



Universidade de Brasília - UnB
Faculdade UnB Gama - FGA
Requisitos de Software

Relatório 1

Autor: Nicácio Arruda, Pedro Sales, Ruan Nawe, Sabryna de
Sousa

Orientador: (Prof. Elaine Venson)

Brasília, DF
2016



Nicácio Arruda, Pedro Sales, Ruan Nawe, Sabryna de Sousa

Relatório 1

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: (Prof. Elaine Venson)

Brasília, DF

2016

Lista de ilustrações

Figura 1 – SAF	12
Figura 2 – Programa MPS.BR	13
Figura 3 – Níveis de maturidade MR-MPS	14

Lista de tabelas

Lista de abreviaturas e siglas

MA	Metodologia Ágil
ER	Engenharia de Requisitos
SAF	Scaled Agile Framework
CMMI	Capability Maturity Model - Integration
MPS.BR	Melhoria do Processo de Software Brasileiro
MR-MPS	Modelo de Referência
MA-MPS	Método de Avaliação
MN- MPS	Modelo de Negócio
GRE	Gerência de Requisitos
DRE	Desenvolvimento de Requisitos
TI	Tecnologia de Informação

Sumário

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Visão Geral do Relatório	9
1.2	Contexto do Cliente	9
2	ABORDAGEM DE ER	11
2.1	Scaled Agile Framework (SAF)	11
2.2	Modelo de Maturidade	13
2.2.1	MPS.BR	13
2.3	Mapeamento do Contexto vs Abordagens	16
3	JUSTIFICATIVA	17
3.1	Panorama Ágil	17
3.2	Alterações e mudanças no ágil	18
3.3	Desenvolvimento Ágil x RUP	18
4	PROCESSO DE ENGENHARIA DE REQUISITOS	21
5	ELICITAÇÃO DE REQUISITOS	23
5.1	Técnicas de elicitação de requisitos	24
5.1.1	Levantamento orientado a ponto de vista	24
5.1.2	Prototipagem	25
5.1.3	JAD	25
5.1.4	Brainstorming	26
5.1.5	Entrevista	26
5.2	Elicitação Escolhida	27
6	GERENCIAMENTO DE REQUISITOS	29
7	PLANEJAMENTO DO PROJETO	31
8	FERRAMENTAS DE GESTÃO DE REQUISITOS	33
8.1	Análise de Ferramenta de Gestão de Requisitos	33
	Referências	35

APÊNDICES	37
APÊNDICE A – PRIMEIRO APÊNDICE	39
APÊNDICE B – SEGUNDO APÊNDICE	41
 ANEXOS	 43
ANEXO A – PRIMEIRO ANEXO	45
ANEXO B – SEGUNDO ANEXO	47

1 Introdução

“Entender os requisitos de um problema está entre as tarefas mais difíceis enfrentadas por um engenheiro de software”.(PRESSMAN, 2006, p.126). Tendo em vista a afirmação acima, infere-se que é necessário que a engenharia de requisitos forneça mecanismos apropriados para entender as necessidades dos clientes, analisar viabilidade, especificar a solução sem ambiguidades, validar, gerenciar as necessidades conforme suas alterações. Com base nas observações acima, este relatório tem como objetivo descrever de forma detalhada todos os mecanismos utilizados para levantar, especificar e detalhar todos os requisitos de um software, bem como os mecanismos utilizados nas fases de especificar solução, modelar processo, validar e gerenciar os requisitos.

1.1 Visão Geral do Relatório

Este relatório abrange os seguintes tópicos:

- Contextualização do Cliente: Conhecer a empresa, entender o problema e Descreve o contexto de negócio.
- Abordagem de engenharia de requisitos e Justificativa: Esclarecimento da abordagem escolhida e os motivos que levaram a equipe a escolher a metodologia.
- Processo de engenharia de requisitos: Descreve o processo que será realizado para o levantamento e documentação dos requisitos.
- Técnicas de elicitação de requisitos: Descreve as técnicas de elicitação de requisitos que serão utilizadas no trabalho 2.
- Gerenciamento de requisitos: Descreve os processos que serão realizados para o gerenciamento de requisitos e as ferramentas utilizada para esse objetivo.
- Planejamento do Projeto: Descreve o planejamento das atividades e as ferramentas

1.2 Contexto do Cliente

A empresa Eletrojun possui um sistema de compartilhamento de projetos como ilustrado no apendice ” ”, esse sistema tem objetivo de reunir diversos estudantes no intuito de compartilhar projetos e ideias. O software desenvolvido pela Eletrojun está incompleto, há diversas funcionalidades que não estão implementadas, além de erros que devem ser corrigidos. Esse sistema tem um papel muito importante para a empresa, que é

o papel de unir todos os estudantes da Universidade de Brasília - Campus FGA, no intuito de desenvolver, criar, melhorar e divulgar projetos. A empresa espera que esse software possa ser o canal de comunicação entre os estudantes, de modo que, projetos possam ser desenvolvidos com o auxílio desse sistema. Esse site tem funcionalidades para gestão de outros projetos e necessita de uma ferramenta para compartilhamento de arquivos, esse sistema deve permitir que o usuário compartilhe ideias com outros usuários. Atualmente a Eletrojun não possui uma ferramenta para o gerenciamento de ideias, e sofre com diversos problemas administrativos, no que tange ao compartilhamento dessas ideias. A estrutura da Eletrojun é vertical, e segue uma hierarquia bem definida, esse tipo de estrutura pode ser favorável ao bom andamento do projeto, visto que, a equipe de Analista de Requisitos terá que se reunir apenas com diretores da empresa.

