

Requisitos de Software

Elicitação de Requisitos de Software

Profa. Taciana Novo Kudo

Giulia Ferreira Gomes, 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).