para descobrir a cooperação e conscientização das atividades de outras pessoas;
- Para desenvolver um protótipo;
- Para descobrir importantes detalhes que outros métodos omitem.

Técnicas ágeis de elicitação de requisitos

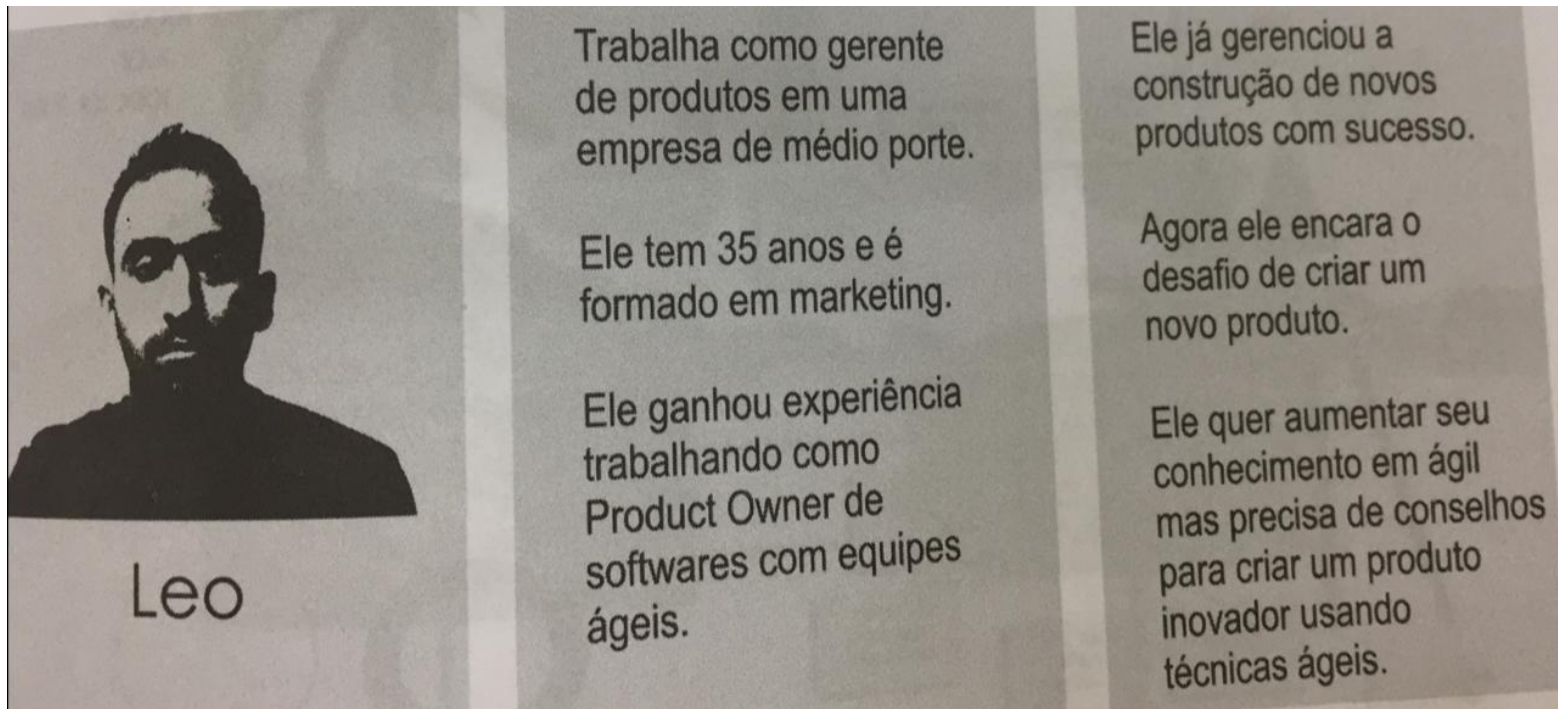
- Wireframe: é uma espécie de rascunha de protótipo, uma rápida representação gráfica do produto



