

# Storytelling

## Introdução

Storytelling é a atividade de passar para outras pessoas ideias, crenças, ou experiências de diferentes tipos. No contexto da Engenharia de Software, é considerada uma técnica de elicitação de requisitos, na qual são coletadas histórias para ajudar a esclarecer as necessidades das partes interessadas.

---

## Metodologia

Através de uma videoconferência com um usuário do aplicativo Cinemark, a técnica foi conduzida por 2 facilitadores. A ferramenta utilizada para a gravação da sessão foi o Microsoft Teams. O usuário foi orientado sobre a técnica, teve tempo suficiente e um ambiente seguro para contar as histórias. Após a sessão foi feita uma análise do conteúdo gerado, do qual foram retirados os requisitos apresentados.

---

## Cronograma

A tabela 1 apresenta o cronograma da elicitação e as funções dos membros responsáveis pela técnica.

Tabela 1: Cronograma do Storytelling.

Nome	Data	Função	Reunião que participou
<a href="#">Arthur Evangelista de Oliveira</a>	01/07/2025	Analista de requisitos	Presencial
<a href="#">Artur de Camargos Rodrigues</a>	01/07/2025	Analista de requisitos	Presencial
<a href="#">Davi Camilo Menezes</a>	01/07/2025	Analista de requisitos	Presencial

Nome	Data	Função	Reunião que participou
<a href="#">Euller Júlio da Silva</a>	01/07/2025	Analista de requisitos	Presencial
<a href="#">Gabriel Henrique Castelo Costa</a>	01/05/2025	Analista de requisitos	Presencial e Remoto
<a href="#">Pedro Everton de Paula</a>	01/07/2025	Analista de requisitos	Presencial
<a href="#">Tiago Antunes Balieiro</a>	01/05/2025	Analista de requisitos	Presencial e Remoto
Gabriel Villela	01/05/2025	Usuário do aplicativo	Remoto
João Igor	01/05/2025	Usuário do aplicativo	Remoto

Fonte: [Davi Camilo](#) e [Arthur Evangelista](#), 2025.

Gravação Online com Usuário

Storytelling - Grupo 10 Requisitos de Software



## Gravação presencial com Usuário

### Técnica de elicitación - Storytelling



---

## História do Usuário

Gabriel, um universitário de 22 anos apaixonado por cinema, tem o hábito de planejar suas idas às salas de exibição com antecedência. Para isso, acessa frequentemente o site da rede Cinemark, buscando de forma ágil e prática os horários das sessões disponíveis. A atualização semanal da programação é muito importante para ele, pois garante acesso às estreias e permite organizar sua agenda sem surpresas.

Mesmo utilizando outros serviços digitais para tarefas cotidianas, Gabriel ainda recorre ao site da Cinemark quando deseja uma visão abrangente dos horários de exibição. Para ele, ter todas as opções em um só lugar é essencial para não perder nenhum título de seu interesse.

Ele acredita que a experiência poderia ser ainda mais fluida se, após a compra de ingressos, fosse possível acessá-los diretamente em seu celular, incluindo informações como o assento e a sala, eliminando a necessidade de e-mails ou impressões físicas. Isso agilizaria sua entrada na sala e aumentaria sua comodidade.

Ao utilizar o aplicativo, Gabriel acha necessário a disponibilidade de ferramentas de acessibilidade. Ele reconhece o esforço da plataforma em atender públicos com diferentes necessidades, o que, em sua visão, agrega valor à experiência do usuário. Como estudante universitário atento às inovações digitais, ele também destaca a importância de um aplicativo funcional que concentre todos esses recursos, oferecendo uma jornada otimizada em qualquer lugar, a qualquer momento.

---

## Requisitos Elicitados

Os requisitos identificados com o storytelling seguem a seguir:

**Legenda:**

- ST: Requisitos de Storytelling
- RF: Requisitos Funcionais
- RNF: Requisitos Não Funcionais

Tipo	Descrição	ID	Implementado
RF	Eu, como usuário, desejo visualizar os horários dos filmes.	ST01	Sim
RF	Eu, como usuário, desejo que os horários dos filmes sejam atualizados semanalmente.	ST02	Sim
RF	Eu, como usuário, desejo poder ver o meu ingresso.	ST03	Sim
RF	Eu, como usuário, desejo ver o número da minha poltrona.	ST04	Sim
RF	Eu, como usuário, desejo que o aplicativo tenha acessibilidade.	ST05	Não
RNF	Eu, como usuário, desejo utilizar o aplicativo em dispositivos móveis.	ST06	Sim

Fonte: [Gabriel Castelo](#) e [Tiago Antunes](#), 2025.

## Conclusão

Por meio do storytelling, foram criadas narrativas que representavam situações reais de uso do aplicativo. Essas histórias ajudaram a equipe a visualizar o contexto de uso, identificar possíveis problemas e necessidades não evidentes, contribuindo para a definição de requisitos mais centrados no usuário. As conclusões extraídas dessas narrativas estão incorporadas na seção de [Requisitos Elicitados](#).

## Bibliografia

CIANCARINI, Paolo; FARINA, Mirko; OKONICHA, Ozioma; SMIRNOVA, Marina; SUCCI, Giancarlo. *Software as storytelling: a systematic literature review*. *Computer Science Review*, [S. l.], v. 47, 2023. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S157401372200051X>. Acesso em: 1 maio 2025.

## Histórico de Versão

Versão	Data	Descrição	Autor(es)	Revisor(es)
1.0	01/05/2025	Criação do documento inicial	Tiago Antunes	Gabriel Castelo
1.1	04/05/2025	Ajuste na formatação	Davi Camilo	Tiago Antunes
1.2	04/05/2025	Ajuste na formatação da tabela de requisitos	Tiago Antunes	Gabriel Castelo
1.3	12/05/2025	Adição da conclusão	Arthur Evangelista	Artur de Camargos Rodrigues
1.4	12/05/2025	Adição da tabela de participantes	Gabriel Castelo	Tiago Antunes
1.5	12/05/2025	Adição da história do usuário	Gabriel Castelo	Tiago Antunes
1.6	12/05/2025	Adição do cronograma da técnica	Davi Camilo	Euller Júlio