

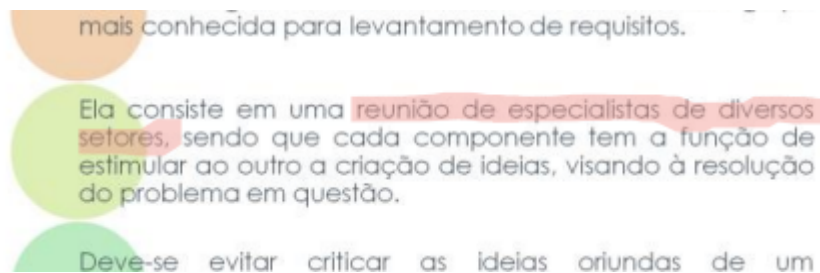
Faculdade UnB Gama - FGA Professor: André Barros de Sales

Disciplina: Requisitos de Software

Matrícula: 231026590 Nome: Vilmar José Fagundes

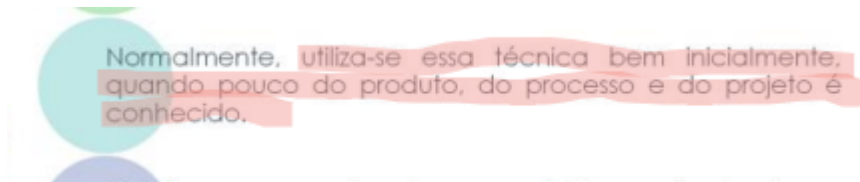
Tópico: Lista de verificação da técnica de elicitação - Brainstorming

- 1) Foi feita uma reunião com especialistas de diversos setores?



Fonte: Slides dos professores Milene Serrano e Maurício Serrano disponível no aprender da disciplina

- 2) A técnica foi usada logo no início, devido a falta de conhecimento do produto, do processo e do projeto?



Fonte: Slides dos professores Milene Serrano e Maurício Serrano disponível no aprender da disciplina

- 3) A sessão foi entre 8 e 12 usuários finais, de preferência com perfil semelhante?

alimentar diretamente a especificação funcional e documentação de design.

Uma sessão de *brainstorming* pode ser conduzida em aproximadamente uma hora, e leva menos tempo ainda para analisar os dados de uma sessão, o que torna essa técnica leve em termos de recursos, mas poderosa em termos de resultados. Em geral, uma sessão de *brainstorming* envolve entre 8 e 12 usuários finais, de preferência com perfil semelhante. Caso haja mais do que um perfil, recomenda-se conduzir mais de uma sessão.

Uma sessão eficiente de *brainstorming* começa com uma pergunta que sumariza o objetivo de

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;  
Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.  
P. 139

- 4) A sessão foi iniciada com uma pergunta que sumariza o objetivo de entender o que os usuários querem e precisam no produto?

Uma sessão eficiente de *brainstorming* começa com uma pergunta que sumariza o objetivo de entender o que os usuários querem e precisam no produto. Em vez de pedir para falarem sobre qualquer coisa que queiram, é mais eficiente fazer uma pergunta visando identificar conteúdo, tarefas ou características do produto. Sendo assim, a pergunta inicial pode ser feita de três diferentes formas: (1) para identificar as informações que os usuários querem ou precisam que o sistema forneça; (2) para identificar os tipos de atividades ou ações que os usuários esperam realizar com o sistema; e (3) para identificar características como, por exemplo, confiabilidade, rapidez, segurança (Courage e Baxter, 2005). A pergunta deve se referir ao “sistema ideal”, para que os participantes não se limitem ao que eles acreditam que a tecnologia possa fazer. Alguns exemplos de pergunta são: “Que informações o sistema ideal deve fornecer?”; “Que tarefas você precisaria ou gostaria de realizar com o sistema ideal?”; “Que características o sistema ideal deve apresentar?”. Uma sessão de levantamento de necessidades e desejos dos usuários também pode ser dividida em duas etapas, uma para o levantamento das informações e outra para o levantamento das tarefas.

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;  
Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.  
P. 139

##### 5) A pergunta se refere ao “Sistema ideal” para que os participantes não se limitem ao que eles acreditam que a tecnologia possa fazer?

Uma sessão eficiente de *brainstorming* começa com uma pergunta que sumariza o objetivo de entender o que os usuários querem e precisam no produto. Em vez de pedir para falarem sobre qualquer coisa que queiram, é mais eficiente fazer uma pergunta visando identificar conteúdo, tarefas ou características do produto. Sendo assim, a pergunta inicial pode ser feita de três diferentes formas: (1) para identificar as informações que os usuários querem ou precisam que o sistema forneça; (2) para identificar os tipos de atividades ou ações que os usuários esperam realizar com o sistema; e (3) para identificar características como, por exemplo, confiabilidade, rapidez, segurança (Courage e Baxter, 2005). A pergunta deve se referir ao “sistema ideal”, para que os participantes não se limitem ao que eles acreditam que a tecnologia possa fazer. Alguns exemplos de pergunta são: “Que informações o sistema ideal deve fornecer?”; “Que tarefas você precisaria ou gostaria de realizar com o sistema ideal?”; “Que características o sistema ideal deve apresentar?”. Uma sessão de levantamento de necessidades e desejos dos usuários também pode ser dividida em duas etapas, uma para o levantamento das informações e outra para o levantamento das tarefas.