2 Abordagem de ER

A necessidade da busca de métodos que poderiam vir a ajudar na evolução do processo de construção de software, culminaram com o desenvolvimento da Engenharia de Software, disciplina que traz consigo métodos e técnicas que ajudam na administração da complexidade inerente do software. Contudo, apesar de inegáveis avanços, ainda existem pontos obscuros, sendo certamente requisitos de software um destes pontos. No ano de 1979, o Government Accounting Office (GAO) nos USA publicou um relatório no qual afirmava que menos de 20% da eficiência no alcance da satisfação dos clientes referentes ao produto final de software, resultaram no surgimento, desenvolvimento e definição de processos de desenvolvimento de software, com o objetivo de aumentar a produtividade e diminuir os riscos de um projeto(3). Dentre estes processos, encontram-se o processo cascata, o interativo, o espiral, o incremental, entre outros, que podem ser aplicados às soluções que melhor se encaixam em seus princípios e contextos. Para o presente projeto, foi proposta uma solução baseada nas Metodologias Ágeis (MAs): Abordagem que tem como objetivo principal garantir a entrega de produtos em um menor prazo, com maior qualidade e satisfazendo às necessidades dos clientes através da aplicação da produção enxuta para desenvolvimento de software, atacando os desafios emergentes de contextos dinâmicos (4). Baseado na análise do processo, foi determinada a utilização do processo SAF para o presente projeto, que será sucintamente descrito subsequentemente.

2.1 Scaled Agile Framework (SAF)

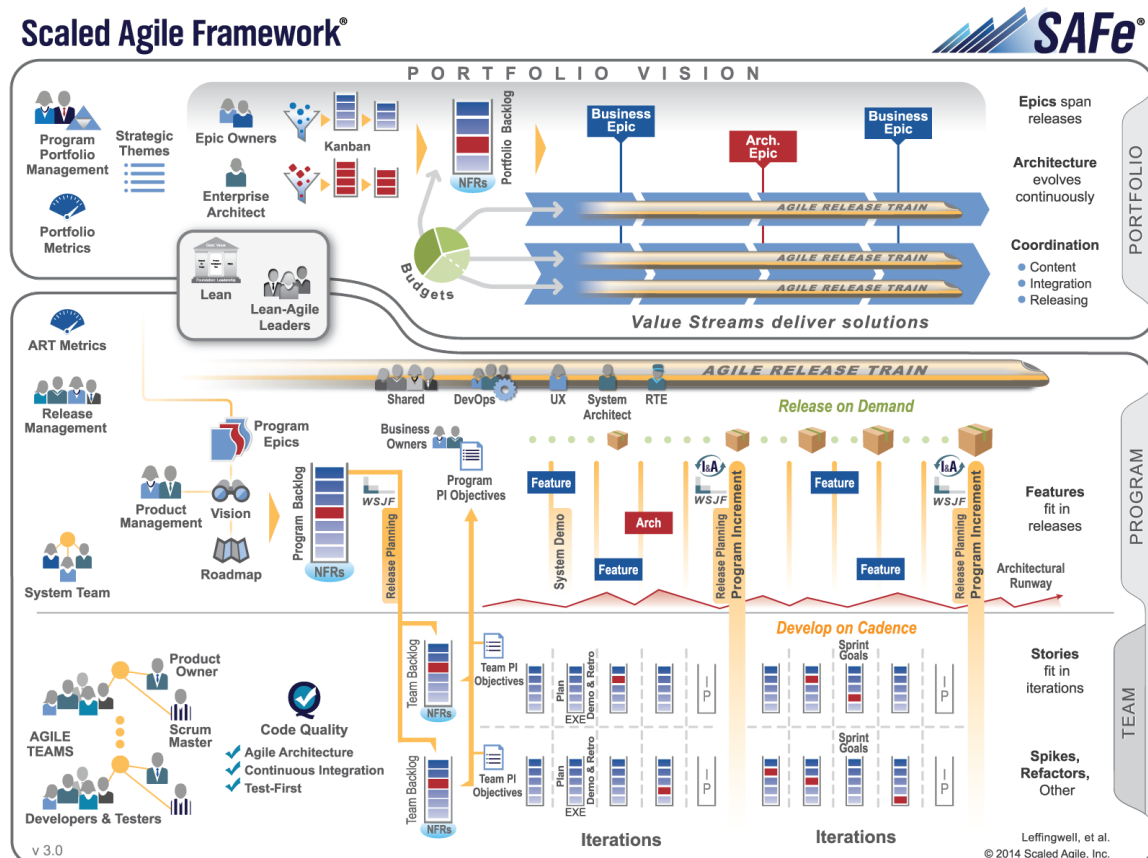
Tendo sua origem nas metodologias e filosofias ágeis, o SAF é um processo criado inicialmente para se adaptar ao contexto empresarial, trazendo a possibilidade de realizar entregas rápidas e com proximidade do cliente, alinhando constantemente com a expectativa do mesmo e adaptando constantemente o projeto às mudanças de requisitos do cliente. O SAF tem foco no produto em detrimento da documentação e nas pessoas envolvidas no processo, aproximando estas e trazendo o cliente como membro efetivo da equipe. Este tem papel fundamental na tomada de decisões no processo do desenvolvimento do projeto. Tais práticas corroboram uma maior adaptatividade às mudanças, tendendo a amenizar riscos no processo de execução do projeto, principalmente pela proximidade entre equipe e cliente (BOEHM, 2002) (1) O SAF é baseado nos princípios Ágeis, que se baseiam nos nove princípios seguintes:

