**Abordagem**

Este documento aborda os resultados da atividade 1.2 **[1]**.

**Lista**

Listagem das técnicas de elicitação de requisitos e suas respectivas definições:

1. Entrevista
   1. O engenheiro de requisitos ou analista discute o sistema com diferentes stakeholders e obtêm um entendimento dos requisitos.
   2. **Vantagens**: contato direto com o usuário e validação imediata
   3. **Desvantagens**: conhecimento tácito e diferenças de cultura
2. Leitura de documentos
   1. É possível elicitar informações de difícil explicação se executados por outras técnicas.
   2. **Vantagens**: facilidade de acesso e volume de informações
   3. **Desvantagens**: dispersão das informações e volume de trabalho
3. Questionários
   1. Utilizado quando existe conhecimento sobre o problema e grande número de clientes. Dão idéia definida sobre como certos aspectos universo de informação/software são percebidos. Possibilitam análises estatísticas
   2. **Vantagens**: padronização das perguntas e tratamento estatístico das respostas
   3. **Desvantagens**: limitação do universo de respostas e pouca iteração
4. Análise de protocolos
   1. Consiste em analisar o trabalho de determinada pessoa através de verbalização
   2. **Objetivo**: estabelecer a racionalidade utilizada na execução de tarefas
   3. **Vantagens**: possibilidade de elicitar fatos não facilmente observáveis e permitir melhor entendimento dos fatos
   4. **Desvantagens**: desempenho do entrevistado e “o que se diz é diferente do que se faz”
5. Participação ativa dos usuários
   1. Incorporação dos usuários ao grupo de ER. Os usuários precisam aprender as linguagens de modelagem utilizadas para ler as descrições e criticá-las. Integração dos usuários com os ER na modelagem do sistema.
   2. **Vantagens**: envolvimento dos clientes e usuários
   3. **Desvantagens**: treinamento dos usuários e falsa impressão da eficácia do sistema
6. Cenários
   1. Cenários são estórias que explicam como um sistema poderá ser usado. Eles devem incluir:
      1. Uma descrição do estado do sistema antes de começar o cenário
      2. O fluxo normal de eventos do cenário
      3. Exceções ao fluxo normal de eventos
      4. Informações sobre atividades concorrentes
      5. Uma descrição do estado do sistema ao final do cenário
   2. Cenários são exemplos de sessões de interação que descrevem como o usuário interage com o sistema
   3. A descoberta de cenários expõe interações possíveis do sistema e revela as facilidades que o sistema pode precisar
7. Etnografia
   1. Etnográfo procura ter a mesma perspectiva do cliente
   2. **Vantagem**: visão mais completa e perfeitamente ajustada ao contexto
   3. **Desvantagem**: tempo gasto e pouca sistematização do processo
   4. **Diretrizes:**
      1. Assume que as pessoas são boas no que fazem e procure formas não padronizadas de trabalho
      2. Gaste algum tempo conhecendo as pessoas e estabeleça um relacionamento de confiança
      3. Tome nota de forma detalhada de todas as práticas de trabalho. Analise-as e chegue a uma conclusão a partir delas
      4. Reuso de requisitos
8. Prototipagem
   1. Um protótipo é uma versão inicial de um sistema que poderá ser usado para experimentação. Protótipos são úteis para elicitação de requisitos porque os usuários poderão experimentar com o sistema e mostrar os pontes fortes e fracos do sistema. Eles terão algo concreto para criticar. O desenvolvimento rápido dos protótipos é essencial para que eles fiquem disponíveis logo para o processo de elicitação .

**Referências Bibliográficas:**

[1] Lista de Atividades

[2] Elicitação e Análise de Requisitos <http://www.univasf.edu.br/~ricardo.aramos/disciplinas/ESI2009_2/Aula10.pdf>

[3] Técnicas de Elicitação - Alexandre Monteiro <http://www.cin.ufpe.br/~gamr/FAFICA/Projeto%20de%20Sistemas/Aula%207%20-%20Engenharia%20de%20Requisitos%20-%20%5BT%E9cnicas%20de%20Elicita%E7%E3o%5D.ppt>