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;  
Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.  
P. 139

##### 6) A sessão possui um moderador?

tarefas.

Cada sessão deve ter um **moderador**, que é responsável por fazer perguntas para esclarecer o que for dito; manter o foco no objetivo da sessão; manter a atividade em andamento, mas sem oferecer suas próprias opiniões ou influenciar indevidamente as respostas dos participantes; manter os participantes motivados; não criticar o que eles disserem; certificar-se de que todos participem, mas que ninguém domine a sessão. Além do moderador, uma sessão pode envolver um secretário, um cinegrafista e, caso as instalações permitam, outras partes interessadas.

Na defesa da sessão, os participantes devem ser informados sobre o objetivo e procedimento da  
Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;  
Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.  
P. 139

## 7) A sessão possui um secretário?

atividade.

Cada sessão deve ter um **moderador**, que é responsável por fazer perguntas para esclarecer o que for dito; manter o foco no objetivo da sessão; manter a atividade em andamento, mas sem oferecer suas próprias opiniões ou influenciar indevidamente as respostas dos participantes; manter os participantes motivados; não criticar o que eles disserem; certificar-se de que todos participem, mas que ninguém domine a sessão. Além do moderador, uma sessão pode envolver um secretário, um cinegrafista e, caso as instalações permitam, outras partes interessadas.

No início da sessão, os participantes devem ser informados sobre o objetivo e procedimento da

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;

Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.

P. 139

## 8) A sessão possui um cinegrafista?

atividade.

Cada sessão deve ter um **moderador**, que é responsável por fazer perguntas para esclarecer o que for dito; manter o foco no objetivo da sessão; manter a atividade em andamento, mas sem oferecer suas próprias opiniões ou influenciar indevidamente as respostas dos participantes; manter os participantes motivados; não criticar o que eles disserem; certificar-se de que todos participem, mas que ninguém domine a sessão. Além do moderador, uma sessão pode envolver um secretário, um cinegrafista e, caso as instalações permitam, outras partes interessadas.

No início da sessão, os participantes devem ser informados sobre o objetivo e procedimento da

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;

Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.

P. 139

## 9) Na atividade de priorização, cada participante registrou em um formulário, os cinco itens que considera essenciais para o produto?

atividade.

Na atividade de priorização dos itens registrados, geralmente solicitamos que cada participante registre, num formulário, os cinco itens que considera essenciais para o produto, indicando, para cada item, seu número, sua descrição e por que esse item é importante para ele. Devemos informar aos participantes que todos os cinco itens têm o mesmo peso, e que, caso um participante tente “votar” num mesmo item mais de uma vez, as duplicatas serão descartadas.

Uma alternativa à sessão de *brainstorming* consiste em utilizar diagramas de afinidade (Beyer e Holtzblatt, 1997). Um diagrama de afinidade é construído de maneira parecida com o seguinte exemplo:

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;

Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.

P. 140

## 10) No formulário, foi registrado os números dos itens?

atividade.

Na atividade de priorização dos itens registrados, geralmente solicitamos que cada participante registre, num formulário, os cinco itens que considera essenciais para o produto, indicando, para cada item, seu número, sua descrição e por que esse item é importante para ele. Devemos informar aos participantes que todos os cinco itens têm o mesmo peso, e que, caso um participante tente “votar” num mesmo item mais de uma vez, as duplicatas serão descartadas.

Uma alternativa à sessão de *brainstorming* consiste em utilizar diagramas de afinidade (Beyer e Holtzblatt, 1997). Um diagrama de afinidade é construído de maneira parecida com o seguinte exemplo:

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;

Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.

P. 140

11) No formulário, foi registrado a descrição do item?

atividade.

Na atividade de priorização dos itens registrados, geralmente solicitamos que cada participante registre, num formulário, os cinco itens que considera essenciais para o produto, indicando, para cada item, seu número, sua descrição e por que esse item é importante para ele. Devemos informar aos participantes que todos os cinco itens têm o mesmo peso, e que, caso um participante tente “votar” num mesmo item mais de uma vez, as duplicatas serão descartadas.

Uma alternativa à sessão de *brainstorming* consiste em utilizar diagramas de afinidade (Beyer e Holtzblatt, 1997). Um diagrama de afinidade é construído de maneira parecida com a seguinte:

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;  
Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.  
P. 140

12) No formulário, foi registrado o porque esse item é importante?

atividade.

Na atividade de priorização dos itens registrados, geralmente solicitamos que cada participante registre, num formulário, os cinco itens que considera essenciais para o produto, indicando, para cada item, seu número, sua descrição e por que esse item é importante para ele. Devemos informar aos participantes que todos os cinco itens têm o mesmo peso, e que, caso um participante tente “votar” num mesmo item mais de uma vez, as duplicatas serão descartadas.

Uma alternativa à sessão de *brainstorming* consiste em utilizar diagramas de afinidade (Beyer e Holtzblatt, 1997). Um diagrama de afinidade é construído de maneira parecida com a seguinte:

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.;  
Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Cap 7.5.  
P. 140