- Adotar uma visão sistêmica
- Entendemos a economia da cadeia de valor

- Desenvolvemos sistemas iterativamente e incrementalmente
- Integramos e testamos frequentemente; adaptamos imediatamente
- Gerenciamos riscos e a eficácia através de ciclos de aprendizado rápido e síncrono
- Facilitamos o fluxo: limitamos o trabalho em execução, reduzimos o tamanho do lote e gerenciamos a duração da fila
- Sincronizamos entre os domínios o planejamento e a colaboração
- Baseamos marcos na avaliação objetiva dos sistemas de trabalho
- Desbloqueamos a motivação intrínseca dos trabalhadores do conhecimento
- Descentralizamos a tomada de decisão

A natureza particular dessa proposta é a ênfase que o framework dá ao gerenciamento de requisitos, trazendo novos conceitos nesta área, como histórias (user stories), temas (themes) e épicos (epics). Conceitos que ampliaram a forma de capturar requisitos, melhor adequados à ênfase em colaboração, flexibilidade e iterações mais curtas no projeto. (5)

Figura 1 – SAF



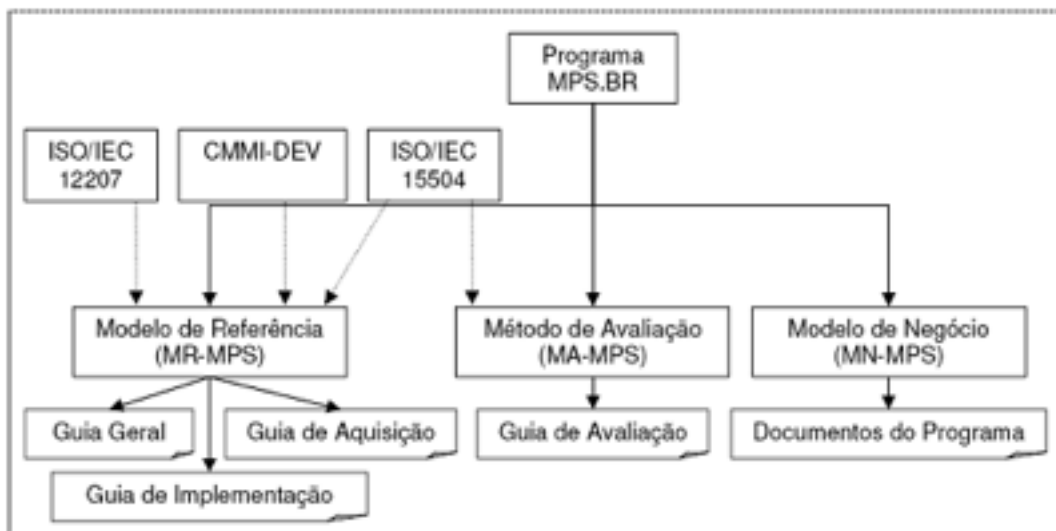
2.2 Modelo de Maturidade

O modelo de maturidade foi desenvolvido para auxiliar a execução de atividades que envolvam processos. Ele funciona como um guia em que a organização deve-se espelhar, realizar um plano, a fim de chegar em um nível de excelência. A exigência da contínua melhora dos projetos é o que torna como necessidade este gerenciamento de maturidade. (6) Pode-se entender que ao utilizar o modelo de maturidade, a organização envolvida terá vários benefícios como: mais produtividade das equipes, redução de custos, riscos do projeto minimizados, aumento do retorno de investimento e qualidade no produto entregue. (7)

2.2.1 MPS.BR

O MPS.BR (Melhoria do Processo de Software Brasileiro) tem o objetivo de melhorar a qualidade dos processos de software, principalmente das micro, pequenas e médias empresas. Ele baseia-se no CMMI (Capability Maturity Model - Integration) e é constituído pelas normas: NBR ISO/IEC 12207 – Processo de Ciclo de Vida de Software, pelas emendas 1 e 2 da norma internacional ISO/IEC 12207 e pela ISO/IEC 15504 – Avaliação de Processo. (10) Ele está dividido em três modelos: Modelo de Referência (MR-MPS), Método de Avaliação (MA-MPS), Modelo de Negócio (MN-MPS) como pode ser visto na (Figura 2).

