



UniCesumar

EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA

Engenharia de Requisitos

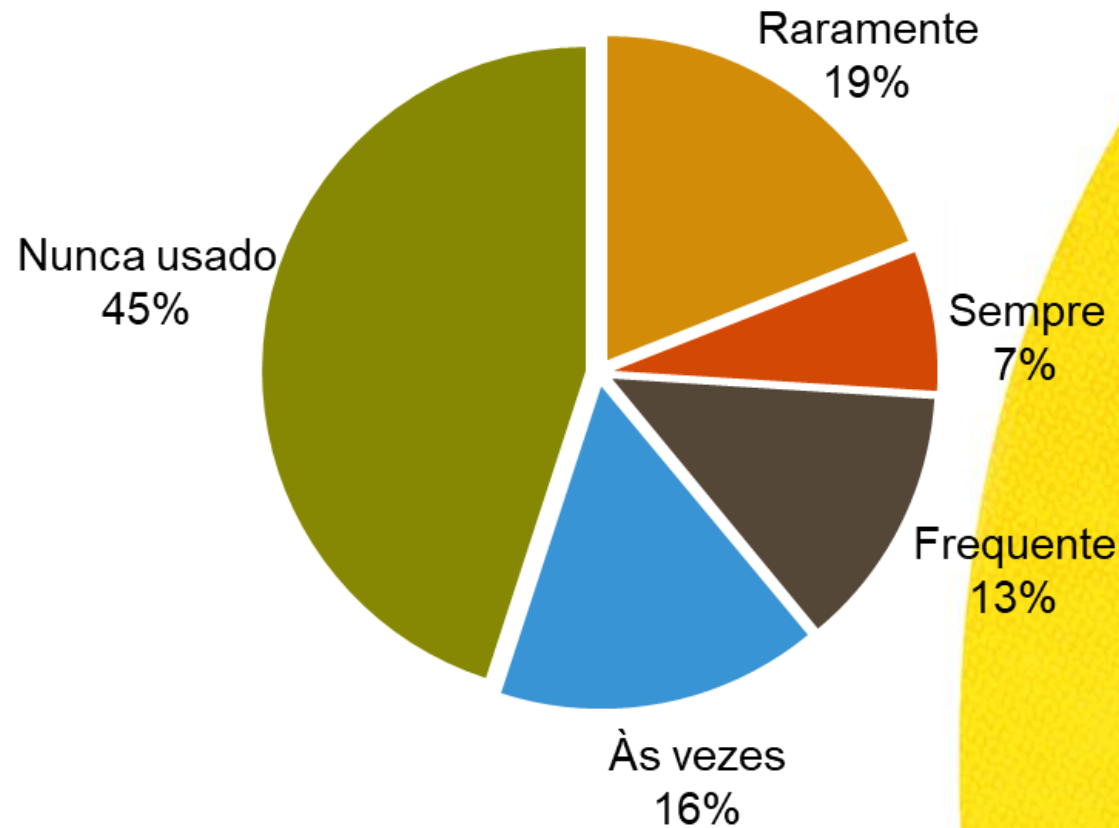
Levantamento

O QUE ENTREGAMOS?

80% {	% out of all products reviewed	Product Success
	27%	Failed
	16%	Disappointed
	37%	Canceled
	14%	Success
	6%	Star
	100%	Total

Nielsen review os 25.000 products in the first year of activity

AS PESSOAS UTILIZAM O QUE ENTREGAMOS?



