

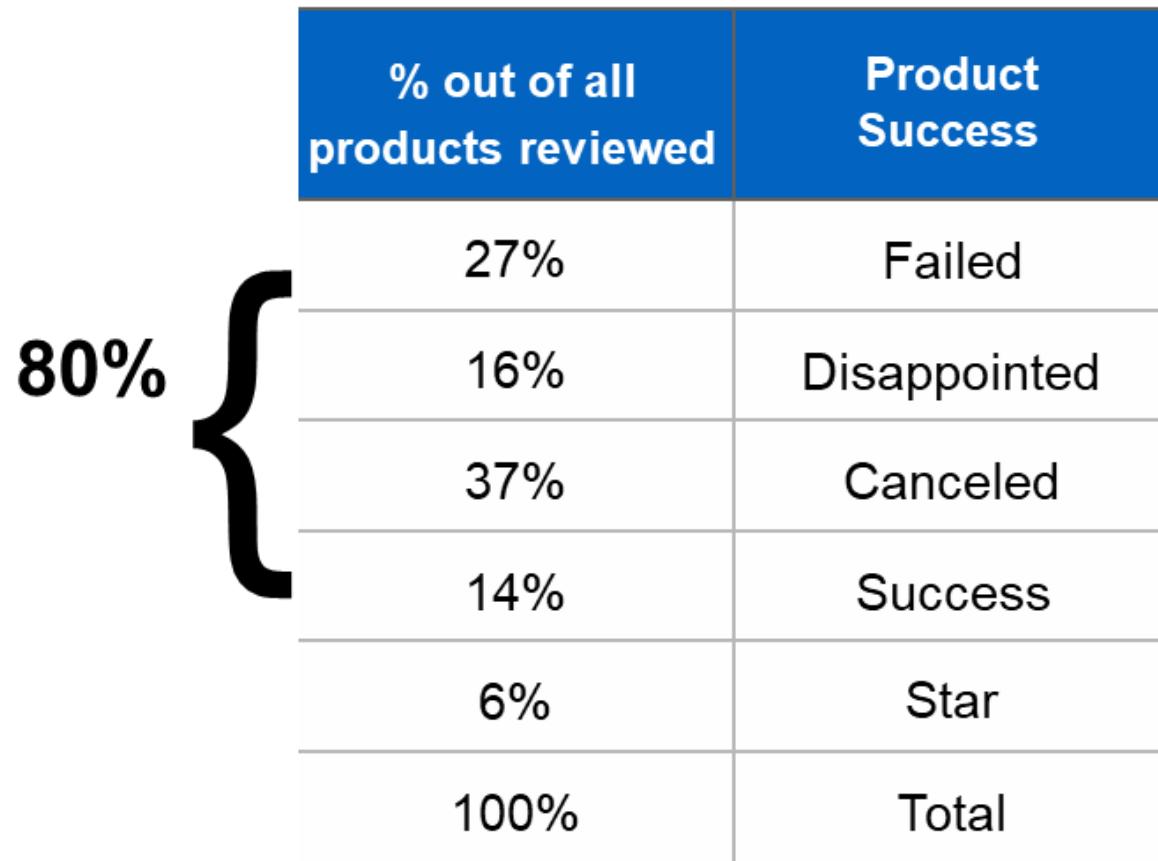


EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA

Engenharia de Requisitos

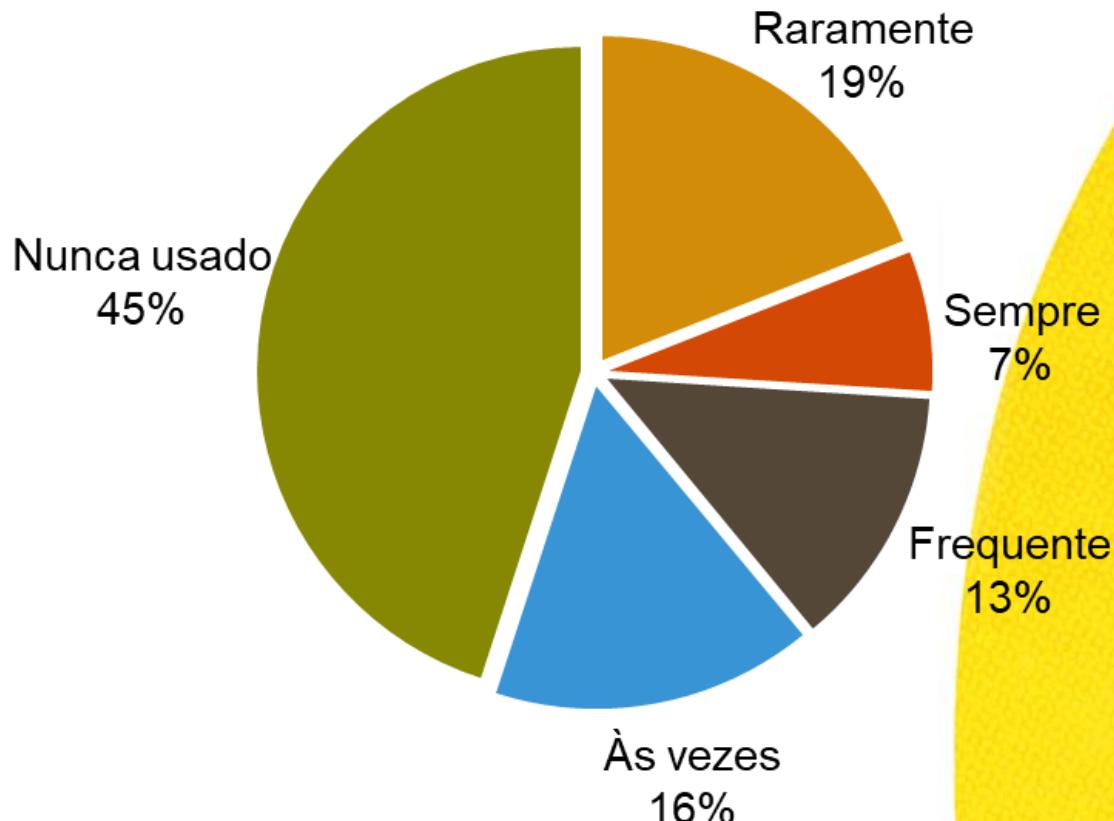
Levantamento

O QUE ENTREGAMOS?



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 elicitação 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 é a combinação oficial do Design Thinking e do Lean Startup para decidir o Produto Minimal Viable (MVP) é um workshop colaborativo dividido em 9 etapas que auxiliam o time a direcionar a equipe na construção do produto.

Sobre o MVP
O MVP - Minimum Viable Product, em inglês - é o versão mais simples de um produto que serve para validar hipóteses de negócios.

Técnicas de Facilitação
As técnicas e ferramentas da metodologia servem de apoio com o escopo de enriquecer e acelerar os resultados das etapas. As técnicas e ferramentas são divididas em 3 categorias: Técnicas de Apoio, Técnicas de Apoio e Técnicas de Apoio.

Creditos
Este template surge para possibilitar de transformar um workshop colaborativo em um processo de trabalho ágil. Sua criação é resultado da experiência de trabalho e de construção de metodologias de trabalho de Lean Inception.

Organizadores, consultor, parceiros e tutor

Mais detalhes:

[Caroli.org](#)

Etapa 1: Kick-off
Objetivo: Estabelecer o escopo do projeto, definir o público-alvo e estabelecer as metas e objetivos.

Etapa 2: Visão do Produto
Objetivo: Criar uma visão clara do produto, baseada no escopo definido.

Etapa 3: Objetivos de Produto
Objetivo: Definir os principais objetivos do produto.

Etapa 4: Personas
Objetivo: Criar personagens representativos dos usuários.

Etapa 5: Jornada do Usuário
Objetivo: Mapear a jornada do usuário.

