

Requisitos de Software

Elicitação de Requisitos de Software

Profa. Jacson Rodrigues Barbosa

Ester Daianne Oliveira Ferreira, Gabriel Formigoni dos Santos Neto, Layane
Grazielle Souza Dias, Marcos Vinícius de Moraes, Pedro Ivo Santana Melo

1 Introdução

O projeto **GPLMia** é uma plataforma online de agregamento, listagem, análise e sugestão de filmes e séries disponíveis nos catálogos de múltiplos serviços de streaming.

O objetivo da aplicação é analisar o humor, gosto pessoal, obras já consumidas anteriormente, serviços de streaming disponíveis e outros traços relevantes dos usuários para então gerar sugestões pertinentes de filmes e séries para serem assistidos na ocasião, além de informar em quais plataformas as obras sugeridas estão disponíveis.

Com isso, buscamos facilitar e encurtar o tempo de escolha dos nossos usuários, seja na hora de decidir o que assistir individualmente ou em ocasiões de reuniões em grupo. Além de eliminar a necessidade de buscar pelo mesmo filme ou série em diferentes plataformas, juntando o catálogo de todas em um mesmo lugar.

2 Fontes de requisitos

Tendo em vista o projeto citado acima, podemos identificar algumas fontes de requisitos necessárias para execução do projeto:

2.1 Usuários

Em outras palavras, as pessoas que utilizam plataformas de streaming e irão interagir diretamente com a aplicação. É possível notar pelo que foi descrito na introdução que toda a ideia do projeto está intimamente ligada com as particularidades e necessidades daqueles que o utilizarão, ser precisa e personalizável são características importantes para a aplicação e por isso, ter usuários como stakeholders é indispensável para o levantamento correto dos requisitos.

2.2 Plataformas de streaming de vídeo

Uma premissa da aplicação é a integração com o catálogo de diversas plataformas de streaming para que o usuário possa ter acesso à indicações baseadas em suas assinaturas. Assim, deve-se levantar os requisitos necessários para realizar esta integração através de documentação das plataformas e, se possível, contato direto com desenvolvedores.

2.3 Equipe de Desenvolvimento

A forma e as tecnologias que serão utilizadas para o desenvolvimento da aplicação mobile e a rede neural (para personalização das indicações) são definições necessárias para a construção do projeto. Por isso, os desenvolvedores responsáveis por elas também atuarão como fontes de requisitos.

2.4 Agências Regulamentadoras

Deve-se levar em consideração as legislações atuais sobre a proteção de dados pessoais dos usuários. A forma a qual esse dados serão tratados e a possibilidade de removê-los do controle da aplicação quando solicitado devem seguir as normas

definidas pela Lei Geral de Proteção de Dados.

3 Técnicas de Elicitação

Frente às fontes levantadas, faz-se necessário a utilização de algumas técnicas de elicitação para levantamento dos requisitos da aplicação:

3.1 Técnicas com usuários de plataformas de streaming:

Realização de questionários e entrevistas para entender as necessidades do usuário e assim poder escrever histórias de usuário. Além disso, quando houver protótipos, grupos focais podem ser realizados para encontrar possíveis erros e receber feedback dos usuários para melhorar o sistema.

3.2 Técnica com plataformas de streaming de vídeo

Realizar uma pesquisa de mercado para entender o que já existe, observar quais falhas estão presentes e o que pode ser feito de melhoria, a fim de melhorar a experiência do usuário.

3.3 Técnica com equipe de desenvolvimento

Realizar sessões de brainstorming para levantamento de ideias que geram requisitos. Pode ser feita apenas com a equipe de desenvolvedores, mas também poderá ser feita com especialistas do domínio, a fim de levantar requisitos que podem não ser óbvios ou que passariam despercebidos sem uma autoridade do domínio para notar.

3.4 Técnica com agências regulamentadoras

Consultar a legislação do país e um especialista da área (legislativa).