MBA em Engenharia de Software a Distância

Disciplina: Análise e Gerência de Requisitos



Definindo o Sucesso do Software

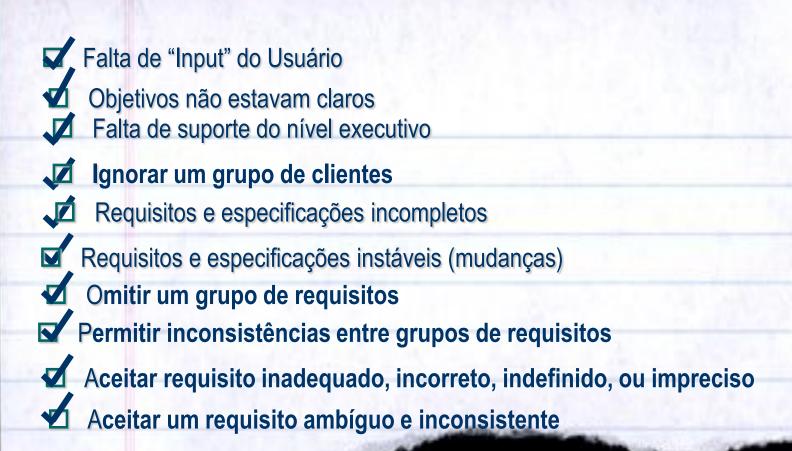
- Clientes satisfeitos
- Eles estão satisfeitos quando você:
 - Atende às expectativas
 - Entrega no prazo
 - Entrega no orçamento



O Sucesso começa com a Gerência de Requisitos



Principais Fatores de Falha dos Projetos





Como os Projetos podem ter sucesso?

- Análise do Problema
 - Entenda o problema
 - Obtenha concordância dos envolvidos
- Levantamento dos Requisitos
 - Identifique quem usará o sistema (atores)
 - Descubra como o sistema será usado (casos de uso)
- Gerência de Requisitos
 - Especifique os requisitos completamente
 - Gerencie expectativas, mudanças e erros
 - Controle o aumento do escopo
 - Defina a equipe e a mantenha informada



Engenharia de requisitos

Porque usar?

- Construir uma solução "bonitinha", mas que não resolve o problema a que se propõe, não é interessante.
- Saber o que o cliente precisa é de extrema importância para o sucesso de qualquer proposta de solução.
- Usando as técnicas e ferramentas da engenharia de requisitos podemos ter uma idéia bem próxima do impacto que a solução a ser proposta terá sobre o negócio, sobre as expectativas do cliente e como será a interação entre usuário final e o produto do nosso trabalho.



Engenharia de requisitos

O processo:

Com a engenharia de requisitos começamos nosso trabalho definindo o escopo e a natureza do problema a ser resolvido (concepção), passamos para definição do que é necessário para a solução do problema (levantamento dos requisitos), melhoramos os requisitos que foram definidos (elaboração), durante o levantamento e a elaboração são definidas as prioridades e a importância dos requisitos levantados (negociação), e finalmente o problema é especificado, revisado ou validado para garantir que o entendimento é o mesmo para todos os envolvidos.



Engenharia de requisitos

O produto

 Ao término da análise de requisitos, teremos um ou vários documentos que permitirão à equipe de desenvolvedores e clientes terem o mesmo entendimento do produto a ser desenvolvido.



- Os requisitos de um sistema de computação constituem uma especificação das características e propriedades do sistema.
- É uma descrição do que o sistema deve fazer, de como ele deve se comportar, bem como das suas restrições de operação.



• Requisito é uma condição ou capacidade necessária para um usuário resolver um problema ou alcançar um objetivo; para satisfazer uma especificação em um sistema ou em um componente; com uma representação documentada.

The IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology, 1997.



- É importante ressaltar que os requisitos descrevem "o que o sistema deve fazer"- e também "o que ele não deve fazer"- sem dizer "o como fazer".
- Quando o requisito é expresso em termos do comportamento do sistema, este comportamento deve ser possível de ser percebido por um observador externo ao sistema.







Trecho do Pequeno Príncipe: Antoine Saint-Exupéry, 1996.

"E ele repetiu-me então, brandamente, como uma coisa muito séria:

- Por favor ... desenha-me um carneiro ...

Quando o mistério é muito impressionante, a gente não ousa desobedecer. Por mais absurdo que aquilo me parecesse a mil milhas de todos os lugares habitados e em perigo de morte, tirei do bolso uma folha de papel e uma caneta. Mas lembrei-me, então, que eu havia estudado de preferência geografia, história, cálculo e gramática, e disse ao garoto (com um pouco de mau humor) que eu não sabia desenhar. Respondeu-me:

-Não tem importância. Desenha-me um carneiro.

Como jamais houvesse desenhado um carneiro, refiz para ele um dos dois únicos desenhos que sabia. O da jibóia fechada. E fiquei estupefato de ouvir o garoto replicar:



- Não! Não! Eu não quero um elefante numa jibóia. A jibóia é perigosa e o elefante toma muito espaço. Tudo é pequeno onde eu moro. Preciso é de um carneiro. Desenha-me um carneiro.

Então eu desenhei.

Olhou atentamente, e disse:



- Não! Esse já está muito doente. Desenha outro. Desenhei de novo.
- -Bem vês que isto não é um carneiro. É um bode... Olha os chifres...
 -Fiz mais uma vez o desenho.

Mas ele foi recusado como os precedentes:

- Este aí é muito velho. Quero um carneiro que viva muito.
- -Então, perdendo a paciência, como tinha pressa de desmontar o motor, rabisquei o desenho ao lado.

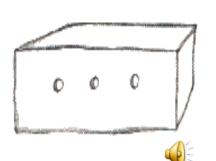
E arrisquei:

-Esta é a caixa. O carneiro está dentro.

Mas fiquei surpreso de ver iluminar-se a face do meu pequeno juiz:

- Era assim mesmo que eu queria! Será preciso muito capim para esse carneiro?"





Gerenciar Requisitos não é fácil

- Requisitos:
 - Nem sempre são óbvios
 - Chegam por várias fontes
 - •Nem sempre são facilmente expressos em palavras
 - •Estão relacionados entre si e entre outros produtos do processo de engenharia de software
 - Possuem propriedades e valores únicos
 - •MUDAM!!
- Um grande número de requisitos se torna não gerenciável, caso não controlado.

Requisito (IEEE)

- Uma condição ou capacidade necessitada por um usuário para resolver um problema ou alcançar um objetivo.
- Uma condição ou capacidade que deve ser satisfeita por um sistema para satisfazer um contrato ou um padrão.

Especificação:

- descrição rigorosa e minuciosa das características que um material, uma obra, ou um serviço deverá apresentar.
- processo de representação dos requisitos de uma forma que leva à implementação bem-sucedida.



Importância da Especificação Correta

- Uma compreensão completa dos <u>Requisitos do</u> <u>Software</u> é fundamental para obter um software e um processo de desenvolvimento com alta qualidade.
- Não importa quão bem projetado ou codificado está um programa, se ele for mal analisado e especificado desapontará o usuário e trará aborrecimentos ao desenvolvedor



- Importância da Especificação Correta
 - Ser a base para o desenvolvimento;
 - Permitir o controle da qualidade do produto;
 - Estabelecer a comunicação entre o pessoal envolvido no projeto;
 - Auxiliar no entendimento do problema.

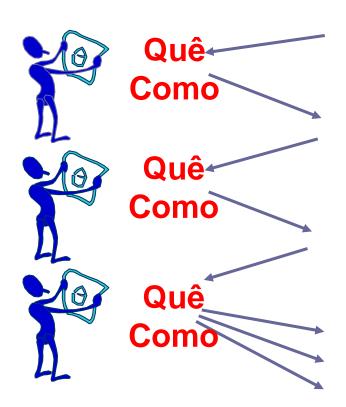


Princípios

- Entender o problema antes de começar a produzir modelos;
- Desenvolver protótipos que auxiliem ao usuário visualizar como seus requisitos podem ser atendidos;
- Registrar a origem e a justificativa de cada requisito;
- Utilizar múltiplas visões dos requisitos ;
- Priorizar requisitos;
- Trabalhar para eliminar ambigüidades.



Requisitos existem em diversos níveis



Necessidades dos Envolvidos

Características do Produto ou Sistema

Software Requirements
Specification (Casos de Uso)

Design Procedimentos de Teste Documentação



- "Nosso mundo é um lugar no qual as pessoas não sabem aquilo que querem e estão dispostas a passar pelo inferno para consegui-lo." (Don Marques).
- O inferno dos requisitos é aquele círculo particular do inferno em que Sisyphus está empurrando uma pedra montanha acima, somente para vê-la rolar de volta para baixo.
 - Freqüentemente mal interpretado, esse mito possui raízes na realidade. Sisyphus, na verdade, alcançou o topo da montanha muitas vezes; só que ficava se perguntando se já havia terminou, sendo forçado a recomeçar.



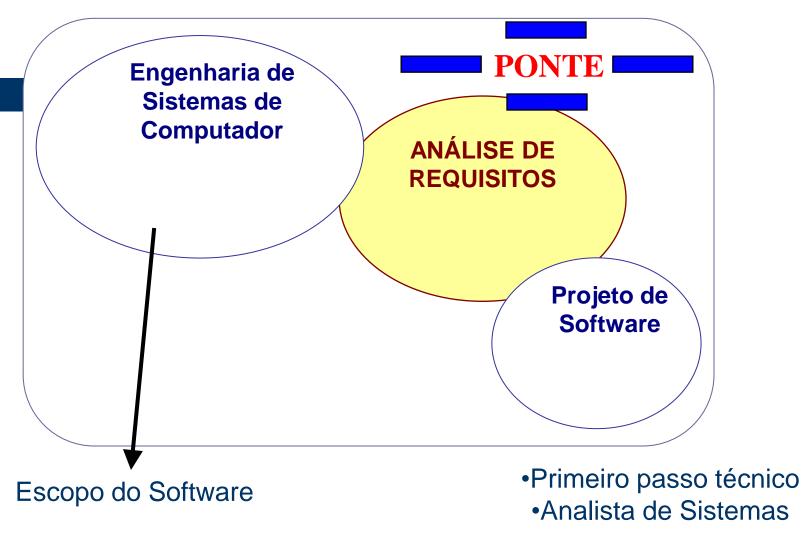
- Engenharia de Requisitos é um amplo campo de pesquisa para a Engenharia de Software.
- Como área específica de atuação, apresenta avanços tecnológicos e meios próprios voltados para pesquisa em:
 - Terminologia, métodos, linguagens e ferramentas que compõem o esforço de pôr em prática o campo de conhecimento gerado.

- ER: Termo relativamente novo que foi inventado para cobrir todas as atividades envolvidas em:
 - descobrimento, documentação e manutenção de um conjunto de requisitos para um sistema baseado em computador.
- Pode ser considerado como o processo através do qual o documento de requisitos é preenchido.

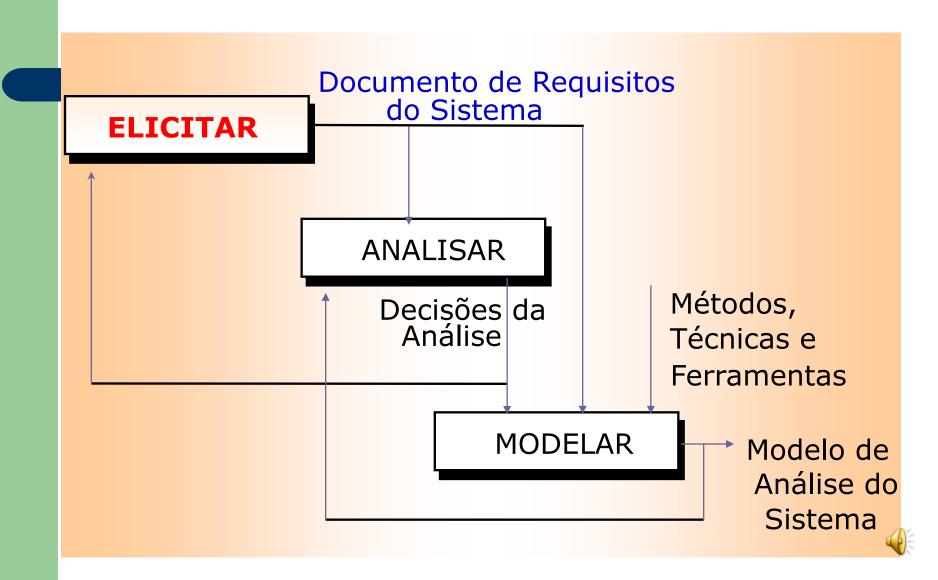
 A engenharia de requisitos tem por objetivo estabelecer os serviços que devem ser fornecidos pelo sistema e as restrições sob as quais ele deve operar.



Engenharia de Requisitos de Software – Fase de Análise de Requisitos







Elicitação dos requisitos

- Nesta fase o engenheiro de requisitos procura captar os requisitos do software, buscando obter conhecimento do domínio do problema.
- ELICITAR: descobrir, tornar explícito, obter o máximo de informações para o conhecimento do objeto em questão.
- Cabe à elicitação a tarefa de identificar os fatos relacionados aos requisitos do Sistema, de forma a prover o mais correto e mais completo entendimento do que é demandado do software.
- Para alcançar tal objetivo, esta fase utiliza três atividades principais: identificação das fontes de informação; coleta de fatos e comunicação, além de ferramentas, pessoal e métodos.



- Obter informação sobre domínio do problema e sistema atual (Antes de manter as reuniões com os clientes e usuários e identificar os requisitos, é fundamental conhecer o domínio do problema e os contextos organizacional e operacional (situação atual). A equipe responsável pelo levantamento deve se familiarizar com o vocabulário próprio do domínio a ser considerado.
- Preparar e realizar reuniões de levantamento /negociações (Utilizar técnicas específicas para o levantamento de requisitos e técnicas de negociação).
- Identificar e revisar os objetivos do sistema (Identificar e revisar quais informações relevantes para o cliente que o sistema deverá gerir e armazenar.)
- Identificar e revisar os requisitos funcionais
- Identificar e revisar os requisitos não funcionais



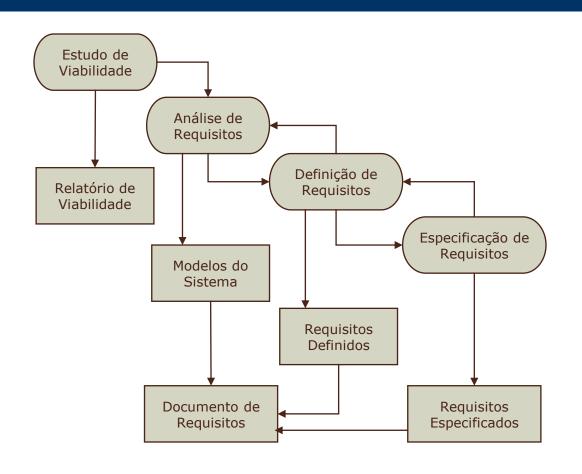


Necessidades da Elicitação

- Faz Coleta de Fatos
- Faz Identificação de Fontes de Informação
- Faz Comunicação
- Faz/Usa Ferramentas
- Usa Pessoal
- Usa Métodos
- Depende de Pontos de Vista



O Processo de Engenharia de Requisitos





O Processo de Engenharia de Requisitos

- Estudo de Viabilidade: Analisa se as necessidades do cliente podem ser satisfeitas usando as tecnologias de software e hardware disponíveis e se o projeto pode ir adiante, dadas as restrições orçamentárias existentes.
- Análise de Requisitos: Descobre os requisitos do sistema através da observação de sistemas existentes, da discussão com usuários e da análise da tarefa.
 - Gera um conjunto de modelos que ajudam o analista a compreender o sistema que será especificado.



O Processo de Engenharia de Requisitos

- Definição dos Requisitos: Transforma a informação obtida durante a etapa de análise em um documento que define um conjunto de requisitos realmente desejados pelo cliente.
 - O documento deve ser compreendido pelo usuário final e pelo cliente do sistema.
- Especificação dos Requisitos:Os requisitos são detalhados e descritos de forma precisa.
 - Serve como base de contrato entre o cliente e o desenvolvedor.

O desafio do levantamento de requisitos

- Determinar e gerenciar requisitos, embora seja uma das mais importantes atividades do processo de desenvolvimento é, muitas vezes, tratada com pouco ou até nenhum esmero.
- Determinar os requisitos é, em última análise, entender exatamente o que deve ser feito e o que se espera receber como resultado. Neste ponto ainda não se questiona como o trabalho será realizado.



- A coleta de requisitos faz parte de todo projeto, e as técnicas se aplicam a qualquer sistema.
- Ambigüidade: A menos que você goste do vaivém de usuários e programadores irritados, a meta ao coletar requisitos é reduzir a ambigüidade até o ponto em que você possa produzir um projeto útil, que faça o que as pessoas querem.

- é um estado em que você encontra interpretações múltiplas e contraditórias em um texto ou situação.
- Você cria ambigüidades quando declara os requisitos para seu sistema que alguém possa interpretar de maneiras diferentes.



- Persistência: Persistir aqui significa duas coisas: continuar rolando aquela pedra e descobrir o que os requisitos significam para seus dados persistentes.
 - Você pode passar sua vida inteira coletando requisitos em vez de desenvolver sistemas.
 - Saber quando persistir ao reunir e interpretar requisitos e quando ir adiante vem com a experiência. Você pode utilizar medidas sofisticadas para julgar a adequação de seus requisitos, ou pode usar sua intuição.



- Acertando suas prioridades: Coletar os requisitos não é o fim de seu trabalho. Nem todo requisito possui a mesma importância dos outros.
 - A tarefa seguinte é priorizar os requisitos compreendendo-os, relacionando-os uns aos outros e categorizando-os.
 - Até você chegar a um nível razoável de detalhes, pode haver dificuldade para perceber quais são as verdadeiras prioridades e que coisas dependem de outras coisas.



- Compreendendo os requisitos: O fato de você possuir uma lista do que as pessoas esperam que seu sistema faça, não significa que você compreende os requisitos.
 - A lógica do erro afirma que todo sistema resiste aos esforços dos seres humanos em mudá-lo.



Considere as seguintes recomendações da psicologia cognitiva:

- Declare metas de maneira clara.
- Compreenda onde você deve acomodar metas contraditórias.
- Estabeleça prioridades e, então, modifique-as quando necessário.
- Modele o sistema, incluindo os efeitos colaterais e modificações a longo prazo.
- Compreenda de quantos dados você precisa e consigaos.

- Não seja excessivamente abstrato.
- Não reduza tudo a um resumo, uma única causa ou fato.
- Escute os outros quando eles lhe disserem que você está indo pelo caminho errado.
- Aplique métodos quando for útil e evite-os quando eles atrapalharem.
- Estude sua história e aplique as lições aprendidas ao novo sistema.
- Pense em termos de sistemas, não em termos de simples requisitos.



- Objetivos Operacionais: Os objetivos operacionais expressam o propósito existente por trás do sistema e a abordagem que você pretende assumir para alcançar esse propósito.
 - Metas, funções, comportamentos, operações são todos sinônimos de objetivos operacionais.
- Objetivos: São o tipo mais importante de requisito, porque eles expressam o significado por trás do sistema, o porquê do que você está fazendo.



- Propriedades de objetos: Quando começar a desenvolver os requisitos de dados para o sistema, começará a ver os objetos (entidades, tabelas, classes, e assim por diante) que existirão no sistema.
 - Propriedades de objetos são a segunda categoria de requisito, e provavelmente a mais importante para o projetista do banco de dados.
 - As propriedades podem ser colunas de tabelas, atributos de objetos ou membros de dados de classe.



- Regras: São requisitos condicionais sobre propriedades de objetos. Para o valor de uma propriedade ser aceitável, ele deve satisfazer a condição.
 - As regras de regulação de tempo também se enquadram nesta categoria. Por exemplo, você pode possuir um objetivo operacional de que o sistema responda uma solicitação de informações dentro de dois segundos.

- Uma outra categoria de regra é a regra de qualidade. Pode-se especificar tolerâncias de erro que se tornem parte dos requisitos.
 - Por exemplo, armazenar evidências de DNA, erros de identificação da pessoa individual devem ser menores do que 0,0001, o que significa que os resultados são estatisticamente significativos, com probabilidade 0,9999.



 Preferências: É uma condição sobre um objeto que expressa um estado preferido. Por exemplo, um detetive preferiria conhecer o criminoso por trás de cada crime. De maneira realista, você deve ter histórias de casos não solucionados no sistema histórias de casos que não tenham criminosos.



- Relacionando os requisitos: Os requisitos não são pérolas de conhecimento isoladas que existem independentemente uns dos outros.
 - O próximo passo na compreensão de requisitos é tratá-los como um sistema, relacionando-os uns aos outros. A combinação sinérgica de requisitos geralmente pode mudar a natureza da sua abordagem do projeto.



- Priorizando os requisitos: Os requisitos assumem muitos aspectos. Alguns são vitais para o projeto; outros, são menos importantes.
 - Precisamos passar por muitos requisitos não substanciais para treinar a mente a distinguir entre algo não substancial e a coisa verdadeira.
 - Devem-se priorizar os objetivos operacionais por sua contribuição à missão do sistema. Se o sucesso do sistema exige o alcance bem sucedido do objetivo, este é crítico.



Características dos Requisitos

Verificáveis:

 Se não podemos <u>verificar</u> a satisfação de um dado requisito tanto faz ele existir ou não. A <u>verificação</u> ocorre através de procedimentos de teste, experimentos e provas ou através de acordos de aceitação previamente definidos

Precisos:

 Requisitos devem ser expressos <u>precisamente</u>, de outro modo não se pode garantir que irão ser interpretados da mesma forma por todas as pessoas envolvidas.

Características dos Requisitos

Corretos

 Requisitos devem expressar <u>corretamente</u> o que é requerido.

Consistentes

Requisitos n\u00e3o devem conter conflitos.

Completos

Tudo que é requerido deve ser expresso.



Características dos Requisitos

Compreensíveis

 Todas as pessoas envolvidas devem <u>entender</u>, no seu nível de participação, o que está expresso em um requisito.

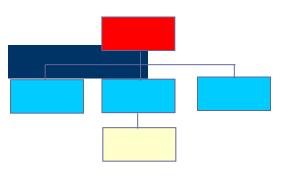
Manuteníveis

 Devemos poder <u>mudar</u> a expressão de um requisito quando este <u>muda</u>.



Estratégia de levantamento de dados e de requisitos

- 1. Proceder à pesquisa institucional da empresa e do órgão a ser estudado (leitura de estatuto, regimento interno, organograma, normas, regulamentos e outros documentos), identificando a sua localização (endereço);
- 2. Posicionar o órgão (departamento) na estrutura da empresa, identificando os seus relacionamentos com os demais órgãos internos e externos (relacionar a troca de informações);
- 3. Identificar as chefias (do órgão e dos órgãos hierarquicamente superior a ele) e expor sucintamente o trabalho que será desenvolvido, solicitando a participação delas, pois o comprometimento do usuário é muito importante em todas as fases.







Técnicas de Levantamento de Requisitos

- Entrevistas
- Workshop
- BrainStorm
- Teatralização
- Joint Application Design (JAD) IBM



 Entrevistas: A entrevista é um instrumento fundamental que pode ter uma grande variedade de objetivos, como no caso do jornalista, chefe de empresa, diretor de escola, professor, juiz, etc. Aqui nos interessa a entrevista, entendida como aquela na qual se busca a investigação dos requisitos.



- Baseia em uma técnica com seus procedimentos ou regras empíricas com os quais não só se amplia e se verifica como também, se aplica o conhecimento científico.
 - A técnica é o ponto de interação entre a ciência e as necessidades práticas; é assim que a entrevista alcança a aplicação de conhecimentos científicos e, ao mesmo tempo, obtém ou possibilita levar a vida diária do ser humano ao nível do conhecimento e da elaboração científica.

- A entrevista é um instrumento muito difundido e devemos delimitar o seu alcance em função de suas regras ou indicações práticas de sua execução.
- Pode ser de dois tipos fundamentais: aberta e fechada.
 - Na fechada as perguntas já estão previstas, assim como a ordem e a maneira de formulálas, e o entrevistador não pode alterar nenhuma destas disposições.

- Na aberta, o entrevistador tem uma liberdade para as perguntas ou para suas intervenções, permitindo-se toda a flexibilidade necessária em cada caso particular.
- A entrevista fechada é, na realidade, um questionário que passa a ter uma relação estreita com a entrevista, na medida em que uma manipulação de certos princípios e regras facilita e possibilita a aplicação do questionário.



 A aberta não se caracteriza essencialmente pela liberdade de colocar perguntas, pois há uma flexibilidade suficiente para permitir, na medida do possível, que o entrevistado configure o campo da entrevista segundo sua estrutura psicológica particular, ou de outra maneira - que o campo da entrevista se configure, o máximo possível, pelas variáveis que dependem da personalidade do entrevistado.



- A realidade é que, em todos os casos, a entrevista é sempre um fenômeno grupal, já que mesmo com a participação de um só entrevistado sua relação com o entrevistador deve ser considerada.
- Podem-se diferenciar também as entrevistas segundo o beneficiário do resultado:
 - a) entrevista que se realiza em benefício do entrevistado que é o caso do levantamento de requisitos;

- b) a entrevista cujo objetivo é a pesquisa, na qual importam os resultados científicos;
- c) a entrevista que se realiza para um terceiro (uma instituição).

 Um ponto fundamental é que o entrevistador desperte interesse e participação, que "motive" o entrevistado.



- A chave fundamental da entrevista está na investigação que se realiza durante o seu transcurso. As observações são sempre registradas em função das hipóteses que o observador vai emitindo.
- Uma técnica de entrevista direta de pessoa para pessoa que seja eficiente exige a preparação de uma lista de perguntas elaboradas para se obter uma compreensão dos problemas reais e das possíveis soluções.



- Para obter respostas o mais imparcial possível, é preciso certificar-se de que as perguntas feitas serão sem contexto. As perguntas sem contexto são perguntas abstratas de alto nível que podem ser feitas na fase inicial de um projeto para obter informações sobre propriedades globais dos problemas dos usuários e de suas possíveis soluções.



- Uma pergunta sem contexto é:
 - Sempre apropriada.
 - Formulada para ajudá-lo a entender as perspectivas dos envolvidos.
 - Imparcial em relação ao conhecimento das soluções ou à sua opinião de quais seriam as soluções.



- Abaixo são relacionadas algumas dicas:
 - Faça uma pesquisa prévia da formação dos envolvidos ou dos usuários e da empresa.
 - Revise as perguntas antes da entrevista.
 - Consulte o formato durante a entrevista para assegurar que as perguntas certas estão sendo feitas.
 - Resuma os dois ou três problemas principais no final da entrevista. Repita o que você aprendeu para confirmar sua compreensão.



- Exemplos de perguntas sem contexto usadas para identificar os usuários :
 - Quem é o cliente?
 - Quem é o usuário?
 - Suas necessidades são diferentes?
 - Quais são suas formações, habilidades, ambientes?



- Exemplos de perguntas sem contexto que ajudam a compreender os processos de negócios:
 - Qual é o problema?
 - Qual ó a razão para que se deseje resolver esse problema?
 - Existem outras razões para que se deseje resolver esse problema?
 - Qual é a importância de uma solução bemsucedida?



- Como se resolve o problema agora?
- Qual é o ponto de equilíbrio entre tempo e valor?
- Em que outro lugar a solução para esse problema pode ser encontrada?



- Exemplos de perguntas sem contexto que ajudam a compreender os requisitos do sistema ou do produto a ser criado:
 - Que problema esse produto resolve?
 - Que problemas de negócios esse produto poderá ocasionar?
 - Que riscos poderão existir para o usuário?
 - Que ambiente o produto encontrará?



- Quais são as suas expectativas em relação à usabilidade?
- Quais são as suas expectativas em relação à confiabilidade?
- Que desempenho/precisão é exigido?
- Exemplos de meta perguntas sem contexto:
 - Estou fazendo muitas perguntas?
 - Minhas perguntas parecem relevantes?
 - Você é a pessoa certa para responder a essas perguntas?



- As suas respostas são requisitos?
- Posso fazer mais perguntas depois?
- Você aceitaria participar de uma revisão de requisitos?
- Há algo mais que eu poderia perguntar a você?
- Ao formular um conjunto de perguntas, devemos levar em consideração o seguinte:
 - Não peça às pessoas que descrevam algo que não costuma descrever.



- Não faça perguntas que pressuponham que os usuários podem descrever atividades complexas.
- Em geral, as pessoas podem fazer muitas atividades que n\u00e3o conseguem descrever.
- Evidências empíricas poucas correlações.
- Faça perguntas para as quais não haja respostas definitivas.
- Evite perguntas iniciadas por "Por que...?", já que poderão levar a uma postura defensiva.

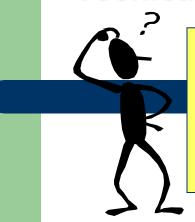


- Ao conduzir uma sessão de entrevista, lembre-se:
- Não espere respostas simples.
- Não apresse o entrevistado em suas respostas.
- Ouça, ouça, ouça!





Técnica do 5 W / 2 H:



QUEM (WHO)?

Quem faz?
Quem está fazendo?
Quem deveria estar fazendo?

Quem mais pode fazer?

Quem mais deveria fazer?

O QUE (WHAT)?

- O que fazer?
- O que está sendo feito?
- O que deveria ser feito?
- O que mais pode ser feito?
- O que mais deveria ser feito?

ONDE (WHERE)?

Onde fazer?

Onde está sendo feito?

Onde deveria ser feito?

Onde mais pode ser feito?

Onde mais deveria ser feito?

COMO (HOW)?

Como fazer?

Como é feito?

Como deveria ser feito?

Este método pode ser usado em outras áreas?

Existe outra maneira de fazer?

POR QUE (WHY)?

Porque fazer?

Porque é feito?

Porque fazer aqui?

Porque fazer agora?

Porque fazer assim?

QUANDO (WHEN)?

Quando fazer?

Quando é feito?

Quando deveria estar fazendo?

Quem mais pode fazer?

Quem mais deveria fazer?

QUANTO (HOW MUCH)?

Quanto custa?

Quanto será o investimento

inicial?

Qual o custo final do projeto?



Técnicas de Levantamento de Requisitos - Workshops

- Workshops: Preparação do Workshop: Conduzir um workshop de requisitos implica reunir todos os envolvidos durante um período intensivo, concentrado.
 - Um Analista de Sistemas atua como um facilitador da reunião. Todos os participantes deverão contribuir ativamente e os resultados da sessão deverão ser disponibilizados imediatamente para eles.



- O workshop de requisitos fornece um framework para aplicar as técnicas de identificação, por exemplo, brainstorming, encenação, interpretação de papéis e revisão dos requisitos existentes. Essas técnicas poderão ser usadas isoladamente ou combinadas.
 - Todas poderão ser combinadas com as funcionalidades do sistema. Podemos criar uma ou algumas encenações para cada funcionalidade prevista para o sistema.



- Podemos usar a interpretação de papéis como uma maneira de compreender como os usuários usarão o sistema e para ajudá-los a definir as funcionalidades.
- O facilitador de um workshop de requisitos precisará estar preparado para as seguintes dificuldades:
 - É possível que os envolvidos saibam o que desejam, mas não consigam expressar isso.
 - É possível que os envolvidos não saibam o que desejam.



- Os envolvidos poderão achar que sabem o que desejam até que você lhes dê o que eles disseram que desejavam.
- Os analistas poderão achar que compreendem os problemas dos usuários melhor do que eles próprios.
- As pessoas poderão achar que as demais pessoas estão politicamente motivadas.



Antes do Workshop

- O facilitador precisará "vender" o workshop para os envolvidos que deverão estar presentes e estabelecer o grupo que participará dele.
- Os participantes deverão receber material de estudo de "aquecimento" antes do workshop. O facilitador é o responsável pelas atividades: enviar convites, encontrar um local adequado com o equipamento necessário e distribuir uma agenda.



Conduzir a Sessão

O facilitador presidirá a sessão, o que inclui:

- Dar a todos a oportunidade de falar.
- Manter a sessão sob controle.
- Reunir informações para Requisitos aplicáveis.
- Registrar as descobertas.
- Resumir a sessão e elaborar conclusões.



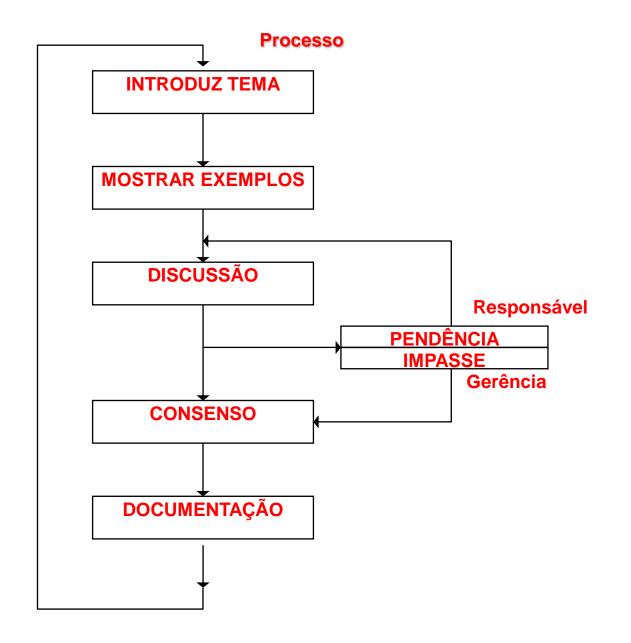
- Consolidar Resultados: Após o workshop de requisitos, o facilitador (juntamente com os colegas analistas de sistemas) precisará dedicar um tempo à síntese das descobertas e ao resumo das informações.
- Truques do Negócio: Um conjunto de problemas e as soluções sugeridas que poderão atender às necessidades do facilitador. As soluções referemse a um conjunto de "cartões" que podem parecer desnecessários, mas que, se mostram muito eficientes.



Problema	Solução
Dificuldade de retomar o workshop após os intervalos.	Qualquer pessoa atrasada leva um cartão "Atrasado". Use um timer de cozinha para chamar a atenção das pessoas, utilize uma caixa semelhante às utilizadas nas arrecadações de caridade (estabeleça R\$1,00 para cada cartão usado).
Críticas severas-preconceitos mesquinhos, disputas de território, politicagens e comentários vulgares.	Cartão "1 Comentário Vulgar Gratuito", cartão "É uma Excelente Idéia!!".
Exibicionismos, pontos de vista autoritários, informações irregulares dos participantes.	Use um facilitador treinado, limite o tempo do discurso a uma "Expressão de Opinião de Cinco Minutos".
Baixa de rendimento após o almoço.	Sirva almoços, lanches, café, refrigerantes, balas e biscoitos leves, reorganize a sala, altere a temperatura.

- JAD Joint Application Development: Usuários e desenvolvedores trabalham juntos em uma reunião com o objetivo de:
 - identificar o problema;
 - propor elementos de solução;
 - negociar diferentes abordagens;
 - especificar um conjunto preliminar de requisitos de solução.
- Envolve:
 - preparação para reunião a partir de uma requisição geral do produto.
 - Reunião.



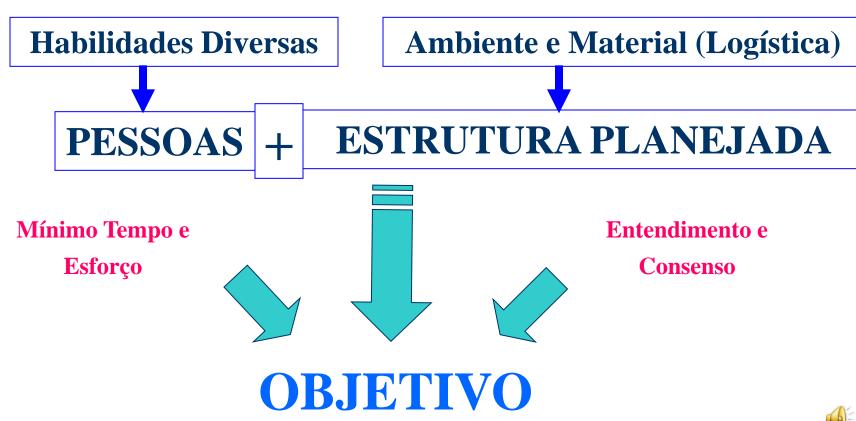




Definição

 Técnica que reúne determinado número de pessoas em sessões bem estruturadas para, com tempo e esforço reduzidos, consolidar um objetivo prédeterminado.







Histórico

- Dificuldade da solução das diferenças de ponto de vista entre usuários.
- Buscando a obtenção de consenso entre um grande grupo de pessoas.
- A metodologia JAD foi desenvolvida pela IBM, no Canadá, em 1977.



Metodologia: Alguns princípios para o JAD:

- Comprometimento.
- Envolvimento de todas as pessoas necessárias para atingir o objetivo;
- Líder experiente e imparcial;
- Representante da alta gerência;
- Sessões com no máximo 15 pessoas;
- Planejamento logístico;
- Decisões pelo consenso;
- Documentação dos resultados produzidos;



Componentes da equipe do JAD (são as estrelas do espetáculo)

- Facilitador;
- Patrocinador;
- Especialistas da Informação;
- Documentador;
- Representantes dos usuários/clientes;
- Outros convidados.



Organização do JAD

- Reunião Inicial;
- Reunião de Revisão;
- Reuniões para a Realização das Sessões do Projeto;

Reunião Inicial

- Primeira fase dos trabalhos.
- Reunião com duração aproximada de 3 h, participação das pessoas do nível estratégico.
- Definem os objetivos, participantes, agenda e distribuição de tarefas.

Organização do JAD

Reunião de Revisão

- Dura normalmente 3 h, com os mesmos participantes da reunião inicial.
- Revisão de todos os pontos combinados na reunião inicial.
- Correções e ajustes dos problemas detectados.
- Verificação do cumprimento de tarefas.



Organização do JAD

Reuniões das Sessões de Projeto (formato)

- São reuniões orientadas pelo líder/facilitador.
- Usa dinâmica de grupo para gerar idéias.
- Os analistas de informações ajudam a controlar e registrar os trabalhos.
- Participação de todos os relacionados no plano para o JAD (definidos nas reuniões inicial e de revisão).