Fonte: Standish Group survey

Elicitação de Requisitos



Dilbert by Scott Adams, 2006

Elicitação de Requisitos

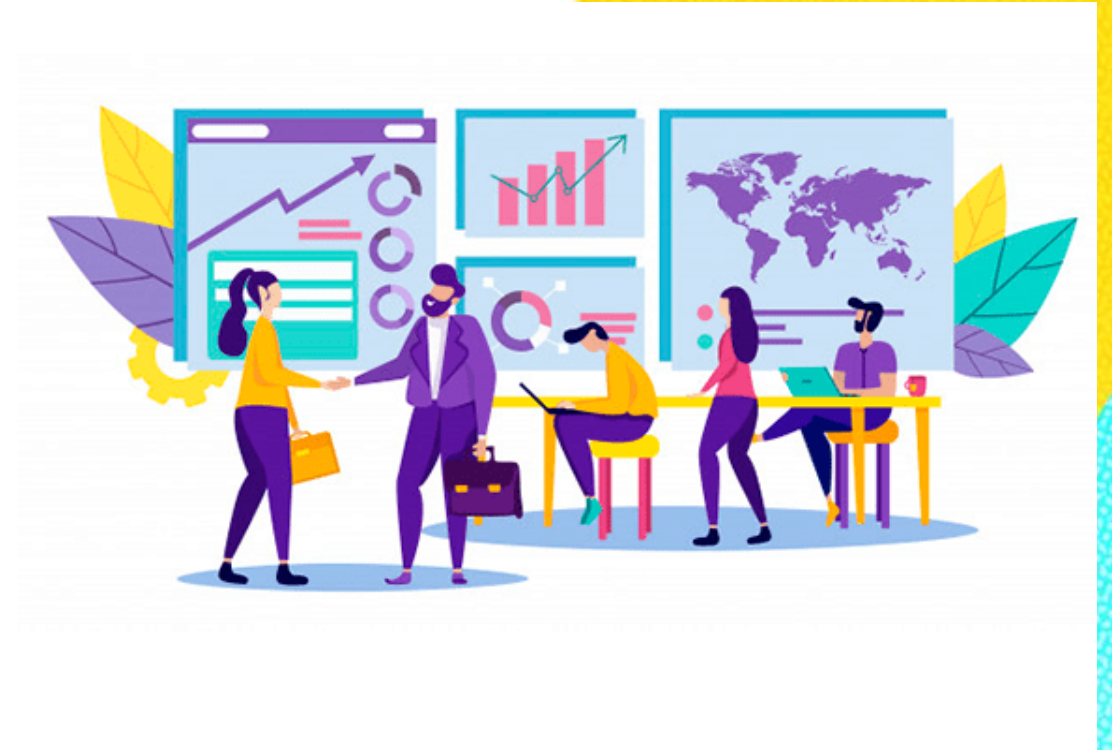


- Envolve pessoal técnico trabalhando com os clientes para descobrir sobre o domínio da aplicação, os serviços que o sistema deve fornecer e sobre as restrições operacionais.

- Pode envolver:
- Usuários finais
- Gerentes
- Engenheiros envolvidos na manutenção
- Especialistas de domínio
- Representantes de sindicato, etc.
- Estes são chamados stakeholders (partes interessadas)

Elicitação de Requisitos

- Processo de transformar ideias que estão na mente dos stakeholders em um documento que formaliza os requisitos do software



Elicitação de Requisitos



- Processo crítico em um projeto de software
- Requisitos incompletos, incorretos ou mal entendidos são as causas mais frequentes da baixa qualidade, excesso de custo e atrasos nas liberações do software
- Pesquisas têm mostrado que a maioria dos softwares vendidos não satisfaz as necessidades do usuário

Elicitação de Requisitos

- Algumas técnicas são propostas visando auxiliar a comunicação e a elicitacao dos requisitos
 - Conheça os stakeholders
 - Entrevistas
 - Cenários
 - Estórias de usuários
 - Shadowing
 - Prototipação



Entrevista

- Em entrevista formal ou informal, a equipe deve formular questões para os stakeholders sobre os sistemas que eles usam e o sistema a ser desenvolvido.
- Dois tipos de entrevistas:
 - Entrevistas fechadas: um conjunto de questões predefinidas são respondidas.
 - Entrevistas abertas: não há um roteiro predefinido, uma variedade de assuntos são explorados com os stakeholders.