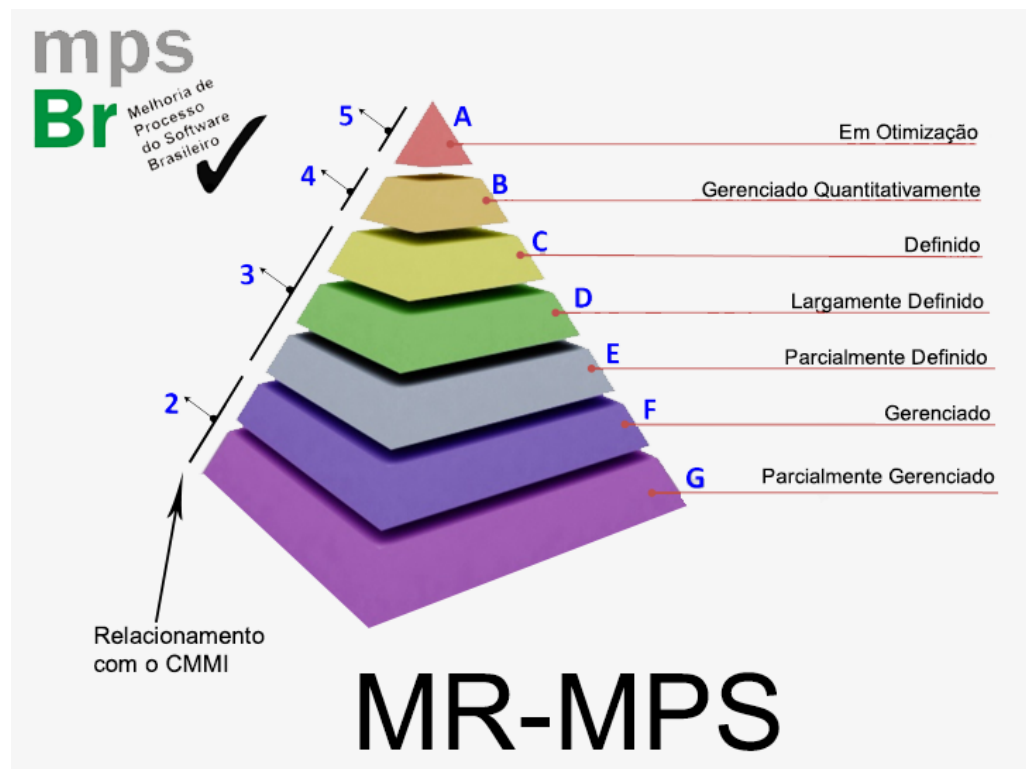
Figura 2 – Programa MPS.BR



- MR-MPS

O modelo de referência para melhoria do processo de software é dividido em vários níveis de maturidade como pode ser visto na (Figura 3).

Figura 3 – Níveis de maturidade MR-MPS



“Os níveis de maturidade estabelecem patamares de evolução de processos, caracterizando estágios de melhoria da implementação de processos na organização. O nível de maturidade em que se encontra uma organização permite prever o seu desempenho futuro ao executar um ou mais processos.” (10)

Em cada nível de maturidade da figura 3 são analisados os processos fundamentais, processos organizacionais e processos de apoio.

Processos Fundamentais:

- Aquisição
- Gerência de requisitos
- Desenvolvimento de requisitos
- Solução técnica
- Integração do produto
- Instalação do produto
- Liberação do produto

Processos Organizacionais:

- Gerência de projeto
- Adaptação do processo para gerência de projeto

- Análise de decisão e resolução
- Gerência de riscos
- Avaliação e melhoria do processo organizacional
- Definição do processo organizacional
- Desempenho do processo organizacional
- Gerência quantitativa do projeto
- Análise e resolução de causas
- Inovação e implantação na organização

Processos de apoio:

- Garantia de qualidade
- Gerência de configuração
- Validação
- Medição
- Verificação
- Treinamento

A engenharia de requisitos se encontra nos níveis D e G, Largamente Definido e Parcialmente Gerenciado, respectivamente.