The wireframe depicts a web application layout. At the top, a header bar contains the text 'MEUS PRODUTOS' and 'ATENDIMENTO' on the left, and 'LOG IN / X' and 'SAIR' on the right. Below the header, a navigation bar features a 'LOGO' placeholder, followed by tabs for 'VISÃO GERAL', 'CONTATOS', 'CAMPAÑHAS', and 'RELATÓRIOS'. A 'CONFIGURAÇÕES' link with a gear icon is positioned on the far right. The main content area is titled 'LISTAS -> GERENCIAR'. On the left side of this area, there is a sidebar with a 'INCLUIR CONTATOS' button and a list of four options, each preceded by a checked checkbox: 'OPÇÃO 1', 'OPÇÃO 2', 'OPÇÃO 3', and 'OPÇÃO 4'. To the right of the sidebar is a table with four columns labeled 'COLUNA 1', 'COLUNA 2', 'COLUNA 3', and 'COLUNA 4'. Each column contains five horizontal lines representing data rows. The entire interface is enclosed in a simple rectangular border.

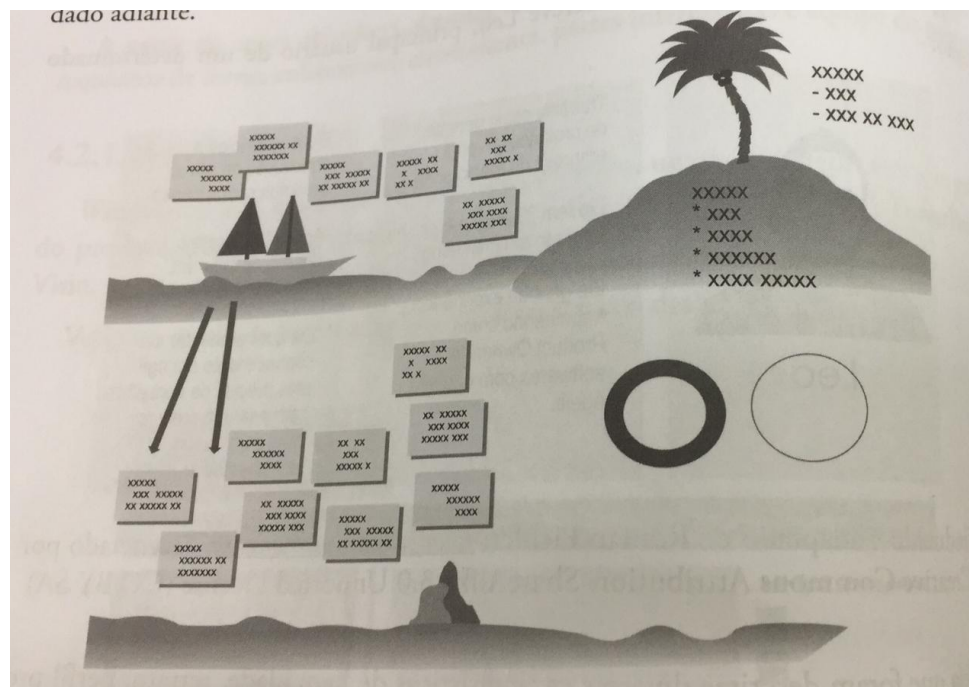
Técnicas ágeis de elicitação de requisitos

- Personas: personagens criadas para representar os diferentes tipos de usuários que utilizarão o produto



Técnicas ágeis de elicitação de requisitos

- Jogos ágeis: maneiras inovadoras e colaborativas para coleta de requisitos, estimativas e planejamento de projeto. Ex. Speedboat (o grupo coloca os requisitos ou oportunidades do projeto em cima de um barco desenhado (“ventos”) e os riscos ou ameaças abaixo do barco (“âncoras”))



Técnicas ágeis de elicitação de requisitos

- User stories: são textos simples que descrevem uma funcionalidade. Geralmente são escritas em pequenos cartões ou em post-its, para que o autor da user story seja objetivo

	<p>Eu, enquanto <QUEM>, quero <O QUÊ> para <POR QUÊ></p>