Entrevista



- Planejamento da entrevista
- Início: Questões livres de contexto (Quebrar o gelo!)
 - Quem está por trás da solicitação deste trabalho?
 - Quem vai usar a solução?
 - Qual será o benefício econômico para uma solução bem-sucedida?

Entrevista



- Questões que ajudam a entender o problema:
 - Você pode me mostrar ou descrever o ambiente no qual a solução será usada?
 - Que tipo de saídas você considera importante?
 - Que problemas existem para a solução de software?
 - Existem questões de desempenho ou restrições que podem afetar o software?

Entrevista

- Final: focalizam a efetividade da reunião
 - Você é a pessoa certa para responder a essas questões? Suas respostas são “oficiais”?
 - Minhas questões são relevantes para o problema que você tem?
 - Estou formulando muitas questões?
 - Alguém mais pode fornecer informação adicional?
 - Tem alguma questão que não fiz que você julga pertinente?



Entrevista

- Não exagere no equipamento.
- Mantenha o número de pesquisadores ao mínimo.
- Mantenha o entrevistado falando, relaxado.
- Esteja genuinamente interessado. Escute pacientemente.



Entrevista

- Não interrompa e dê tempo de pausas para as pessoas pensarem.
- Use gestos leves, olho no olho, acene com a cabeça pra mostrar que você está escutando atenciosamente. (Sem uhum o tempo todo).
- Cuidado com a linguagem corporal, não faça movimentos de concordância bruscos, as pessoas podem achar que você as está apressando.


Brainstorming

- Preparação
 - Objetivo
 - Estratégia
 - Dinâmica
- Reunião
 - Prazos para a discussão
 - Atenção a todas as ideias
 - Motivação de todos
 - Toda a ideia deve ser anotada

Brainstorming

- Selecionar
 - Analisar cada ideia
 - Classificar cada ideia
- Definição
 - Clareza de quais ideias foram descartadas (motivos)
 - Clareza de quais ideias foram selecionadas (motivos)

Brainstorming



Lean Inception
caroli.org

Lean Inception é a combinação eficaz do Design Thinking e do Lean Startup para decidir o Produto Mínimo Viável (MVP). É um workshop colaborativo dividido em várias etapas e atividades que vão direcionar a equipe na construção do produto.

Sobre o MVP

O MVP - Minimum Viable Product, em inglês - é a versão mais simples do produto a ser disponibilizada aos usuários para validar rapidamente as hipóteses.

Técnicas de Facilitação

A facilitação é a chave para a implementação do grupo. Você deve ter acesso aos materiais de referência e o acesso ao site do produto. Em algumas situações, você precisará estar presente no evento presencial, mas, em outros, não há a necessidade. Seguem algumas dicas para facilitar:

- Dê uma boa primeira impressão.
- Faça uma boa primeira impressão.
- Não tenha medo de falar.
- Não tenha medo de falar.
- Não tenha medo de falar.
- Não tenha medo de falar.

Créditos

Este trabalho é uma adaptação do trabalho de transformação de trabalho realizado por David S. Foray e por outros membros do grupo. Na adaptação, é baseado na experiência prática e na construção de melhores práticas, facilitando a sua utilização.

Organização, design, implementação e testes

Mais detalhes:

Caroli.org

Kick-off

Objetivo: Apresentar o projeto e o objetivo do workshop.

Atividade: Apresentação do projeto e do objetivo do workshop.

Visão do Produto

Objetivo: Definir a visão do produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição da visão do produto e do objetivo do workshop.

Q. Produto: - N: Q: - FAZ - N: Q: FAZ

Objetivo: Definir o produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição do produto e do objetivo do workshop.

Objetivos do Produto

Objetivo: Definir os objetivos do produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição dos objetivos do produto e do objetivo do workshop.

Personas

Objetivo: Definir as personas do produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição das personas do produto e do objetivo do workshop.

Jornada do Usuário

Objetivo: Definir a jornada do usuário e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição da jornada do usuário e do objetivo do workshop.