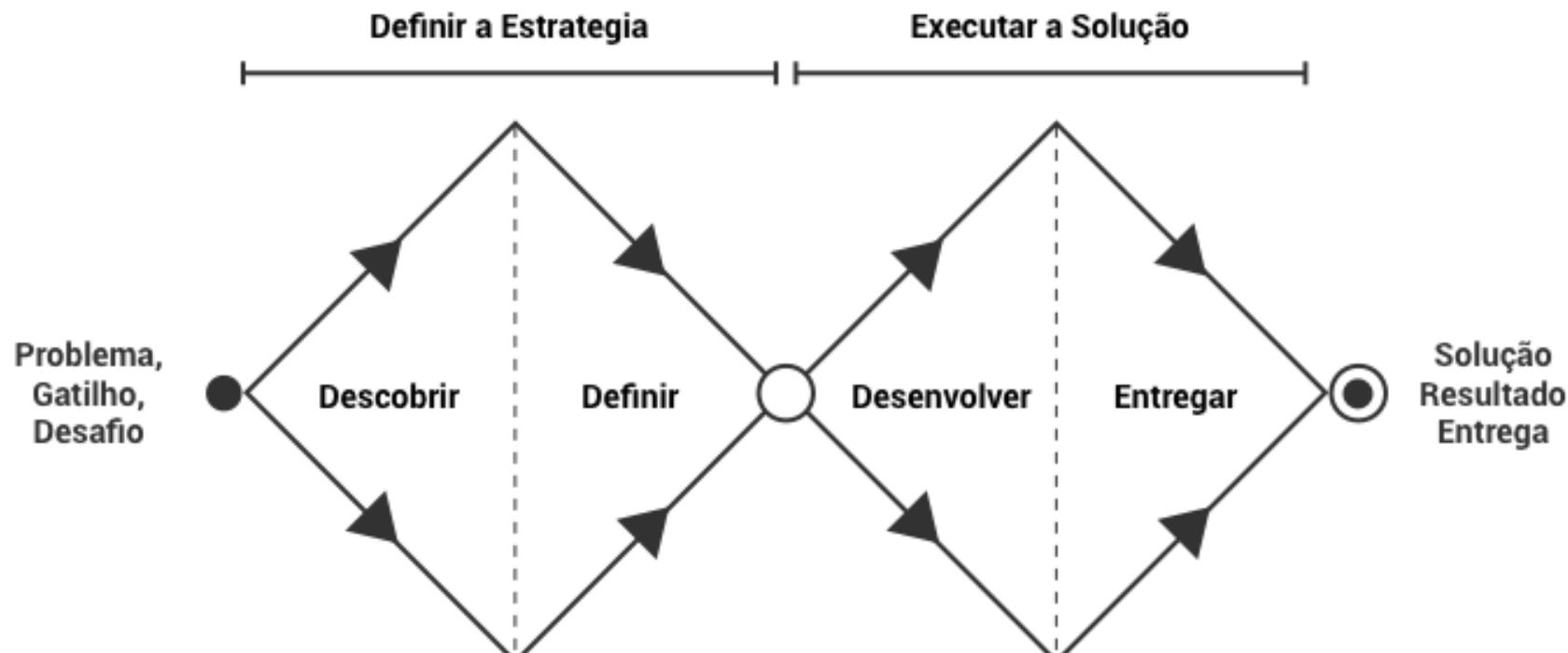
Etapa 6: Brainstorming de Funcionalidades
Objetivo: Geração de ideias para funções.

Etapa 7: Revisão Técnica, de Negócio e de UX
Objetivo: Avaliar e validar as funcionalidades.

Etapa 8: Sequenciador
Objetivo: Organizar as funcionalidades em sequência.

Etapa 9: Canvas MVP
Objetivo: Criar o MVP com base nas funcionalidades identificadas.

Brainstorming





EDUCAÇÃO PRESENCIAL E A DISTÂNCIA