– **Nível G**

Gerência do Projeto e Gerência de Requisitos compõem o nível G de maturidade. A finalidade do processo de Gerência de Requisitos é gerenciar os requisitos e componentes do produto do projeto. Além de identificar as inconsistências entre os requisitos, planos e produtos do projeto.(12)

Resultados esperados:

GRE 1 - Comunicação constante com os fornecedores de requisitos;

GRE 2 - Os requisitos são compreendidos;

GRE 3 - Requisitos são aceitos;

GRE 4 - Comprometimento com os requisitos; **GRE 5** -Rastreabilidade entre os requisitos, planos do projeto e produtos do trabalho; **GRE 6** - São corrigidas as inconsistências entre os requisitos, planos e produtos do projeto; **GRE 7** - Ao longo do projeto as mudanças nos requisitos são gerenciadas.

– **Nível D**

Neste nível acontece o Desenvolvimento de Requisitos, Integração do Produto, Solução Técnica, Validação, e Verificação. (12)

Os requisitos são estabelecidos em conformidade com o cliente.

Resultados esperados:

DRE 1 - São identificadas as necessidades, expectativas, restrições e requisitos de interface do cliente; **DRE 2** - Requisitos funcionais e não-funcionais são estabelecidos; **DRE 3** - Requisitos são refinados; **DRE 4** - Conceitos operacionais e cenários são desenvolvidos; **DRE 5** - As funcionalidades são desenvolvidas; **DRE 6** - Requisitos são avaliados para assegurar as necessidades dos interessados; **DRE 7** - Requisitos são validados.

- MA-MPS

É o método que permite a avaliação segundo o modelo MPS, seguindo o processo de avaliação e método de avaliação MPS, e características de qualificação dos avaliadores. (10)

O processo de avaliação é constituído por 4 etapas :

- Contratar a avaliação;
- Preparar a realização da avaliação;
- Realizar a avaliação;
- Documentar os resultados da avaliação.

- MN-MPS

O Modelo de Negócio tem o objetivo de credenciar as instituições que seguirem o Modelo de Referência (MR-MPS), Método de Avaliação (MA-MPS), tiverem experiência em processos de software e possuírem estratégias de implementação do modelo e treinamento dos consultores. (10)

2.3 Mapeamento do Contexto vs Abordagens

De acordo com a descrição e análise das abordagens, e as características da equipe, e do projeto, pode-se descrever alguns pontos-chaves que influenciam na decisão.

1. A empresa está dispondo de um gerente para auxiliar a equipe de desenvolvimento em todas as tarefas de levantamento de requisitos. 2. A equipe de engenharia de requisitos é integrada e comunicativa, características que facilitam a comunicação com o cliente. 3. A formação da equipe está disposta em 4 membros, dos quais 3 membros já trabalharam juntos utilizando metodologias ágeis, e todos os membros possuem conhecimentos básicos sobre métodos ágeis. 4. A distância entre o cliente e a equipe é pequena, pois as dependências do cliente encontram-se no mesmo local onde a equipe realizará o trabalho.

3 Justificativa

“Aviso! Não cometa o erro de assumir que a agilidade lhe dará licença para abreviar soluções. Processo é um requisito e disciplina é essencial” (Pressman)

Segundo Pressman, para projetos que adotam uma filosofia de desenvolvimento de software ágil, um ambiente ideal seria aquele em que engenheiros de software trabalham juntos na mesma equipe.

Visto que a abordagem ágil requer uma proximidade com o cliente, e a cliente tem uma disponibilidade de tempo para que possamos fazer reuniões semanais, o grupo chegou a conclusão que a abordagem ágil se adéqua melhor ao nosso contexto.

Além da proximidade com a cliente, devido a mesma ser uma estudante da mesma faculdade dos componentes do grupo, em nossa primeira reunião, ela demonstrou possuir conhecimentos da área de software, que foi um dos fatores determinantes para nossa escolha, deixando os componentes mais seguros quanto a metodologia adotada.

Outro fator importante analisado, foi que ela já orientou outro aluno da faculdade que era da Eletrojun para fazer uma parte do sistema, demonstrando uma certa experiência na descrição de requisitos, outro fator analisado e que contou como ponto positivo para a definição da abordagem.

3.1 Panorama Ágil

O manifesto foi feito em 2001 por 17 desenvolvedores que foram na contramão da produção de software tradicional. O manifesto passava a valorizar os indivíduos e interações mais que os processos e ferramentas, o software funcionando mais que a documentação abrangente, colaboração do cliente mais que negociação de contrato, e responder a mudanças mais que seguir um determinado plano.

O manifesto ágil surge com o intuito de sanar as fraquezas reais e perceptíveis da maneira tradicional de produção de software. Apesar da metodologia fornecer benefícios importantes, não é indicada em todas as situações, porque “There is no silver bullet” (Fred Brooks) não existe a bala de prata para a metodologia de desenvolvimento empregada no projeto, tudo vai ter que ser analisado para que se chegue a metodologia mais sensata ao projeto.

moda, e explica o que é ágil na sua concepção:

“Uma equipe ágil é aquela rápida e capaz de responder apropriadamente a mudanças. Mudanças têm muito a ver com desenvolvimento de software. Mudanças no software que está sendo criado, mudanças nos membros da equipe, mudanças devido a novas tecnologias, mudanças de todos os tipos que poderão ter um impacto no produto que está em construção ou no projeto que cria o produto.”