Brainstorming de Funcionalidades

Objetivo: Definir as funcionalidades do produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição das funcionalidades do produto e do objetivo do workshop.

Serviço e T. crítica, de longo e de UX

Objetivo: Definir o serviço e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição do serviço e do objetivo do workshop.

Sequenciador

Objetivo: Definir a sequência do produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição da sequência do produto e do objetivo do workshop.

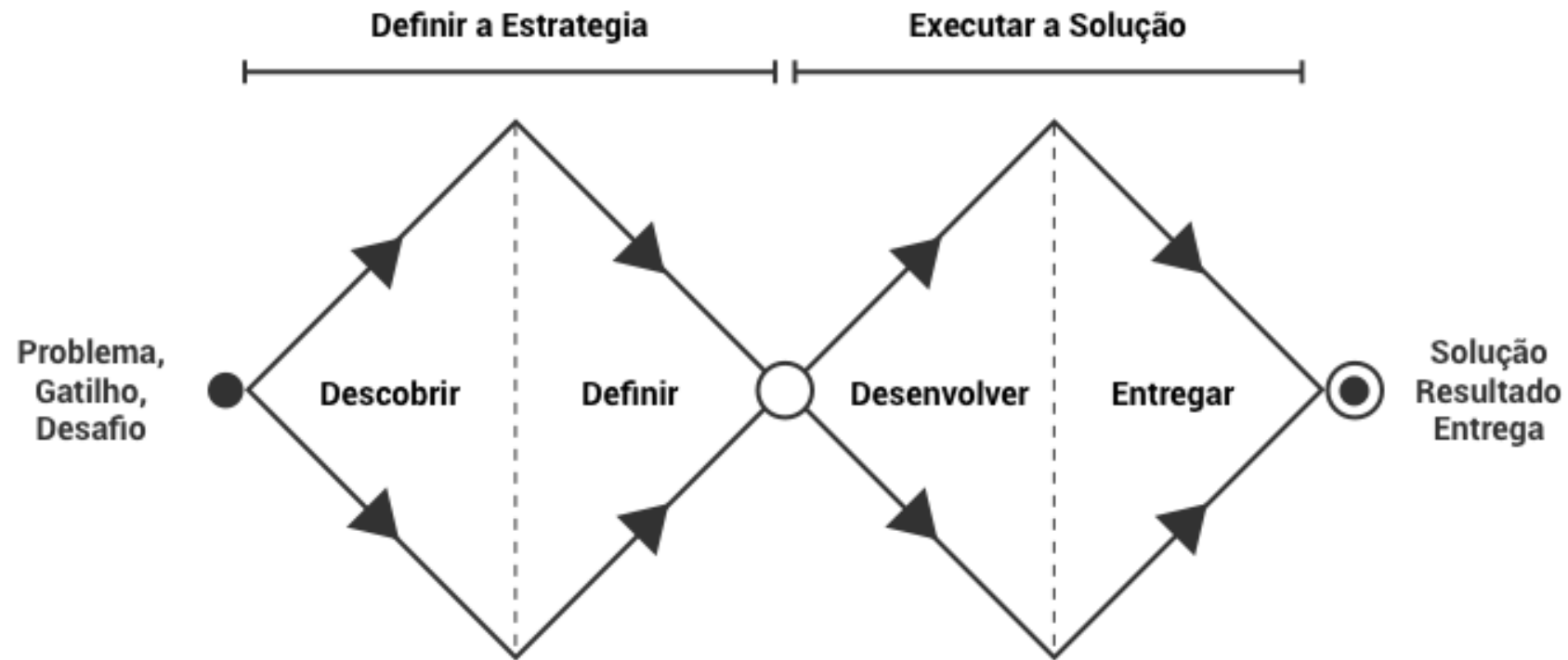
Catálogo MVP

Objetivo: Definir o catálogo do produto e o objetivo do workshop.

Atividade: Definição do catálogo do produto e do objetivo do workshop.

SHOWCASE

Brainstorming





UniCesumar

EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA