

FIA/P GRADUAÇÃO

DISCIPLINA:

ENGENHARIA E DESIGN DE SOFTWARE

AULA:

5-SELEÇÃO DE REQUISITO DE SOFTWARE – ANÁLISE DE VIABILIDADE

PROFESSOR:

RENATO JARDIM PARDUCCI

PROFRENATO.PARDUCCI@FIAP.COM.BR

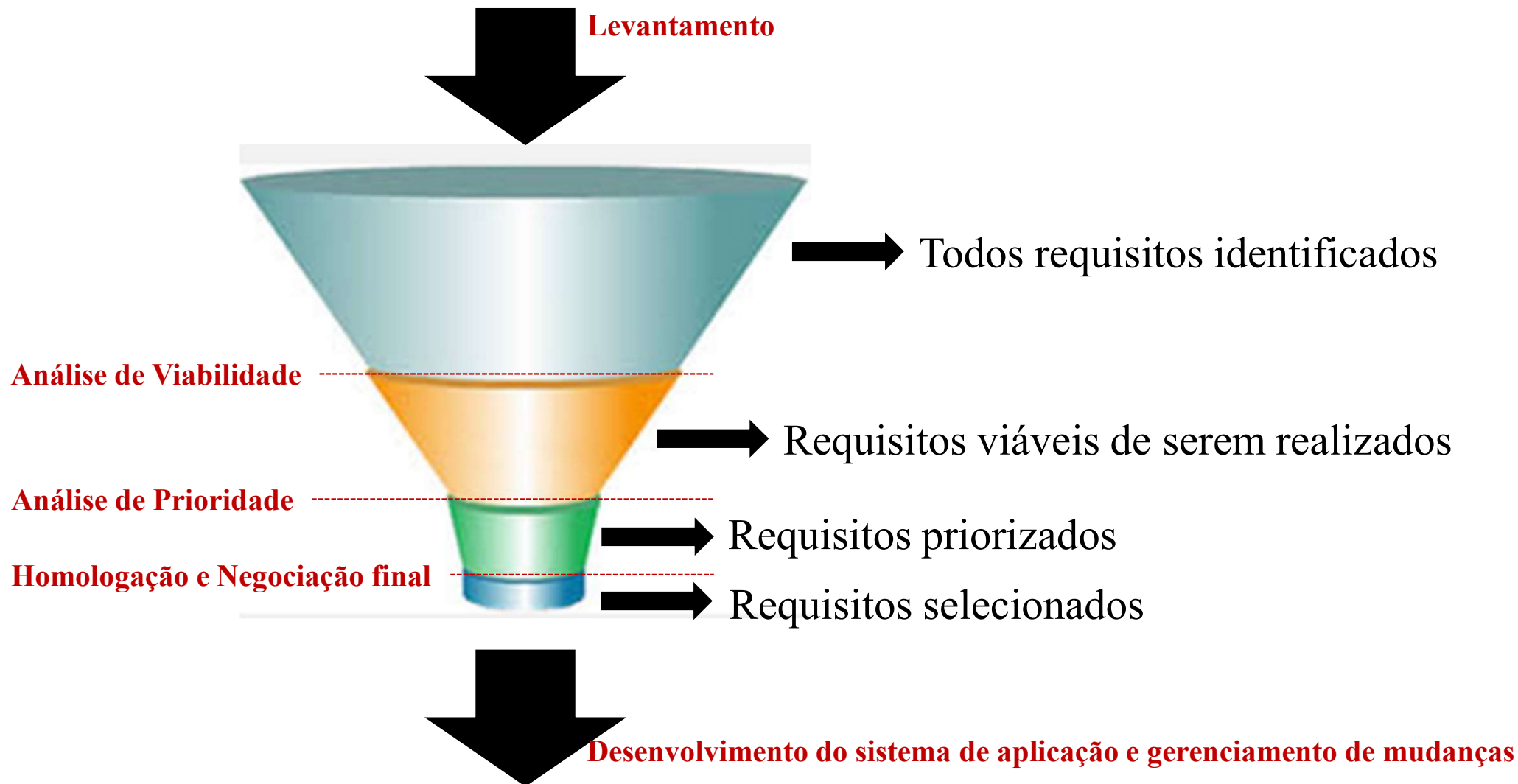
AGENDA DA AULA

SELEÇÃO DE REQUISITOS DE SISTEMAS:

- ✓ Análise de viabilidade de realização de requisitos

PROCESSO DE SELEÇÃO DE REQUISITOS

Seleção dos requisitos de um sistema: *Passos da Engenharia de Requisitos*



ANÁLISE DE VIABILIDADE

Análise de viabilidade

A ANÁLISE DE VIABILIDADE determinará se é ou não possível contemplar cada requisito inicialmente solicitado no software.

Se houver um impedimento, o requisito envolvido será classificado como inviável, o motivo da sua inviabilização será documentado e ele será retirado do escopo do sistema.

A análise de viabilidade leva em consideração:

Restrições determinadas:



Técnicas (conhecimentos, disponibilidade de recursos tecnológicos)



Econômicas (capital disponível)



De Prazo (tempo limite após o qual o projeto perde o seu apelo)



Legais (meio ambiente, regulamentações)



Políticas e culturais (necessidades de adaptação de língua, horários de trabalho, etc.)

ATIVIDADE LÚDICA



DINÂMICA: tente dar exemplos para a compra de um carro

Restrições determinadas:

- a.1. Técnicas –
- a.2. Econômicas -
- a.3. De Prazo –
- a.4. Legais –
- a.5. Políticas e culturais –

Os fatores de viabilidade (que viabilizam ou não um projeto) podem ser:

a) Particulares – incidem somente sobre o projeto mediante as suas características



Exemplos:

- a. O projeto conta com apenas um arquiteto de solução que está insatisfeito por ter sido alocado para o projeto e pediu demissão.
- b. A verba para o projeto limitada a R\$ 150.000,00, sendo que o projeto está estimado em R\$ 200.000,00.
- c. O tempo para finalizar o projeto é de 4 meses, sendo que o projeto exige no mínimo 5 meses.

Os fatores de viabilidade (que viabilizam ou não um projeto) podem ser:

b) **Generalizados** – incidem sobre todos os projetos ou vários projetos simultaneamente, independente das características dos mesmos



Exemplos:

- a. Existe apenas um arquiteto para atender a todos os 127 projetos em curso, dos quais 50% estão exigindo atenção da arquitetura para não atrasarem o cronograma
- b. Existe uma verba total de R\$ 1 MI disponível na empresa para projetos de inovação, sendo que a soma dos projetos em negociação é de R\$ 1,9 MI
- c. Nenhum projeto pode contar com mão-de-obra terceirizada
- d. As empresas prestadoras de serviços contratadas não podem estar operando com irregularidades legais

MODELOS DE REFERÊNCIA DE AVALIAÇÃO DE REQUISITOS

No seu material didático, encontram-se propostas de documentos de registro da requisitos e dos estudos de viabilidade.

Vamos aprender a usar o trabalho.



neste

**Sinalize a viabilidade do requisito no Trello,
Selecionando a etiqueta correspondente!**




TEMPLATE - DETALHAMENTO DE TAREFAS EM SPRINT DE PRODUÇÃO PARA CADA REQUISITO APROVADO PARA SER PRODUZIDO
×

na lista Tarefas a realizar

MEMBROS

RP

+

ETIQUETAS

NECESSÁRIO

DE NEGÓCIO

VIÁVEL

SPRINT - 1

FUNCIONAL

+

☰

Descrição

Editar

<MANTENHA A DESCRIÇÃO DOS DETALHES DO REQUISITO, INFORMANDO A OPERAÇÃO A SER FEITA NO SOFTWARE, DADOS A SEREM OPERADOS, E OUTROS DETALHES DE REGRAS E RESTRIÇÕES (DOMÍNIOS)>

ADICIONAR AO CARTÃO

👤

Mem bros

🏷️

Etiquetas

☑️

Checklist

🕒

Data de entrega

📎

Anexo

📁

Capa

POWER-UPS

+

Adicionar power-ups

Associar
Áreas de
anotações de
Viabilidade
ou
Inviabilidade

Complemente com uma descrição da análise de viabilidade ou inviabilidade.



Vamos criar um Checklist com uma única opção/quadro de descrição do estudo!

TEMPLATE - CRIAÇÃO DE ITENS DE BACKLOG

na lista Requisitos pendentes, identificados no levantamento e análise

MEMBROS

RP +

ETIQUETAS

NECESSÁRIO DE NEGÓCIO VIÁVEL FUNCIONAL +

Descrição Editar

<DESCREVA DETALHES DO REQUISITO, INFORMANDO A OPERAÇÃO A SER FEITA NO SOFTWARE, DADOS A SEREM OPERADOS, E OUTROS DETALHES DE REGRAS E RESTRIÇÕES (DOMÍNIOS)>

☒ ANÁLISE DE VIABILIDADE Excluir

0%

☐ <SE VIÁVEL, DESCREVA QUEM É(QUAIS SÃO) A(S) PARTE(S) INTERESSADA(S) NO REQUISITO QUE DEVERÃO VALIDÁ-LO QUANDO ESSA PARTE DO PRODUTO ESTIVER PRONTA> ---- ou ---- <CASO O REQUISITO SEJA INVIÁVEL, EXPLIQUE O MOTIVO DA INVIABILIDADE - INFRINGE LEI OU REGRA INTERNA DA COMPANHIA (NESSE CASO, DESCREVA QUAL A REGRA/LEI), NÃO EXISTE CONHECIMENTO DISPONÍVEL PARA REALIZAR (INCAPACIDADE TÉCNICA), NÃO É POSSÍVEL REALIZAR NO PRAZO NECESSÁRIO, NÃO É POSSÍVEL REALIZAR COM A VERBA (ORÇAMENTO) LIBERADA>

ADICIONAR AO CARTÃO

Membros

Etiquetas

Checklist

Data de entrega

Anexo

Capa

POWER-UPS

+ Adicionar power-ups

BUTLER

+ Adicionar botão

AÇÕES

→ Mover

Copiar

Criar um checklist com 1 item que é a descrição do estudo de viabilidade

ATIVIDADE PRÁTICA



Analise a viabilidade dos requisitos que você relacionou para o projeto de informatização do estacionamento.

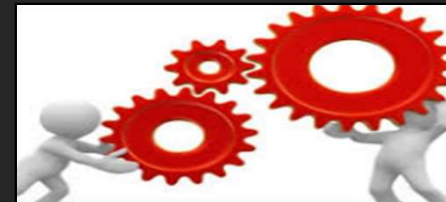
Usando o TRELLO:

- 1º) Abra o seu projeto
- 2º) Adicione o checklist de Viabilidade no modelo padrão
- 3º) Abra cada requisito e adicione comentários sobre a viabilidade

Salve o seu projeto!



ATIVIDADE PRÁTICA



Com o seu grupo de AM!

Use o template de listagem de requisitos para documentar o escopo do seu projeto AM.

Em seguida, faça a análise de viabilidade aplicando o template estudado.

ATIVIDADE EXTRA

Evolua o projeto do seu Jogo da Forca.

Ele vale 1 ponto a mais na última PS do ano se:

- A lista de requisitos estiver correta e completa;
- A modelagem em UML estiver correta e completa;
- O código fonte estiver escrito, respeitando os modelos de engenharia;
- O programa esteja funcionando.

Guarde o seu material:

 Google Drive

 Dropbox

 OneDrive

ATIVIDADE EXTRA

Forme o seu grupo (dupla) de trabalho em sala.

Considere que para o nosso projeto da FORCA você terá que produzir o jogo em JAVA para rodar em plataforma PC e ANDROID para equipamentos móveis.

O prazo para entregar a aplicação funcionando é na última semana de aula (3ª semana de outubro), deste ano.

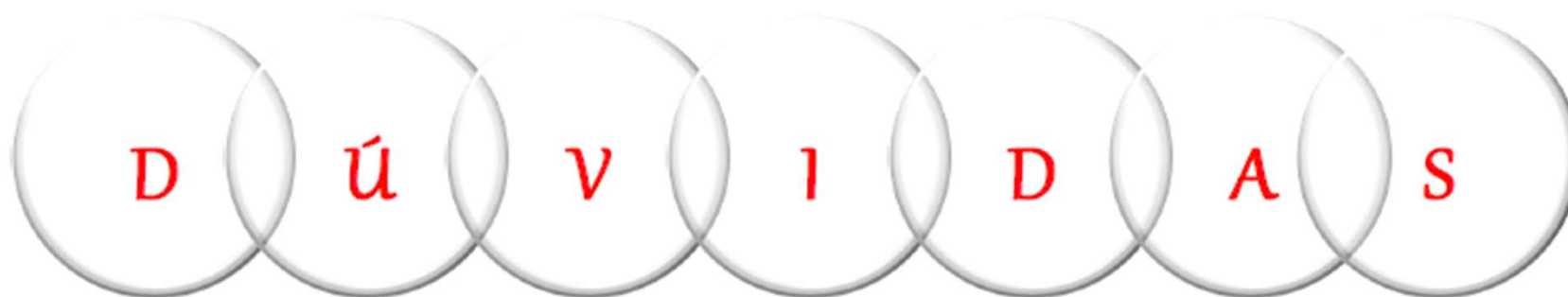
Faça a análise de Viabilidade dos requisitos.

Guarde o seu material:

 Google Drive

 Dropbox

 OneDrive



Material de aula estará no site após a aula.

BONS ESTUDOS!

Bibliografia

- PRESSMAN, R. S. Engenharia de software. São Paulo: Editora McGraw-Hill, 2002.
- SOMMERVILLE, IAN. Engenharia de software. Editora Pearson, 9.ed. - São Paulo, 2014.
- BEZERRA, EDUARDO. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. Alta Books, Rio de Janeiro, 2006.
- FOGGETTI, CRISTIANO. Gestão Ágil de Projetos. Editora Pearson, São Paulo, 2014.