Organização do JAD

Reuniões das Sessões de Projeto (Sequência)

- Abertura dos trabalhos;
- Apresentação e distribuição do organograma da empresa.
- Recordação do fluxo atual.
- Problemas, defeitos e empecilhos.
- Definição dos objetivos.
- Racionalização do fluxo atual.



Organização do JAD

Reuniões das Sessões de Projeto (Sequência)

- Proposição do novo fluxo.
- Cronograma, prazos e responsabilidades.
- Encerramento.



Implementação do JAD

Recomendado uma Abordagem em 4 etapas :

- Execução de um projeto piloto.
- Determinação da natureza do grupo de suporte.
- Incorporação do JAD.
- Ampliação do uso do JAD.



Conclusão

A eficiência comprovada com o uso do JAD proporciona os seguintes benefícios:

- Acelera o processo na obtenção dos resultados.
- Solução de conflitos com rapidez.
- Espírito de equipe.
- Compromisso dos participantes com o projeto.



- Brainstorm ou Tempestade Cerebral:
 Freqüentemente a tempestade cerebral permite um desbloqueio, um aquecimento para a conversação entre o analista e o cliente.
 - Tem como propostas o desenvolvimento da originalidade e da desinibição, bem como a produção de um grande número de idéias em prazo curto; numa palavra, à criatividade.

 Brainstorming

- Seu funcionamento geral é o seguinte:
 - dado um tema, o cliente(s) expressa oralmente, em uma palavra ou em frases bem curtas, tudo o que lhe vem à cabeça.
 - O analista vai anotando tudo e a seguir faz a seleção das idéias, agrupando-as por alguma semelhança.



- A atividade de brainstorming implica que todas as pessoas do workshop se dediquem durante um curto período de tempo,a expressar tudo o que acham importante para o projeto.
- As regras de brainstorming são as seguintes:
 - Começar definindo claramente o objetivo da sessão de brainstorming.
 - Gerar o maior número possível de idéias.



- Deixar a imaginação fluir.
- Não permitir críticas ou debates durante a reunião de informações.
- Depois da reunião das informações, transformar e combinar as idéias.



- Teatralização: Filmes, desenhos animados, recursos animados, todos começam com encenações que informam quem são usuários, o que acontece a eles e como acontece.
 - Ajuda a reunir e restringir os requisitos dos clientes de uma maneira amigável para os usuários.
 - Estimula soluções de design mais criativas e inovadoras.



- Estimulam a revisão em equipe e evita os recursos indesejáveis.
- Assegura que os recursos sejam implementados de maneira intuitiva e acessível.
- Facilita o processo de entrevista evitando a síndrome da página em branco.



- De uma maneira simples, a encenação implica usar uma ferramenta para ilustrar (e algumas vezes animar) para os usuários como o sistema se ajustará à organização e também indicar como ele se comportará.
 - Um facilitador mostra uma encenação inicial para o grupo e este último faz comentários.
 - A encenação se desenrola em "tempo real" durante o workshop.

 Há dois grupos distintos de ferramentas a serem usados na encenação: ferramentas passivas e ferramentas ativas. As ferramentas passivas indicam que serão mostradas figuras não animadas, enquanto as ferramentas passivas têm recursos internos mais sofisticados.



- São exemplos de ferramentas passivas de encenação:
 - Papel e lápis;
 - Blocos de anotações autocolantes;
 - Construtores GUI;
 - Diferentes tipos de gerenciadores de apresentação.



- São exemplos de ferramentas ativas de encenação:
 - HyperCard, SuperCard;
 - Demo-It(tm) II da Bricklin;
 - Macromedia Director e outras ferramentas de animação;
 - PowerPoint.



- Avisos e comentários:
 - É necessário que as encenações possam ser criadas e alteradas com facilidade. Se você não alterou nada é sinal de que não aprendeu nada.
 - Não faça uma encenação muito boa. Não é nem um protótipo nem uma demonstração do que é real (percepção realista).

- Interpretação de Papéis: Será atribuído a cada membro do grupo um papel de interesse para o sistema. Os papéis são os usuários.
 - O grupo inspecionará então como o sistema é usado. Haverá discussões sobre quem é responsável por o que. Anote as responsabilidades de cada usuário. Fazer com que o analista de sistemas interprete o papel do usuário ou do cliente ajuda a obter um discernimento real do domínio do problema.

- Revisar Requisitos Existentes: Podemos consultar especificações de requisitos de sistemas anteriores ou de outros sistemas relacionados - o que poderá ser útil.
 - Com o grupo, inspecione cada requisito para detectar comportamentos de aplicativos ou atributos comportamentais. Em geral, devemos ignorar informações explicativas como introduções e descrições gerais do sistema.



Comunicação Desenvolvedor X Usuário Visões

Desenvolvedores

- Usuários não sabem o que equerem
- Usuários não podem articular o que eles querem
- Usuários têm muitas necessidades puramente políticas
- Usuários não podem priorizar suas necessidades
- Usuários se recusam a ter responsabilidade pelo sistema
- Usuários não estão compromissados com o desenvolvimento de projetos
- Usuários não permanecem dentro do planejamento.

Usuários

- Desenvolvedores não entendem necessidades operacionais
- Desenvolvedores colocam muita ênfase em aspectos técnicos
- Desenvolvedores querem definir o que os usuários devem fazer
- Desenvolvedores não conseguem transformar necessidades em um sistema de sucesso
- Desenvolvedores estão sempre atrasados
- Desenvolvedores sempre querem tempo e esforço
- Desenvolvedores são incapazes de responder rapidamente sobre necessidades de modificação.