Já é mais que comprovado que o ágil é a metodologia de desenvolvimento de software que melhor se adapta a mudanças. O suporte para mudanças no ágil é incorporado em tudo que é desenvolvido, tratado pelo próprio Ivar Jacobson como o coração e a alma do software.

Hoje em dia ainda existe o mito de que a metodologia ágil é a bala de prata para o processo de desenvolvimento, e que o método tradicional acaba por atrasar, enrolar, ou gerar um trabalho inútil com uma documentação que não serve para nada. O que é comprovado atualmente é que independente da abordagem, ou se são usadas as práticas do PMBOK.

Atualmente grande partes das empresas andam adotando modelos híbridos, adaptando principalmente metodologias tradicionais ao contexto do projeto. Uma das grandes reclamações sobre o IRUP – IBM Rational Unified process, da IBM, é a grande quantidade de artefatos gerados, sendo que a única coisa que é preconizada no IRUP são as 4 fases do processo, iniciação, construção, elaboração e transição. Uma das primeiras frases do livro IRUP fala que o processo deve ser customizado em acordo com as necessidades das organizações(26).

“The Rational Unified Process is a configurable process. No single process is suitable for all software development.”

Resumidamente é dito que o processo é reconfigurável, que não existe um único processo que seja adequado para todo desenvolvimento de software.

A metodologia ágil ainda é interpretada erroneamente como uma metodologia que tudo de pode, exemplificando melhor, podemos desenvolver sem documentação e sem nenhum padrão de projeto. Essa interpretação é totalmente errônea, tendo em vista que grandes empresas, tanto do setor de produção software quanto de outros setores industriais usam ágil e mantêm um nível de organização de projeto e documentação excelente.

Pressman cita em seus livros que uma das prioridades do ágil é a entrega do produto, mas em meio a tantos dizeres sobre ágil, Ivar Jacobson diz que ser ágil virou moda, e explica o que é ágil na sua concepção:

“Uma equipe ágil é aquela rápida e capaz de responder apropriadamente a mudanças. Mudanças têm muito a ver com desenvolvimento de software. Mudanças no software

que está sendo criado, mudanças nos membros da equipe, mudanças devido a novas tecnologias, mudanças de todos os tipos que poderão ter um impacto no produto que está em construção ou no projeto que cria o produto.”

Já é mais que comprovado que o ágil é a metodologia de desenvolvimento de software que melhor se adapta a mudanças. O suporte para mudanças no ágil é incorporado em tudo que é desenvolvido, tratado pelo próprio Ivar Jacobson como o coração e a alma do software.

4 Processo de Engenharia de Requisitos

5 Elicitação de Requisitos

A atividade de elicitação de requisitos tem o objetivo de entender junto ao cliente as necessidades do negócio e identificar as características do sistema. É importante ressaltar que essa é uma fase crucial no processo de software, e para se ter êxito serão utilizadas algumas técnicas de elicitação.

Por ser um processo muita das vezes complexo, o Sommerville cita algumas dificuldades para o processo de elicitação de requisitos, que são elas:

1- Os stakeholders muitas das vezes não sabem o que querem do sistema. Eles entendem o sistema de maneira geral, e encontram muitas dificuldade em articular as especificidades do sistema, podendo fazer pedidos não realistas por não saberem o custo de suas solicitações.

2- Os stakeholders usam termos técnicos que imprimem um conhecimento implícito e cabe aos engenheiros de requisitos conhecerem a área de conhecimento do cliente.

3- Diferentes stakeholders tem em mente diferentes requisitos, dificultando o trabalho dos engenheiros, que precisam identificar as semelhanças e os pontos conflitantes dos requisitos.

4- Fatores hierárquicos e políticos afetam o sistema. Eles podem fazer com que gerentes definam requisitos para aumentar seu poder de influência dentro da organização.

5- A adaptabilidade do sistema é um fator muito importante. Dentro do ambiente econômico e dos negócios a mutabilidade dos requisitos é inevitável, podendo mudar durante o processo de elicitação.

O Sommerville aborda a elicitação de requisitos a princípio de maneira mais simplificada, tendo como abordagem um modelo interativo incremental, com feedbacks contínuos entre as atividades. Que são elas:

“Compreensão do domínio: Os analistas devem desenvolver sua compreensão do domínio da aplicação;

Coleta de requisitos: É o processo de interagir com os stakeholders do sistema para descobrir seus requisitos. A compreensão do domínio se desenvolve mais durante essa atividade;

Classificação: Essa atividade considera o conjunto não estruturado dos requisitos e os organiza em grupos coerentes;

Resolução de conflitos: Quando múltiplos stakeholders estão envolvidos, os requisitos apresentarão conflitos. Essa atividade tem por objetivo solucionar esses conflitos;

Definição das prioridades: Em qualquer conjunto de requisitos, alguns serão mais importantes do que outros. Esse estágio envolve interação com os stakeholders para a definição dos requisitos mais importantes;

Verificação de requisitos: Os requisitos são verificados para descobrir se estão completos e consistentes e se estão em concordância com o que os stakeholders desejam do sistema.”

Ratificando a informação supracitada, o modelo abaixo mostra uma imagem referente ao processo de levantamento e análise de requisitos.

IMAGEMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMM

5.1 Técnicas de elicitação de requisitos

5.1.1 Levantamento orientado a ponto de vista

Em sistemas de diferenciados tamanhos, tanto pequenos, como médios, como grandes existem diferentes pontos de vista. Por exemplo, em um sistema de caixa automático bancário os clientes do banco vão receber os serviços do sistema, os representantes de outros bancos que tem parceria no uso do caixa automático, gerentes de agência que obtém dados do sistema, administradores de banco de dados que vinculam os dados da conta do cliente com os dados que vão ser mostrados no caixa automático, gerentes de segurança bancária, que vão assegurar a integridade do sistema, o departamento de marketing para fazer divulgação dos produtos do banco e os responsáveis pela manutenção do caixa automático, que vão garantir a boa integridade do sistema. A relação supracitada evidencia que em um sistema relativamente simples, os pontos de vista são diferentes, contudo não independentes, existindo muitos pontos de interseção entre eles, bem como pontos conflitantes e/ou de duplicidade.

Na elicitação baseada em pontos de vista, ela reconhece esses diferentes pontos de vista para a estruturação e organização dos processos de elicitação de requisitos, e também dos requisitos. As vantagens do levantamento por ponto de vista é uma visão mais ampla no sistema, além de uma facilidade maior de identificar conflitos entre os requisitos que os stakeholders propuseram.

Existem abordagens de eliciações por pontos de vista como SADT (Ross, 1977; Schoman e Ross 1977) e o CORE (Mullery, 1979) que citam a eliciação de requisitos como uma fonte de dreno de dados, onde os pontos de vista vão ser responsáveis pela parte que produz ou consome dados. Esses dois métodos são os primeiros a propor pontos de vista explícitos.

Outros autores definem a análise por ponto de vista como um framework de repre-

sentação, onde o ponto de vista é considerado um tipo particular de modelo de sistema (Finkelstein et al., 1990; Nuseibeh et al., 1994). Podemos exemplificar essa citação com diferentes engenheiros fazendo um diagrama de sequência, e outros fazendo um diagrama de classes, cada um dos diagramas feitos vai identificar uma abordagem diferente do sistema.

(Kotonya, Sommerville, 1994, 1996) definem o levantamento orientado a ponto de vista como um receptor de serviços, onde os pontos de vista são externos ao sistema, e do ponto de vista recebem serviços.

Apesar de existirem diferentes métodos de análises de pontos de vista citados acima, nenhum deles é adequado para a estruturar uma elicitação de requisitos, porque não existe nenhuma relação simples entre os pontos de vista e os stakeholders.

Em contraposição, sistemas interativos visam integrar da melhor forma os stakeholders. Consequentemente uma abordagem mais eficaz.

5.1.2 Prototipagem

Os protótipos são úteis para a elicitação de requisitos, porque os usuários poderão experimentar com o sistema e mostrar os pontos fortes e fracos do sistema. Eles terão algo concreto para criticar. (Castro, 2015).

Atualmente existem dois tipos de prototipagem, a descartável e a evolucionária. A descartável procura ajudar na elicitação e no desenvolvimento dos requisitos, os requisitos que vão prototipados são aqueles que os clientes tem mais dificuldades para especificar, os requisitos bem interpretados não precisam de implementação.

Já a prototipagem evolucionária tem como objetivo a entrega rápida de um sistema funcional para o cliente, assim, os requisitos que vão ser implementados serão aqueles que estão bem definidos pelo cliente. Entre os benefícios da prototipagem podemos ressaltar alguns pontos, que são eles:

- O protótipo permite que os usuários experimentem e descubram o que eles realmente necessitam para suportar o trabalho deles.
- Estabelece viabilidade e utilidade antes que altos custos de desenvolvimento tenham sido realizados.
- A prototipagem força estudos detalhados dos requisitos, apontando inconsistências e omissões.

5.1.3 JAD

O JAD é uma metodologia aplicada pela IBM em 1977, e implantada no Brasil em 1982. é uma técnica baseada em reuniões, que permite que todos tenham um

visão do produto. Sua principal finalidade é acelerar o desenvolvimento de software, essa metodologia está sendo empregada em amplas áreas de projeto (Camila, 2014).

Os princípios da metodologia é a realização de dinâmicas em grupo, utilização de recursos audiovisuais, analisar o projeto de forma completa (top-down), garantindo que todas as partes do processo sejam abrangidas, utilização de uma documentação padrão, para que possa ser entendida por todos os membros do grupo.

O JAD se divide em duas etapas: Planejamento e projeto, onde no planejamento ocorre a elicitación dos requisitos, e na fase de projeto ocorre a gerência e desenvolvimento do sistema. Cada etapa possui três fases: Adaptação, sessão e finalização, onde na adaptação se prepara o material utilizado nas reuniões, as sessões seriam as sessões de reuniões, e na finalização, converte-se os documentos extraídos em documentos.

Os benefícios do JAD são o trabalho em equipe, maior produtividade e qualidade, além do baixo custo.

5.1.4 Brainstorming

Neste tipo de reunião, representantes de diferentes grupos de interessados engajam-se em uma discussão informal para gerar rapidamente tantas ideias quanto possível, sem focar a atenção em nenhuma delas (Aurum; Wohlin, 2005).

Como o nome já diz, o processo supracitado é um período de Brainstorming, se traduzimos ao pé da letra: tempestade cerebral. Em geral esse período de tempestade cerebral tem como objetivo resolver um grande número de questões, ou tomar decisões. Geralmente essa técnica é usada para se obter uma visão preliminar do sistema. Uma das grandes vantagens do Brainstorming, é que ao permitir a livre expressão dos componentes da reunião, conseguem chegar soluções criativas e inovadoras para o sistema.

5.1.5 Entrevista

A entrevista visa identificar o problema, propor a solução, negociar os aspectos de abordagem e identificar um conjunto preliminar de requisitos do projeto. (9)

- As entrevistas serão conduzidas com a participação dos engenheiros de software e outros interessados.
- A agenda de entrevistas deve possibilitar uma entrevista que cubra todos os pontos importantes, e abra espaço para o fluxo de novas ideias.
- Deve haver um controle da reunião através de um plano de entrevista, para que não haja uma dispersão do conteúdo pertinente ao entrevistador.

5.2 Elicitação Escolhida

As técnicas são utilizadas para identificar os requisitos conscientes, inconscientes e subconscientes dos stakeholders. Cada projeto possui características específicas, e por isto, algumas técnicas são melhor aplicadas em determinado contexto. Segundo (20) os fatores mais influentes para a escolha das técnicas são:

- Distinção entre os requisitos conscientes, inconscientes e subconscientes a serem elicitados.
- As restrições em termos de tempo e de orçamento, bem como de disponibilidade dos stakeholders.
- A experiência do engenheiro de requisitos com determina técnica de elicitação.
- As oportunidades e risco do projeto.

Levando em consideração esses aspectos, foi feita uma análise do contexto para o levantamento de requisitos, percorrendo e analisando as diversas técnicas que são usadas atualmente, como o levantamento orientado a ponto de vista, etnografia, prototipagem, entrevista, questionário, brainstorming e JAD.

Partindo do princípio que já existe uma parte do nosso software pronto, e que a cliente conhece bem os requisitos e tem noções de desenvolvimento de software, técnicas como JAD, apesar de promover a cooperação, o trabalho em grupo e o entendimento, acabam não se adaptando, devido sua metodologia ser baseada na criação e na resolução de problemas, onde os desenvolvedores ajudam os usuários do sistema a criarem problemas e eles mesmos proporem soluções.(9)

O Brainstorming é uma técnica que no começo suas ideias não parecem convencionais, mas são encorajadas, estimulando frequentemente os participantes para a elaboração de soluções criativas. Mas a exploração de novas ideias não se aplica ao nosso caso, porque a ideia do software já existe.(9)

A prototipagem parte do pressuposto de fazer protótipos para a validação do cliente, implementando os aspectos críticos do sistema. Porém, já existe um protótipo validado pela cliente, e esta técnica ao ser adotada geraria um retrabalho.

O Sommerville recomenda a elicitação por pontos de vista. Apesar dessa elicitação ser bem respaldada acima por diversos autores de renome na elicitação de requisitos, como Finkelsten, Schoman, Ross, Mullery, Nuseibeh e Kotonya, os pontos de vista de diferentes stakeholders são necessários para a definição de requisitos, e atualmente temos apenas a visão de uma pessoa do grupo, e consequentemente não temos recurso necessário para a aplicação.

Após a análise destas ferramentas, chegou-se a conclusão que a técnica melhor ser aplicada a este projeto é a entrevista. Ela se enquadra melhor visto que o projeto já teve uma parte iniciada e que o grupo não possui limitações em termos de disponibilidade, distância, podendo assim serem feitas reuniões semanalmente utilizando a técnica de entrevista.

6 Gerenciamento de Requisitos

7 Planejamento do Projeto

8 Ferramentas de Gestão de Requisitos

8.1 Análise de Ferramenta de Gestão de Requisitos

Referências

Apêndices

APÊNDICE A – Primeiro Apêndice

Texto do primeiro apêndice.

APÊNDICE B – Segundo Apêndice

Texto do segundo apêndice.

Anexos

ANEXO A – Primeiro Anexo

Texto do primeiro anexo.

ANEXO B – Segundo Anexo

Texto do segundo anexo.