

Stakeholders

Engenharia de Requisitos

Prof. Azriel Majdenbaum

Bibliografia



Wieggers and Betty, 2013

Stakeholder

- É uma pessoa, grupo ou organização que se **envolve ativamente** com o projeto, é **afetada** pelo mesmo ou por seus resultados, ou pode **influenciar** um ou outro.

Outside the Developing Organization

Direct user	Business management	Consultant
Indirect user	Contracting officer	Compliance auditor
Acquirer	Government agency	Certifier
Procurement staff	Subject matter expert	Regulatory body
Legal staff	Program manager	Software supplier
Contractor	Beta tester	Materials supplier
Subcontractor	General public	Venture capitalist

Developing Organization

Development manager	Sales staff	Executive sponsor
Marketing	Installer	Project management office
Operational support staff	Maintainer	Manufacturing
Legal staff	Program manager	Training staff
Information architect	Usability expert	Portfolio architect
Company owner	Subject matter expert	Infrastructure support staff

Project Team

Project manager	Tester
Business analyst	Product manager
Application architect	Quality assurance staff
Designer	Documentation writer
Developer	Database administrator
Product owner	Hardware engineer
Data modeler	Infrastructure analyst
Process analyst	Business solutions architect

Tipos de *Stakeholders*

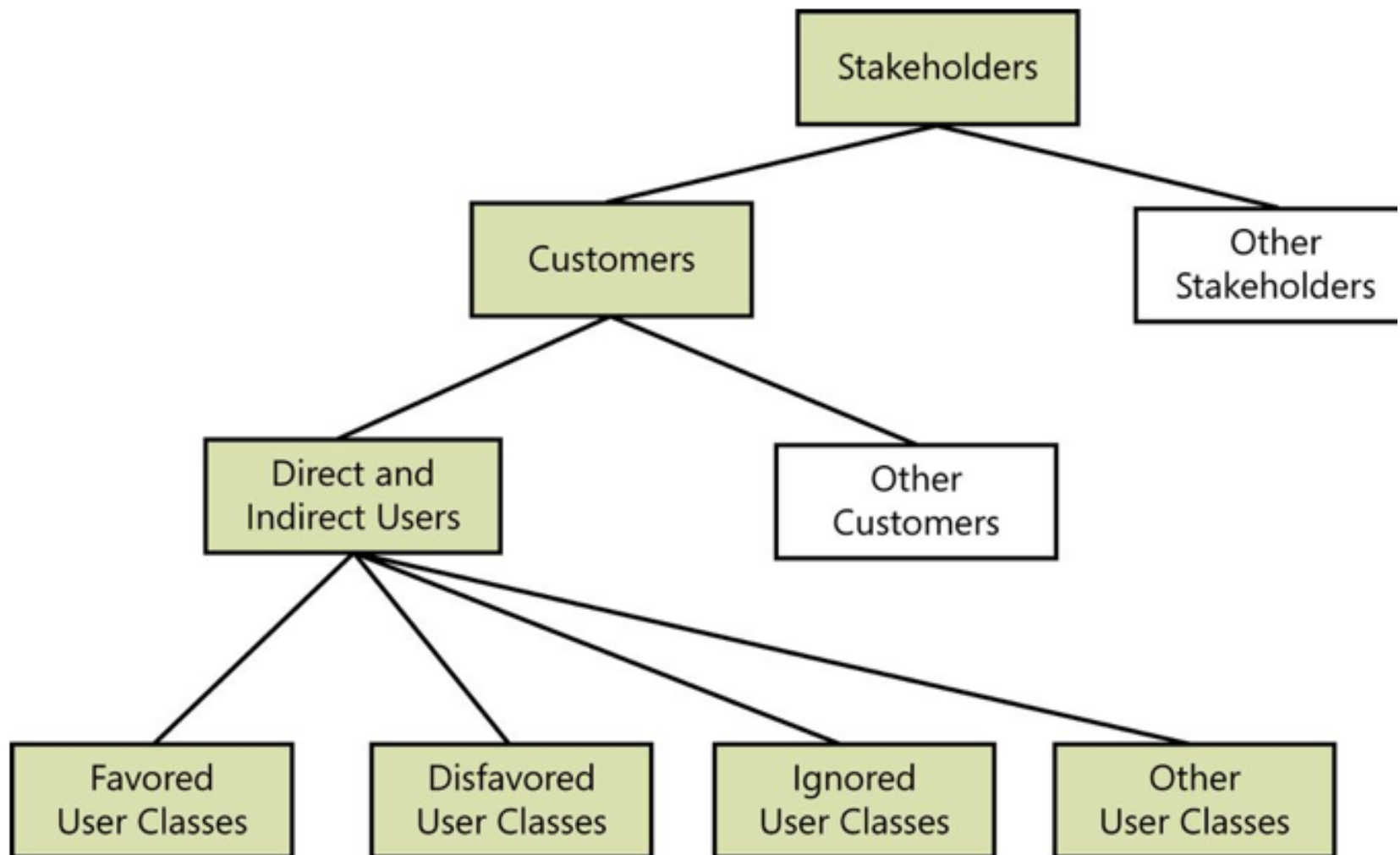
- Podem ser internos ou externos à organização
- Clientes são um dos tipos/subgrupos/classes de *stakeholders*

Clientes

- Cliente é um indivíduo ou organização que se beneficia, direta ou indiretamente, de um produto de software.
- Clientes de software podem gerar o pedido de desenvolvimento, pagar, definir ou especificar um sistema, usar, ou apenas receber os resultados gerados por um sistema de software.

Clientes

- Clientes que usam o sistema são chamados de usuário final (ou *end users*).
 - Usuários diretos: os que usam/operam o sistema
 - Usuários indiretos: os que recebem 'saídas' do sistema
- Atenção: **Nem todo *stakeholder* é um cliente!**
 - Exemplos: Fornecedores, auditores, equipe jurídica



Identificação de *Stakeholders*

- Como definir quais são as classes de *stakeholders* a serem engajadas em um projeto?
 - Organograma organizacional
 - Tipos de privilégio de acesso ao sistema
 - Tarefas de negócio que desenvolvem
 - Funcionalidades do sistema que usam
 - Plataforma computacional (p. ex. desktop, tablet)
 - Idioma
 - Entre outros...

Identificação de *Stakeholders*

- Exemplo: Sistema bancário
- Quais seriam os *stakeholders* da classe “usuário final”?

Exercício



Exercício



Envolvendo os *Stakeholders*

- Identifique as diferentes classes de *stakeholders*
- Selecione representantes para cada uma das classes
- Defina quem são os tomadores de decisão
- Defina o processo de trabalho para a definição do escopo do produto e dos requisitos do sistema

Envolvendo os *Stakeholders*

- *Product Champions* (ou Representatives)
 - Mediam a conversa com os demais membros de uma classe
 - Negociam com os mesmos, apoiando o analista de requisitos

Principais Referências

- Material original da Profa. Sabrina Marczak
- Software requirements - Wiegers and Betty, 2013