



Universidade de Brasília - UnB  
Faculdade UnB Gama - FGA  
Requisitos de Software - 201308

## Relatório de Projeto

Grupo 01

Autores: Dylan, Eduardo, Wilton, Pedro

Orientador: George Marsicano Corrêa, MSc

Brasília, DF

2015





Dylan, Eduardo, Wilton, Pedro

## **Relatório de Projeto**

Relatório referente à disciplina de Requisitos de Software, do curso de Engenharia de Software da Universidade de Brasília.

Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA

Orientador: George Marsicano Corrêa, MSc

Brasília, DF

2015

---

Dylan, Eduardo, Wilton, Pedro

Relatório de Projeto/ Dylan, Eduardo, Wilton, Pedro. – Brasília, DF, 2015-

Orientador: George Marsicano Corrêa, MSc

Relatório – Universidade de Brasília - UnB

Faculdade UnB Gama - FGA , 2015.

I. George Marsicano Corrêa, MSc. II. Universidade de Brasília. III. Faculdade UnB Gama. IV. Relatório de Projeto

---

Brasília, DF  
2015



# Lista de ilustrações

Figura 1 – Nível de Portfólio no SAFe - (LEFFINGWELL, 2010, p. 44) . . . . .	23
Figura 2 – Nível de Programa no SAFe - (LEFFINGWELL, 2010, p. 39) . . . . .	24
Figura 3 – Nível de Time no SAFe - (LEFFINGWELL, 2010, p. 34) . . . . .	24
Figura 4 – Modelagem das atividades, feita no <i>Bizagi</i> . . . . .	27
Figura 5 – Cronograma da equipe de Requisitos, feito no <i>Ganttter</i> . . . . .	32
Figura 6 – Status das atividades de Requisitos, feito no <i>Ganttter</i> . . . . .	33
Figura 7 – Esquema de rastreabilidade de requisitos que será utilizado . . . . .	38





## Lista de tabelas



# Lista de abreviaturas e siglas

UP	Unified Process
RUP	Rational Unified Process
SAFe	Scaled Agile Framework
ER	Engenharia de Requisitos
PO	Product Owner
PM	Product Manager
IT	Investment Theme
EP	Epic
FE	Feature
US	User Story
TS	Task
FT	Functional Test



# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>
<b>1.1</b>	<b>Visão Geral do Relatório</b>	<b>15</b>
1.1.1	Introdução	15
1.1.2	Contexto	15
1.1.3	Escolha da Abordagem	15
1.1.4	Engenharia de Requisitos	15
1.1.5	Planejamento do projeto	15
1.1.6	Técnicas de Elicitação de Requisitos	15
1.1.7	Tópicos de Gerenciamento de Requisitos	16
1.1.8	Ferramentas de Gerência de Requisitos	16
1.1.9	Referências	16
<b>2</b>	<b>CONTEXTO</b>	<b>17</b>
<b>3</b>	<b>ESCOLHA DA ABORDAGEM</b>	<b>19</b>
<b>3.1</b>	<b>Abordagem Tradicional - RUP</b>	<b>19</b>
<b>3.2</b>	<b>Abordagem Adaptativa - SAFe</b>	<b>20</b>
<b>3.3</b>	<b>Escolha da Abordagem e Justificativa</b>	<b>20</b>
<b>4</b>	<b>ENGENHARIA DE REQUISITOS</b>	<b>23</b>
<b>4.1</b>	<b>Scaled Agile Framework</b>	<b>23</b>
4.1.1	Nível de Portfólio	23
4.1.2	Nível de Programa	24
4.1.3	Nível de Time	24
<b>4.2</b>	<b>Papéis</b>	<b>25</b>
4.2.1	Papéis no Nível de Portfólio	25
4.2.1.1	Epic Owner	25
4.2.2	Papéis no Nível de Programa	25
4.2.2.1	Product Manager	25
4.2.2.2	Release Management	25
4.2.2.3	Business Owners	26
4.2.2.4	Release Train Engineer	26
4.2.3	Papéis no Nível de Time	26
4.2.3.1	Product Owner	26
4.2.3.2	Scrum Master	26
4.2.3.3	Desenvolvedores e Testadores	27

<b>4.3</b>	<b>Atividades</b>	<b>27</b>
4.3.1	Elicitar requisitos com o cliente	28
4.3.2	Analisar resultados da elicitação	28
4.3.3	Documentar Tema de Investimento	28
4.3.4	Identificar épico	28
4.3.5	Preparar épico	28
4.3.6	Apresentar épico	28
4.3.7	Decisão a respeito do épico	28
4.3.8	Documentar épico	28
4.3.9	Negociação com o cliente dos resultados levantados	29
4.3.10	Documentar critérios e requisitos	29
4.3.11	Identificar <i>features</i>	29
4.3.12	Propor e escrever features	29
4.3.13	Documentar <i>features</i> no Documento de Visão	29
4.3.14	Preencher <i>backlog</i> de programa	29
4.3.15	Planejar <i>release</i>	29
4.3.16	Documentar e gerenciar <i>roadmap</i>	29
4.3.17	Refinamento do <i>backlog</i> de programa	30
4.3.18	Escrever histórias de usuário	30
4.3.19	Alimentar <i>backlog</i> de time	30
4.3.20	Planejar <i>sprint</i>	30
4.3.21	Desenvolver e testar histórias	30
4.3.22	Criar e entregar <i>build</i>	30
4.3.23	Validar história	30
<b>5</b>	<b>PLANEJAMENTO DO PROJETO</b>	<b>31</b>
<b>5.1</b>	<b>SAFe</b>	<b>31</b>
5.1.1	Planejamento no Nível de Portfólio	31
5.1.2	Planejamento no Nível de Programa	31
5.1.3	Planejamento no Nível de Time	31
<b>5.2</b>	<b>Cronograma</b>	<b>31</b>
<b>6</b>	<b>TÉCNICAS DE ELICITAÇÃO DE REQUISITOS</b>	<b>35</b>
<b>6.1</b>	<b>Workshop de Requisitos</b>	<b>35</b>
<b>6.2</b>	<b>Brainstorming</b>	<b>35</b>
<b>6.3</b>	<b>Entrevistas e Questionários</b>	<b>35</b>
<b>6.4</b>	<b>Mock-Ups</b>	<b>35</b>
<b>6.5</b>	<b>Product Council</b>	<b>35</b>
<b>6.6</b>	<b>Análise Competitiva</b>	<b>35</b>
<b>6.7</b>	<b>Customer change request system</b>	<b>35</b>

6.8	Modelagem caso-de-uso . . . . .	35
7	TÓPICOS DE GERENCIAMENTO DE REQUISITOS . . . . .	37
7.1	Rastreabilidade de Requisitos . . . . .	37
7.2	Atributos de Requisitos . . . . .	37
8	FERRAMENTAS DE GERÊNCIA DE REQUISITOS . . . . .	41
8.1	Ferramenta 1 - Jama . . . . .	41
8.2	Ferramenta 2 - Rally . . . . .	43
8.3	Ferramenta 3 - Polarion . . . . .	44
8.4	Ferramenta Escolhida e Justificativa . . . . .	45
	Referências . . . . .	47
	<b>APÊNDICES</b>	<b>49</b>
	APÊNDICE A – PRIMEIRO APÊNDICE . . . . .	51
	APÊNDICE B – SEGUNDO APÊNDICE . . . . .	53
	<b>ANEXOS</b>	<b>55</b>
	ANEXO A – PRIMEIRO ANEXO . . . . .	57
	ANEXO B – SEGUNDO ANEXO . . . . .	59





# 1 Introdução

Este documento apresenta considerações gerais e preliminares relacionadas à redação de relatórios de Projeto de Graduação da Faculdade UnB Gama (FGA). São abordados os diferentes aspectos sobre a estrutura do trabalho, uso de programas de auxílio a edição, tiragem de cópias, encadernação, etc.

## 1.1 Visão Geral do Relatório

O relatório será composto por capítulos, onde cada capítulo descreve e explica assuntos marcantes. Os capítulos são:

### 1.1.1 Introdução

Introdução do relatório, descreve brevemente como iremos abordar certos assuntos, qual o objetivo do trabalho e alguns conceitos.

### 1.1.2 Contexto

Descreve de maneira geral o contexto da Empresa e do problema a ser solucionado.

### 1.1.3 Escolha da Abordagem

Descreve um pouco sobre as duas abordagens (adaptativa e tradicional), justifica e faz uma escolha de abordagem.

### 1.1.4 Engenharia de Requisitos

Mostra todo o processo de Engenharia de Requisitos a ser utilizado no projeto (papéis, atividades, entre outras coisas).

### 1.1.5 Planejamento do projeto

Diz de forma geral como será dado o planejamento nos diferentes níveis do projeto e mostra o andamento do cronograma

### 1.1.6 Técnicas de Elicitação de Requisitos

Fala brevemente sobre diferentes técnicas de requisitos, quais vão e não vão ser utilizadas e o motivo desta escolha.

### 1.1.7 Tópicos de Gerenciamento de Requisitos

Fala como será dado a gerência de requisitos no contexto do trabalho, quais atributos serão utilizados para os requisitos, e como será a rastreabilidade.

### 1.1.8 Ferramentas de Gerência de Requisitos

Mostra um *overview* sobre três ferramentas, a escolha de uma delas, e a justificativa desta escolha.

### 1.1.9 Referências

Traz a fonte de algumas informações utilizadas como base para o relatório.

## 2 Contexto

O Ministério das Comunicações é uma instituição pública que tem como áreas de competência os serviços de radiodifusão, postais e de telecomunicações, sendo responsável por formular e propor as políticas nacionais para estas áreas ([MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES, 2009](#)). Possui a missão de desenvolver políticas públicas a fim de promover o acesso aos serviços de comunicações, contribuindo para o crescimento econômico, a inovação tecnológica e a inclusão social no Brasil ([MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES, 2009](#)).

Dentro do ministério há a Coordenação Geral da Tecnologia da Informação (CGTI) responsável por atender as demandas internas de desenvolvimento de software. As demandas são requisitadas através de diversos sistemas de *software*. Sistemas esses que por serem utilizados no âmbito federal, tem um impacto direto para milhares de usuários, e indireto para milhões de cidadãos que necessitam que o órgão seja eficiente e eficaz em suas atividades, não prejudicando suas operações internas, e, conseqüentemente, externas.

Para tanto, a CGTI (mais precisamente a Divisão de Desenvolvimento de Sistemas - DSIS), necessita realizar a manutenção periódica dessas aplicações. Porém o processo de manutenção de *software* é prejudicado pela dificuldade enfrentada tanto no gerenciamento quanto na execução das requisições que chegam à CGTI.

A grande quantidade de requisições contínuas tem evidenciado a falta de preparo da DSIS em conseguir atender essa demanda sem ter o seu fluxo de trabalho interrompido e prejudicado, sendo que, não raramente, algumas requisições acabam se perdendo no processo, pela incapacidade de acompanharem de forma adequada o processo.

A manutenção das aplicações ocorre após haver o processo de gerenciamento de mudanças. Cada requisição é atrelada à uma categoria, que define a prioridade do processo:

- Manutenção corretiva: eliminação de defeitos de códigos nos sistemas existentes;
- Manutenção adaptativa: adequações nas funcionalidades dos sistemas quando alteradas as regras e negócios, legislações e etc;
- Manutenção evolutiva: inserção de novas funcionalidades e/ou novos componentes nos sistemas existentes.

Há uma restrição quanto à quem pode requisitar as demandas, de acordo com a categoria atrelada ao processo:

- Manutenção corretiva: qualquer usuário dos sistemas utilizados no MC;

- Manutenção adaptativa e evolutiva: apenas o gestor do sistema.

Dentro dessas categorias, o órgão necessita mapear o fluxo de manutenção, realizando:

- A priorização das requisições;
- A execução das manutenções;
- O gerenciamento das execuções;
- A entrega ao cliente solicitante.

Sendo assim, o grupo 1, observando o contexto apresentado, deve apresentar uma solução que melhore o gerenciamento de requisições de manutenção de sistemas, dentro do Ministério das Comunicações.

## 3 Escolha da Abordagem

No desenvolvimento de um *software* é imprescindível a utilização de alguma abordagem que conduza seu processo produtivo.

Uma abordagem se refere a uma metodologia que será usada para estruturar, planejar, e controlar o processo de desenvolvimento do sistema (CMS, 2005).

Logo, neste capítulo será justificada a escolha de uma determinada abordagem feita pelo grupo 1 da disciplina de Requisitos de Software, responsável por realizar a manutenção de sistemas de software mantidos pelo Ministério das Comunicações. Primeiro será exposto uma visão geral de cada abordagem, explicando suas diferenças e os pontos positivos e negativos, para que enfim uma justificativa seja apresentada. As abordagens escolhidas para representar cada uma das correntes, tradicional e adaptativa, são o *Rational Unified Process* (RUP) e o *Scaled Agile Framework* (SAFe), respectivamente.

### 3.1 Abordagem Tradicional - RUP

O Processo Unificado surgiu em meados dos anos 90 e tem como proposta reunir diversas práticas e filosofias que se provaram eficientes até então no contexto de desenvolvimento de *software* (KRUCHTEN, 2003, p. 45).

Valoriza conceitos como arquitetura de *software*, desenvolvimento iterativo, gerência de requisitos, construção de modelos visuais para descrever o sistema, entre outros (KRUCHTEN, 2003, p. 45). A abordagem é baseada em disciplinas, onde cada disciplina agrupa uma série de atividades relacionadas, e cada atividade produz diversos artefatos, que por sua vez contêm informações do processo e são submetidos à controle de versão (são produzidos, modificados e evoluídos durante o ciclo de vida do projeto). As disciplinas representam áreas de interesse presentes no processo de desenvolvimento de *software* (KRUCHTEN, 2003, p. 45).

O RUP estabelece a divisão do processo em quatro fases, sendo que cada fase possui um marco (objetivo principal) que será almejado durante sua execução. As fases por sua vez são divididas em iterações que consistem em um conjunto de atividades a serem realizadas para se obter um incremento do produto. Argumenta que o planejamento a longo prazo do projeto fornece uma visão à equipe de desenvolvimento do que deve ser feito e quando deve ser feito para que o projeto seja concluído e entregue no prazo. Analisando o Processo Unificado sob a perspectiva da disciplina de requisitos, é possível observar que o principal recurso para se representar requisitos dentro do processo são os casos de uso (KRUCHTEN, 2003, p. 45). Um caso de uso descreve uma interação

entre uma entidade e o sistema e demonstra uma capacidade do *software*, assim como as funcionalidades que serão oferecidas ao usuário (KRUCHTEN, 2003, p. 124-125).

Para atingir os objetivos da ER no RUP, a disciplina de requisitos descreve como definir uma visão do sistema, traduzir essa visão em um modelo de caso de uso (que, com especificações suplementares, definirá os requisitos detalhados do *software*), e como usar os atributos dos requisitos para ajudar a gerenciar o escopo do projeto e como mudar os requisitos do sistema (KRUCHTEN, 2003, p. 182-183).

Por fim, o RUP é um *framework* implementado por grandes empresas, mas determina que sua customização é aceita para que ele se adeque à realidade de organizações de menor porte, sendo possível definir as atividades e práticas do RUP que sejam do interesse da empresa em questão, desde que não sejam feridos os seus principais valores. As grandes empresas que o utilizam não o utilizam sempre da mesma maneira: enquanto algumas o utilizam de maneira formal, outras o customizam completamente (KRUCHTEN, 2003, p. 57).

## 3.2 Abordagem Adaptativa - SAFe

Bem mais novo, o *Scaled Agile Framework* (SAFe) traz ideias novas, mas também aspectos já consolidados na área de metodologias de *software* (*Scrum*, *Kanban*, etc).

Adaptável em diversos pontos, traz a ideia de dividir o projeto em três níveis: *Portfolio*, *Program* e *Team*. Cada nível produz seus artefatos, dispõe de diferentes papéis, tem responsabilidades, e interagem de maneira diferente (LEFFINGWELL, 2010, p. 124-125).

Uma das características mais importantes em relação ao UP, é que, enquanto o UP é dirigido a UC, possuindo assim somente ele como descritor de comportamentos desejáveis para o sistema, no SAFe, existem três níveis de abstração para descrever tais comportamentos: o *Epic*, a *Feature* e a *User Story* (LEFFINGWELL, 2010, p. 182-183). O *Epic* é bem mais alto nível, a *Feature* mais baixo nível que o *Epic*, e a *User Story* mais baixo nível que ambos (LEFFINGWELL, 2010, p. 182-183).

## 3.3 Escolha da Abordagem e Justificativa

Considerando os conceitos levantados à respeito das duas abordagens, é possível inferir que ambas fornecem diversas práticas e filosofias que podem agregar valor ao nosso processo e podem nos conduzir ao nosso objetivo: realizar a manutenção de sistemas para o Ministério das Comunicações. Desde os primórdios do desenvolvimento de *software*, uma das principais causas responsável pelo fracasso de projetos é a utilização de uma abordagem linear proveniente das engenharias tradicionais, tendo em vista que no contexto

da engenharia de *software* na maioria das vezes não é possível determinar completamente os requisitos de um sistema que será desenvolvido, o que inviabiliza a implantação de um processo sequencial.

Ambas metodologias citadas neste documento como exemplo procuram contornar este problema através da implementação de diversos conceitos que são comprovadamente eficientes no desenvolvimento de *software*, tais como gerência de requisitos e desenvolvimento iterativo e incremental. As propostas de ambas metodologias são embasadas em uma série de argumentos consistentes e temos certeza que apesar de suas diferenças sob o ponto de vista da adaptabilidade e previsibilidade, ambas propõe a aplicação de diversas das melhores práticas existentes no contexto de processos de desenvolvimento de *software*, o que nos leva a concluir que independente da abordagem escolhida, estaríamos bem equipados para desenvolver o projeto.

Finalmente, a equipe optou pela abordagem adaptativa pelos seguintes pontos:

- Todos os integrantes apreciam e valorizam os aspectos levantados pelo manifesto ágil
- O desenvolvimento de *software* iterativo (no contexto adaptativo, baseado em *sprints*) nos permitirá entregar incrementos constantes do sistema, permitindo demonstrar a evolução contínua do *software* ao cliente
- A representação dos requisitos do sistema em diferentes níveis de abstração (*features* e histórias) nos auxiliará a compreender as necessidades do cliente, tendo em vista que é possível avaliar os requisitos tanto sobre um ponto de vista macroscópico, onde é possível avaliar as principais capacidades do produto, quanto sobre um ponto de vista microscópico, onde é possível definir requisitos que podem ser entregues em uma única iteração
- A divisão interna do nível de time é considerada interessante pela equipe, levando em conta a importância de um *Scrum Master* em qualquer organização e os benefícios trazidos pela proximidade entre uma pessoa que tenha autoridade para representar os clientes (*Product Owner*) e a equipe de desenvolvimento. A equipe considera essa relação e interação crucial para a execução do processo.

Apesar da experiência da equipe em projetos que utilizam uma abordagem adaptativa, ela admite que os principais *frameworks* de metodologias ágeis são aplicáveis à equipes de pequeno e médio porte. A promessa do SAFe de estabelecer uma abordagem adaptativa para organizações de grande porte estimulou nossa curiosidade e levando em consideração o primeiro ponto apresentado, nós valorizamos a coragem para implementar um *framework* (SAFe) nunca antes utilizado por nenhum integrante da equipe.

É importante ressaltar que valorizamos ambas as abordagens e reconhecemos os benefícios trazidos por elas. Portanto, procuramos enaltecer os pontos positivos da abordagem escolhida, e ressaltamos que os pontos levantados não são uma resposta direta à abordagem tradicional (não é porque um ponto está presente na abordagem adaptativa que ele não é proposto pela abordagem tradicional). Preferimos construir nossa justificativa em cima dos aspectos considerados benéficos à nós, no lugar de construí-la em cima dos aspectos negativos da abordagem tradicional.



## 4 Engenharia de Requisitos

Na seção a seguir será dada uma pequena introdução dos três níveis de projeto do SAFe (Portfolio, Program, Team), e será dito um pouco sobre esses níveis no contexto de projeto do grupo 1. Certas adaptações foram feitas com base nas características dos integrantes de ambos os grupos (Requisitos e MPR). Então, na seção seguinte (*Papéis*) será falado sobre os papéis principais do SAFe no contexto do grupo. Certos papéis foram retirados (por serem julgados como desnecessários para o contexto do projeto), e, portanto, não serão citados nem explicados. Papéis utilizados serão explicados, e, caso eles sejam alterados para que funcionem de maneira diferente à referida na bibliografia, essas alterações serão explicadas e justificadas.

### 4.1 Scaled Agile Framework

#### 4.1.1 Nível de Portfólio

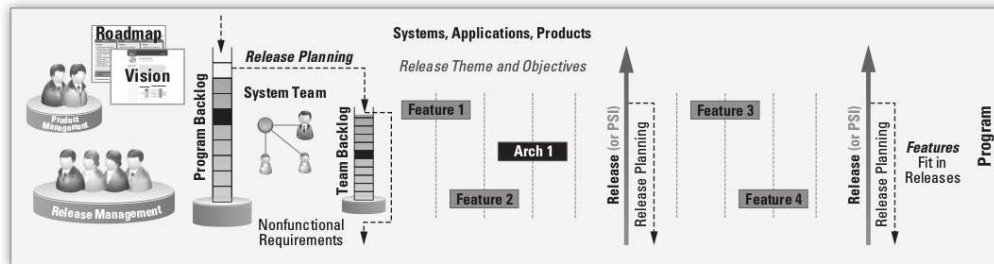
Figura 1: Nível de Portfólio no SAFe - (LEFFINGWELL, 2010, p. 44)



Responsável pelos artefatos *epics* e *investment themes*, este nível de projeto traz os requisitos com maior nível de abstração dentre os três níveis. Contém um tipo de time (*portfolio management team*), costuma ter seu próprio backlog (*portfolio backlog*), e apresenta os conceitos de *portfolio vision* e de *architectural runway* (LEFFINGWELL, 2010, p. 227-228). No contexto do grupo 1 esse nível de projeto será bastante customizado, pois julga-se o tamanho do projeto como pequeno, fazendo-se desnecessária a utilização de certos papéis e certos conceitos (costumam ser utilizados para grandes projetos, e a não utilização de tais não prejudicará a qualidade do processo). Ao invés de se usar o *portfolio backlog*, os épicos entre outros insumos nascidos nesse nível serão armazenados no *program backlog*. Essa escolha foi feita pois o épico ocorre em um nível muito macro para o nível do projeto, onde o grupo voltaria a este possível *backlog* pouquíssimas vezes durante o projeto. Logo preferiu uni-lo ao *backlog* de Nível de Programa, deixando um papel cuidando de ambos.

### 4.1.2 Nível de Programa

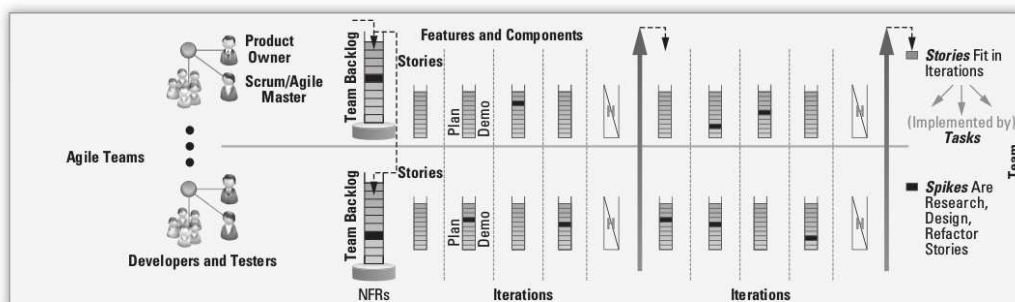
Figura 2: Nível de Programa no SAFe - (LEFFINGWELL, 2010, p. 39)



Esse nível tem como principais objetivos manter a visão (Documento de Visão), gerenciar a *release*, gerenciar a qualidade (integrando os resultados obtidos pelos times, e garantindo que os padrões de qualidade, performance, entre outros, estão sendo assegurados), fazer o *deploy* do sistema, gerenciar recursos (ajustando prazo e gastos), entre outras tarefas (LEFFINGWELL, 2010, p. 63-64). No contexto do grupo 1, os integrantes de MPR fornecerão dados para a escrita das *features* (principalmente sob o papel de PO, já que não será utilizado o papel de PM), os alunos de Requisitos escreverão as *features* e as documentarão no Documento de Visão. Como já dito, haverá o *program backlog*, onde serão armazenadas *features*, épicos, entre outras coisas.

### 4.1.3 Nível de Time

Figura 3: Nível de Time no SAFe - (LEFFINGWELL, 2010, p. 34)



A unidade básica de trabalho para este nível é a *estória de usuário*. O objetivo deste nível é definir, construir e testar as histórias de usuário no escopo de uma *sprint*, afim de se concluir mais partes do produto final (LEFFINGWELL, 2010, p. 47-48). No contexto do grupo 1, os alunos de MPR terão o papel de *product owner*, fornecendo os insumos necessários para a escrita das histórias, que serão escritas em conjunto entre PO e desenvolvedores. Além disso, os alunos de Requisitos farão todo o processo de alimentação do *backlog* de time, processo de planejamento da *sprint* (serão os *Scrum*

*Masters*), priorização das histórias com base no WSJF, desenvolverão e testarão as soluções (com base nos critérios de aceitação).

## 4.2 Papéis

Um papel define comportamentos e responsabilidades de um indivíduo ou de um grupo de indivíduos que trabalham juntos como um time ([KRUCHTEN, 2003](#), p. 61-65). O comportamento é expresso em termos de atividades que o papel pratica, e, cada papel é associado a um conjunto de atividades. No SAFe existem diferentes papéis para os diferentes níveis do sistema. No Nível de Portfólio vão haver, principalmente, papéis que irão interagir com os épicos e temas de investimento, no Nível de Programa, papéis que irão interagir com as *features*, e, no Nível de Time, papéis que irão interagir com histórias de usuário.

Nesta seção será dada uma breve definição de papeis que serão utilizados, justificativas e explicações para papeis customizados, e quem representa este papel no contexto do grupo 1.

### 4.2.1 Papéis no Nível de Portfólio

#### 4.2.1.1 Epic Owner

Responsável por definir e analisar o trabalho que será seguido no épico ([LEFFINGWELL, 2010](#), p. 418-419). No contexto do grupo 1, afim de não descaracterizar a estrutura do SAFe, este papel terá o papel de gerenciar o Nível de Portfólio e de ser o responsável pelos épicos.

### 4.2.2 Papéis no Nível de Programa

#### 4.2.2.1 Product Manager

Responsável por entender as necessidades do cliente, documentar, priorizar e validar requisitos (no nível de *feature*), gerenciar mudanças, entre outras coisas ([LEFFINGWELL, 2010](#), p. 283-287). No contexto do grupo 1, o Gerente do Produto (*product manager*, PM) não será utilizado e algumas de suas tarefas serão atribuídas a outros papéis, pois uma de suas principais atribuições é a de gerenciar os diversos PO's, quando existem. Como no contexto do grupo haverá apenas um PO, as tarefas do PM serão atribuídas ao PO, e este papel deixará de existir.

#### 4.2.2.2 Release Management

Consistindo do Product Manager e do Release Train Engineer, o papel de Release Management é responsável por comunicar o *status* da release aos *stakeholders*, coordenar com a gerência do produto e gerência de *marketing* as comunicações internas e externas, validar a qualidade relevante do produto de acordo com critérios, prover a autorização final da *release*, ajudar a adaptar e inspecionar o processo de *release*, entre outras coisas (SCALED AGILE INC., 2015a). No contexto do grupo 1, o Release Management será feito somente por quem atua no papel de *Release Train Engineer*, no caso, os alunos de Requisitos. O papel não será compartilhado com os alunos de MPR pois, como já dito, pratica atividades com mais relação com a disciplina de Requisitos. Será um papel flutuante, onde cada semana um aluno do grupo terá o papel de ser *release manager*.

#### 4.2.2.3 Business Owners

Pequeno grupo de *stakeholders* de grande confiança, que dispõe de capacidade de administração, responsáveis pela gestão, qualidade, implantação e desenvolvimento de software (SCALED AGILE INC., 2015a). No contexto do projeto, diferente da bibliografia, eles não serão responsáveis pelo desenvolvimento e implantação do *software*, e será praticado pelo dono do contexto (um aluno de MPR).

#### 4.2.2.4 Release Train Engineer

O RTE é quase que o facilitador do Nível de Programa. Normalmente tem *background* na área de gerência de programa, projeto ou desenvolvimento (SCALED AGILE INC., 2015b). No contexto do grupo 1, o RTE funcionará como "*O Scrum Master do Nível de Programa*", além de ajudar a escrever as *features* junto com o PO, e gerenciar o Nível de Programa (cuidará do *backlog* de programa), também será o papel que documentará as *features* no Documento de Visão e cuidará do *roadmap*. Este papel será composto de todos os alunos de Requisitos.

### 4.2.3 Papéis no Nível de Time

#### 4.2.3.1 Product Owner

Responsável por representar o interesse de todos os envolvidos no projeto, faz parte do time e esta junto no dia-a-dia dos desenvolvedores e testadores, elaborando as histórias de usuário e ajudando o time a alcançar seus objetivos (LEFFINGWELL, 2010, p. 47-48). Além de ser um membro que possui visão do modelo de negócio. No contexto do grupo 1, o *product owner* irá ajudar o time de desenvolvimento a escrever as histórias. O papel de PO será delegado a integrantes de MPR, que deverão validar e analisar a escrita das histórias que será feita pelos integrantes do grupo de Requisitos.

#### 4.2.3.2 Scrum Master

É responsável por facilitar o progresso do time (ajudando assim a se alcançar o objetivo final), liderar os esforços do time, reforçar as regras do processo ágil e eliminar impedimentos (LEFFINGWELL, 2010, p. 47-48). No contexto do grupo 1, o papel de *Scrum Master* irá flutuar durante o projeto, e será escolhido um integrante do grupo de Requisitos para ser *Scrum Master* a cada *sprint*. Essa rotatividade irá fazer com que todos os integrantes aprendam a ser um *Scrum Master*, e, só é necessário um por *sprint*.

#### 4.2.3.3 Desenvolvedores e Testadores

Responsáveis por desenvolverem e testarem as histórias de usuário. No contexto do grupo 1, todos os integrantes de Requisitos farão parte desse papel, e também será responsável por escrever as histórias de usuário e os critérios de aceitação. Este papel ainda será responsável pelo desenvolvimento da solução final e por testar as histórias.

### 4.3 Atividades

Serão detalhadas nessa seção o conjunto de atividades a serem feitas durante o projeto, e quem está envolvido na atividade. Modelagem geral de atividades:

Lista de atividades:

#### 4.3.1 Elicitar requisitos com o cliente

No contexto do grupo 1, atividade feita pelo *epic owner* (Requisitos) e cliente (MPR), consiste em entender de maneira macro o contexto e as necessidades do projeto.

#### 4.3.2 Analisar resultados da elicitação

Atividade feita pelos *epic owners*, consiste em se analisar os insumos fornecidos pelo cliente na atividade anterior, buscando-se soluções plausíveis e pontos de vista diferentes.

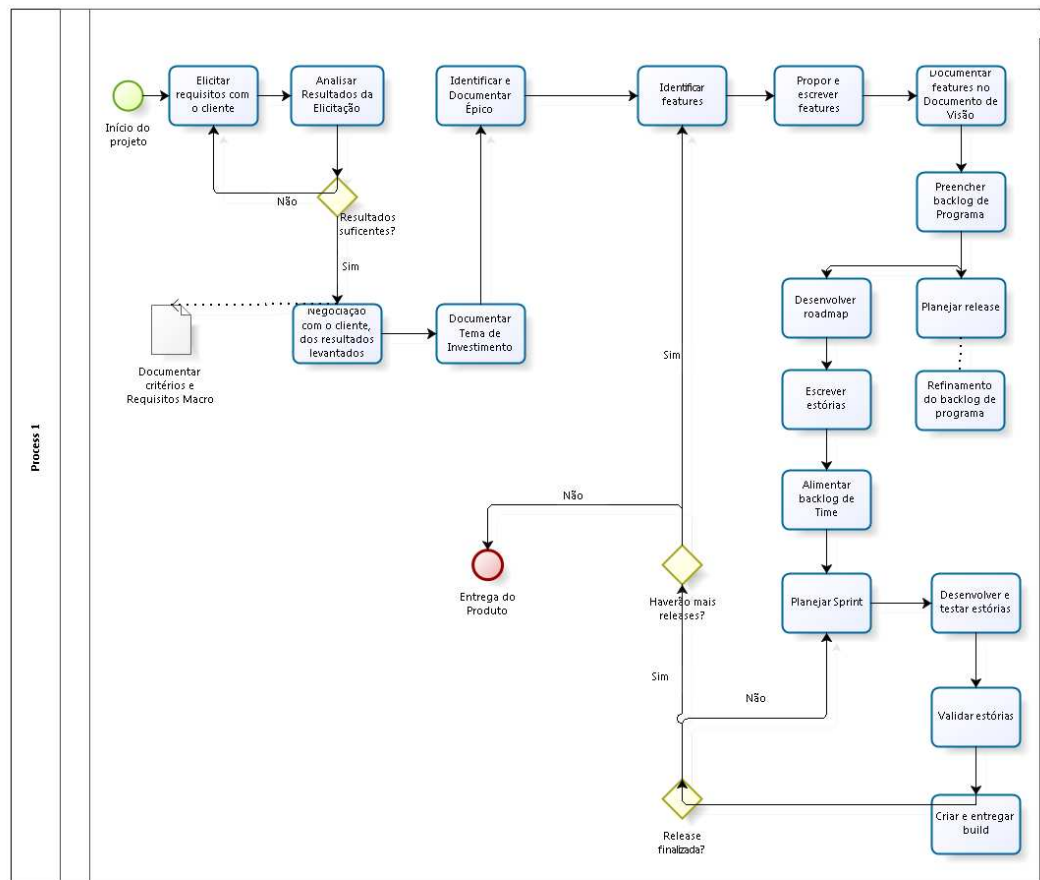
#### 4.3.3 Documentar Tema de Investimento

Atividade feita pelos *epic owners*, consiste em se documentar o tema de investimento que guiará a instituição.

#### 4.3.4 Identificar épico

Atividade feita pelos *epic owners* e *business owner*, consiste em se identificar épicos nas necessidades e descrições dadas do problema até o momento.

Figura 4: Modelagem das atividades, feita no Bizagi



### 4.3.5 Preparar épico

Atividade feita pelos *epic owners*, consiste em preparar formalmente um determinado épico identificado.

### 4.3.6 Apresentar épico

Atividade feita pelos *epic owners*, consistido em apresentar o épico para o *business owner*.

### 4.3.7 Decisão a respeito do épico

Atividade feita pelo *business owner*, consiste em dar uma decisão final sobre um épico apresentado. A decisão pode ser de aprovação ou reprovação de um determinado épico.

#### 4.3.8 Documentar épico

Atividade feita pelos *epic owners*, consiste em se documentar determinado épico.

#### 4.3.9 Negociação com o cliente dos resultados levantados

Feita entre *epic owner* e cliente, consiste em expor os pontos de vista descobertos na análise, tentando encontrar um ponto comum entre a visão do cliente e da equipe.

#### 4.3.10 Documentar critérios e requisitos

Documentar de maneira formal as necessidades e descrições necessárias no projeto conseguidos na negociação, tudo em um nível bem macro. Feito pelo *epic owner*, guiará a visão do épico.

#### 4.3.11 Identificar *features*

Consiste em identificar as possíveis *features* do sistema. Feita em conjunto entre o *Product Owner* (que, como já dito, no contexto do grupo 1 terá as tarefas do PM) e o RTE (alunos de Requisitos).

#### 4.3.12 Propor e escrever *features*

Com as possíveis *features* identificadas, se chega a um ponto comum se tal *feature* deve estar presente ou não. Se sim, serão escritas e salvas. Feito em conjunto entre o PO e o RTE.

#### 4.3.13 Documentar *features* no Documento de Visão

Feito pelo RTE (alunos de Requisitos), consiste em documentar as *features* levantadas no Documento de Visão.

#### 4.3.14 Preencher *backlog* de programa

Consiste em documentar o conjunto de *features* disponíveis no *backlog* de programa, dando assim uma melhor visão para o time de qual solução pode ser implementada em determinado momento. Feita pelo Release Manager.

#### 4.3.15 Planejar *release*

Consiste em definir quais *features* serão implementadas na *release*, períodos, visões, etc. Feita em conjunto entre os papéis de Release Manager, PO e RTE.

#### 4.3.16 Documentar e gerenciar *roadmap*

Feita pelo RTE, consiste em documentar, gerenciar e criar (se necessário) o *roadmap* da *release*.

#### 4.3.17 Refinamento do *backlog* de programa

Consiste principalmente em dizer o estado atual de cada *feature* que deve ser implementada na *release* atual. Tarefa feita pelo Release Manager.

#### 4.3.18 Escrever histórias de usuário

Consiste em documentar as histórias de usuário advindas de uma determinada *feature*. Feita em conjunto entre PO, Desenvolvedores e Scrum Master.

#### 4.3.19 Alimentar *backlog* de time

Consiste em documentar e armazenar o conjunto de histórias no backlog, garantindo também sua rastreabilidade. Feito pelo Scrum Master.

#### 4.3.20 Planejar *sprint*

Feito em conjunto entre PO, Desenvolvedores e Scrum Master, consiste em planejar o que será implementado na *sprint* seguinte, quem fica com determinada tarefa, pontos falhos da *sprint* passada, etc.

#### 4.3.21 Desenvolver e testar histórias

Tarefa feita pelos desenvolvedores e testadores, consiste em desenvolver determinada história de usuário, testar e validar com base nos critérios de aceitação.

#### 4.3.22 Criar e entregar *build*

Feita pelos desenvolvedores, consiste em empacotar o desenvolvimento das histórias feitas numa determinada *sprint*, transformar em produto, e entregar este incremento ao usuário.

#### 4.3.23 Validar história

Feita pelo PO, consiste em dar um veredito sobre determinada história implementada e testada. Será feita com base nos critérios de aceitação.



## 5 Planejamento do Projeto

Neste capítulo será explicado o planejamento utilizado pelo Grupo 1, e justificativas sobre certas decisões.

### 5.1 SAFe

O SAFe traz tipos de planejamento diferentes para cada nível de projeto. Há o planejamento do épico, o planejamento da *release*, o planejamento da *sprint*, entre outros.

#### 5.1.1 Planejamento no Nível de Portfólio

O planejamento neste nível será baseado no planejamento de um determinado *épico*, organizado pelos *Epic Owners*. Além disso, o gerenciamento neste nível de projeto também será feito pelo *epic owner*.

#### 5.1.2 Planejamento no Nível de Programa

O planejamento no Nível de Programa será baseado no planejamento da *release*, organizada pelo RTE no contexto do grupo 1. Além disso, para ajudar no planejamento, haverá o *Roadmap*, que será atualizado após o *release planning*.

#### 5.1.3 Planejamento no Nível de Time

O planejamento no Nível de Time será baseado no planejamento da *sprint*, organizada pelo Scrum Master, influenciada pelos Desenvolvedores e Product Owners no contexto do grupo 1. Haverá um *kanban* deste nível mostrando entregas a serem feitas, o que está sendo feito, etc. Após as *sprints* ocorrerá a retrospectiva, e seus resultados irão influenciar no planejamento da próxima *sprint*.

### 5.2 Cronograma

O cronograma ajudará as equipes fornecendo uma visão sobre as tarefas a serem desenvolvidas, o pré-requisito dessas tarefas, e o prazo disponível. Os cronogramas de MPR e Requisitos embora não estejam atrelados entre si, estão conectados de diversas maneiras. Exemplo: certas atividades de Requisitos tem como pré-requisitos atividades de MPR, e este *link* é demonstrado. Certas atividade de Requisitos necessitam ser completadas também por membros de MPR, o que também é demonstrado (designação de tarefa).

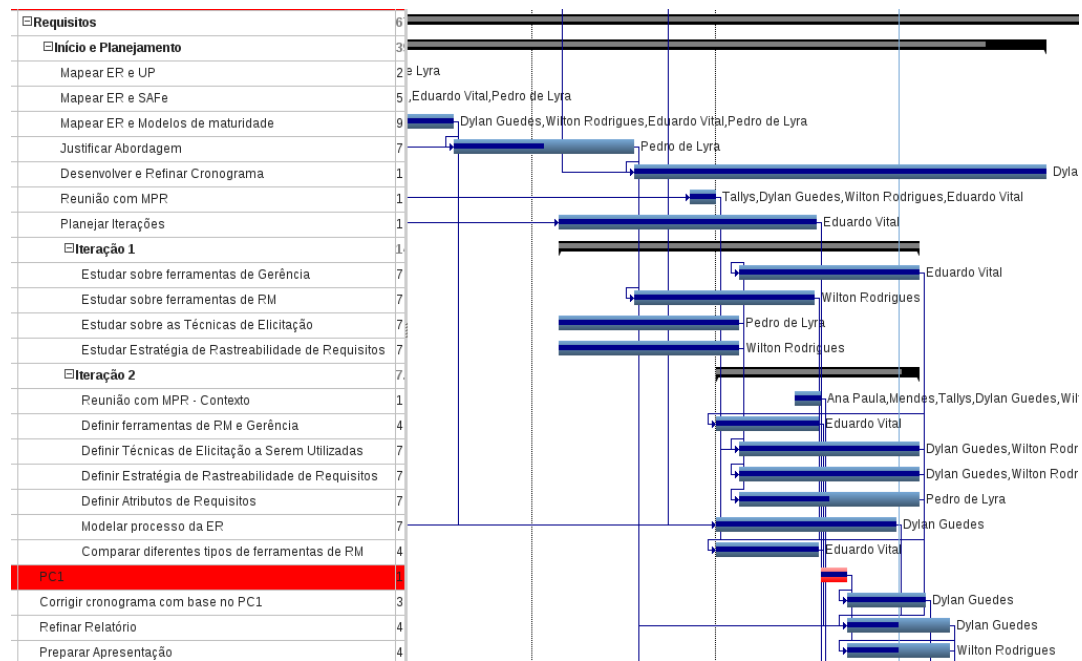
O cronograma foi feito no *software* Ganttter, que se adequou muito bem ao time por ser facilmente gerenciado, ter um bom *track* de ações, ser em nuvem, seguro, entre outras qualidades.

Embora no cronograma pudesse ser especulado possíveis datas para tarefas futuras (exemplo: futuros planejamentos de *release*), tais especulações ainda não são mostradas, pois julga-se como muito cedo. Além disso, são marcados no cronograma marcos importantes do projeto, como por exemplo, o PC, data de entrega do trabalho, entre outros.

Cronograma:

Figura 5: Cronograma da equipe de Requisitos, feito no *Ganttter*

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resources
32		Inicio e Planejamento	39.28d?	31/03/2015	08/05/2015		
33		Mapear EP e UP	2.04d	31/03/2015	02/04/2015		Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital, Pedro de Lyra
34		Mapear EP e SAFE	5d	02/04/2015	07/04/2015		Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital, Pedro de Lyra
35		Mapear EP e Modelos de maturidade	9d	07/04/2015	16/04/2015		Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital, Pedro de Lyra
36		Justificar Abordagem	7d?	16/04/2015	22/04/2015	33,34,35	Pedro de Lyra
37		Desenvolver e Refinar Cronograma	16d	22/04/2015	08/05/2015	5,36	Dylan Guedes
38		Reunião com MPR	1d?	25/04/2015	25/04/2015	2,3	Tallys, Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital
39		Planejar Iterações	10d?	20/04/2015	29/04/2015	3	Eduardo Vital
40		Iteração 1	14d?	20/04/2015	03/05/2015		
41		Estudar sobre ferramentas de Gerência	7d?	26/04/2015	03/05/2015	44	Eduardo Vital
42		Estudar sobre ferramentas de RM	7d?	22/04/2015	29/04/2015	36	Wilton Rodrigues
43		Estudar sobre as Técnicas de Elicitação	7d?	20/04/2015	26/04/2015		Pedro de Lyra
44		Estudar Estratégia de Rastreabilidade de Requisitos	7d?	20/04/2015	26/04/2015		Wilton Rodrigues
45		Iteração 2	7.89d?	26/04/2015	03/05/2015		
46		Reunião com MPR - Contexto	1d?	29/04/2015	29/04/2015		Ana Paula, Mendes, Tallys, Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Ed
47		Definir ferramentas de RM e Gerência	4d?	26/04/2015	29/04/2015	38,41,42,49,50	Eduardo Vital
48		Definir Técnicas de Elicitação a Serem Utilizadas	7d?	26/04/2015	03/05/2015	38,43	Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital, Pedro de Lyra
49		Definir Estratégia de Rastreabilidade de Requisitos	7d?	26/04/2015	03/05/2015	44	Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital, Pedro de Lyra
50		Definir Atributos de Requisitos	7d?	26/04/2015	03/05/2015	44	Pedro de Lyra
51		Modelar processo da EP	7d?	26/04/2015	02/05/2015	10,11,34,35,36	Dylan Guedes
52		Comparar diferentes tipos de ferramentas de RM	4d?	26/04/2015	29/04/2015	38,41,42	Eduardo Vital
53		PC1	1d?	30/04/2015	30/04/2015		
54		Corrigir cronograma com base no PC1	3.05d?	01/05/2015	04/05/2015	53	Dylan Guedes
55		Refinar Relatório	4d?	01/05/2015	04/05/2015	36,46,47,48,49,5	Dylan Guedes
56		Preparar Apresentação	4d?	01/05/2015	04/05/2015	53,55	Wilton Rodrigues
57		Entrega Final	6d?	04/05/2015	04/05/2015	48,54,55	Dylan Guedes
58		Apresentação	2.24d?	10/05/2015	04/05/2015	53,56	Dylan Guedes, Wilton Rodrigues, Eduardo Vital, Pedro de Lyra

Figura 6: Status das atividades de Requisitos, feito no *Ganttter*



## 6 Técnicas de Elicitação de Requisitos

Descobrir requisitos é um dos grandes desafios do processo de produção de Software. Não ser capaz de completar essa tarefa da maneira certa e com qualidade impossibilitará o projeto de obter sucesso, não importa quão bom sejam as qualidades do time (LEFFINGWELL, 2010, p. 227-228).

Por tal motivo, existe a necessidade de utilização de técnicas que ajudarão a levantar requisitos. Cada técnica apresenta melhor resultado em determinados contextos, e, muitas vezes, elas se completam. Por tal motivo, as técnicas foram escolhidas baseadas nas características do time.

As características que mais influenciaram na escolha das técnicas foram:

- Disponibilidade: técnicas que exigem grande quantidade de encontros são mais difíceis de serem aplicadas pois os horários em que os times poderiam aplicá-las não é suficiente, embora seja flexível.
- Experiência: certas técnicas exigem um certo nível de experiência para apresentar resultados satisfatórios. O grupo não tem experiência com as técnicas ou as metodologias, logo, opta-se por técnicas mais fáceis.

### 6.1 Workshop de Requisitos

### 6.2 Brainstorming

### 6.3 Entrevistas e Questionários

### 6.4 Mock-Ups

### 6.5 Product Council

### 6.6 Análise Competitiva

### 6.7 Customer change request system

### 6.8 Modelagem caso-de-uso



## 7 Tópicos de Gerenciamento de Requisitos

### 7.1 Rastreabilidade de Requisitos

A Rastreabilidade de Requisitos (descrever, mostrar e acompanhar a vida de um requisito nos sentidos *forward-to* e *forward-from* (GARCIA, 2014)) é tido como uma das soluções para o problema da dessincronização entre *software* e seus requisitos, sendo que a solução desse problema é quase que uma exigência básica da indústria de desenvolvimento de *software* atual (JR, 2007). Faz parte de uma *Specific Practice* da área de processo *Manage Requirements* do CMMI. É dividida entre *forward-to* (itens que derivam de um requisito  $x$ ) e *forward-from* (itens que são derivados de um requisito  $x$ ).

Evidentemente que a Rastreabilidade de Requisitos muda de abordagem para abordagem. Será mostrada então o formato de rastreabilidade do grupo 1, levando em consideração que o framework de abordagem utilizado é o SAFe.

Primeiro, é lembrado que do tema de investimento será derivado o épico. Um épico pode ser classificado em arquitetural ou de negócio, e dele derivarão *features*. Das *features* serão derivadas histórias de usuário, que delas (as histórias de usuário) derivam tarefas e, no nosso contexto, testes funcionais.

A nomenclatura utilizada será uma concatenação entre prefixo (mostrados abaixo) e sufixos (número do índice do item). Lista de prefixos utilizados:

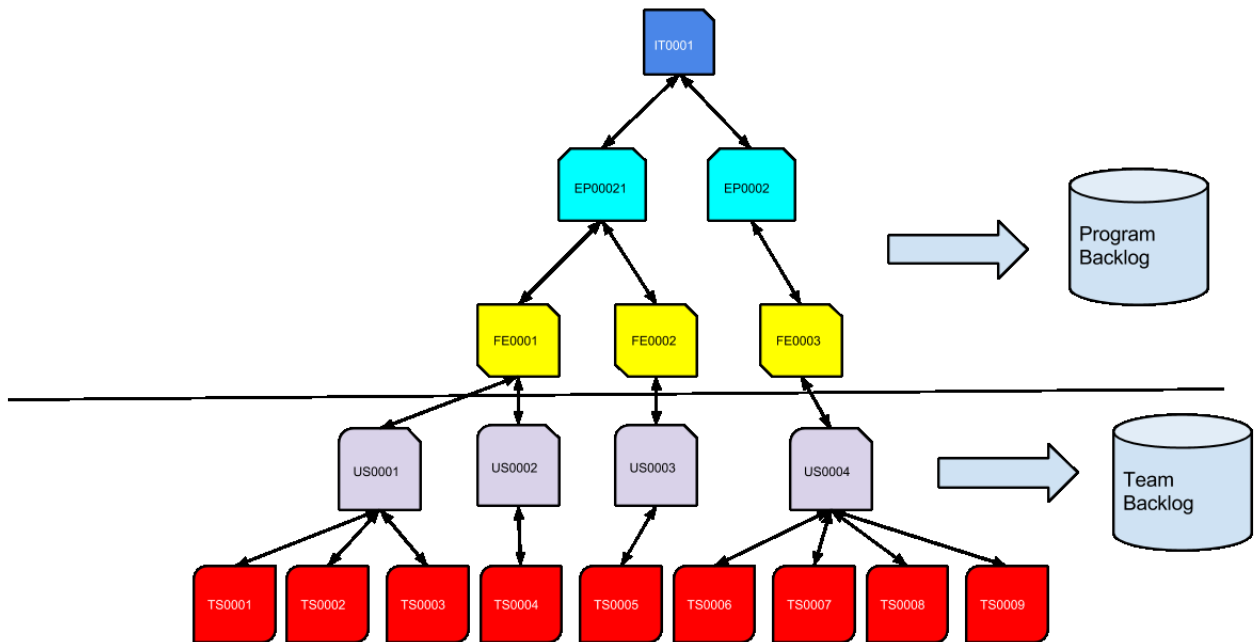
Item	Prefixo	Prefixo+sufixo (exemplo)
Tema de Investimento	IT	IT0004
Epico	EP	EP0002
Feature	FE	FE0033
História de Usuário	US	US0243
Tarefas	TS	TS0932
Teste Funcional	FT	FT2142

Esquema da rastreabilidade:

### 7.2 Atributos de Requisitos

Requisitos, assim como objetos do mundo real, possuem atributos que os descrevem. Um carro, por exemplo, tem determinada potência, consome determinada quantidade de combustível, etc. Os requisitos são da mesma forma: apresentam atributos que os descrevem (IBM RATIONAL DOORS, 2010).

Figura 7: Esquema de rastreabilidade de requisitos que será utilizado



Existem diversas maneiras de se analisar qual requisito deve receber maior prioridade, e isso quase sempre é feito levando em consideração seus atributos. No contexto deste projeto, será utilizado o *High Delay Cost First* em conjunto com o *WSJB - Weighted Shortest Job First*, também sugerido por (LEFFINGWELL, 2010). O *High Delay Cost First* consiste em se dar prioridade as *features* que apresentam maior penalização a cada atraso, enquanto o *WSJB* consiste em se dar prioridade as *features* que necessitam de menos esforço, mas que punem maior a cada atraso. Os dois se complementam, e no final das contas se faz a *feature* com o maior *weight* (peso), que é dado pela fórmula  $Peso = \text{Custo do atraso} / \text{Esforço}$  (LEFFINGWELL, 2010, p. 266).

Sendo assim, devemos ter como atributos de requisitos pelo menos os necessários para utilizar o HDCF e o WSJF. Eles são: *esforço*, *dificuldade*, *custo*, *tempo*, *prioridade*. Mas, em conjunto, também utilizaremos alguns atributos sugeridos por (IBM RATIONAL DOORS, 2010).

Sendo assim, os atributos de requisitos utilizados pelo grupo 1 serão:

- Fonte: De onde este requisito é derivado? Pessoa, documento, outro requisito, etc.
- Prioridade: Este requisito tem prioridade alta, média ou baixa?
- Comentários: Comentários de quem documentou tal requisito.
- Status: Condição atual do requisito (concluído, não começado, ou em progresso).



- Risco: Qual o risco de determinado requisito durante sua implantação? Podendo ser alto, médio ou baixo.
- Prazo: Até quando tal requisito deve estar pronto?
- Nível de teste: Qual o nível de teste de determinado requisito? Poderá ser nulo, médio, ou suficiente.
- Esforço: Quanto esforço é necessário para se concluir determinado requisito? Poderá ser alto, médio ou baixo.
- Custo do atraso: Quão grande é a punição por atraso de determinado requisito? Poderá ser alto, médio ou baixo.

Na fórmula citada acima (WSJB), será assumido valor 3 para alto, 2 para médio e 1 para baixo para os atributos correspondentes. Exemplo: Um atributo com custo do atraso alto e esforço médio:

$$Peso = C/E = 3/2 = 1.5 \quad (7.1)$$

Onde:  $C = \text{Custo do atraso}$ ,  $E = \text{Esforço}$ .

Contra um requisito com custo do atraso baixo e esforço alto:

$$Peso = 1/3 = 0.3333 \quad (7.2)$$

Nesse caso, o primeiro requisito seria implementado primeiro, pois apresenta maior peso.



## 8 Ferramentas de Gerência de Requisitos

*"If the process to select a RM tool seems daunting, the process to implement a tool is an even greater challenge"*([BEATTY, 2013](#)).

É mandatório a utilização de uma ferramenta de RM para times que desejam boa organização e qualidade no processo de desenvolvimento. Contudo, essa tarefa é difícil, e como dito na citação acima, mais difícil ainda é convencer um time a utilizá-la. Por tais motivos, pesquisou-se não somente por ferramentas completas: também analisou-se critérios como curva de aprendizagem, adaptação, customização, entre outros.

Assim sendo, foram inspecionadas mais a fundo três ferramentas de gerenciamento de requisitos: *Rally*, *Jama* e *Polarion*. Devido a importância que o grupo dá a realização de um trabalho colaborativo e participativo, foi fator imprescindível a ferramenta ser *web-based*, facilitando o acesso independente da plataforma de trabalho, ou lugar em que a equipe se encontre.

Embora a utilização de uma ferramenta instalável em um servidor pudesse ser uma opção alternativa que forneceria os mesmos benefícios descritos acima, decidiu-se que o esforço e tempo demandado para a instalação e configuração não traria benefícios suficientes, ainda mais considerando o contexto do trabalho.

Outro fator fundamental observado foi a compatibilidade com a metodologia adotada pela equipe.

Sendo assim, as ferramentas testadas serão apresentadas uma a uma, contemplando suas características, e, ao final da apresentação das ferramentas, será mostrada a decisão final com justificativa.

### 8.1 Ferramenta 1 - Jama

- Suporte a múltiplos projetos
- Suporte a múltiplas equipes e papéis
- Importação de dados (doc/docx, xls/xlsx, xml, csv, arquivo de exportação do IBM Rational Doors)
- Impressão e exportação dos dados (doc, xls)
- Suporte nativo a: features, releases, sprints, épicos, histórias de usuário, pontos da história, cenários de uso, e casos de teste

- Rastreabilidade dos requisitos
- Implementação nativa de alguns atributos de requisitos
- Integração com outros serviços

O Jama possui uma interface agradável, de baixa curva de aprendizagem, e com boas opções de gerenciamento de requisitos voltado para a abordagem adaptativa.

O padrão de criação de requisitos é baseado em campos de formulários e em modelos pré-definidos de documentos de texto que permitem uma flexibilização muito grande em sua criação, sendo bastante útil quando se quer seguir um padrão próprio ou alternativo na criação dos requisitos.

A ferramenta apresenta uma excelente capacidade de rastreabilidade relacionando os épicos com as histórias de usuários e com os casos de testes, funcionando em ambos os sentidos (para frente e para trás), e ainda possibilita a criação hierárquica dos requisitos, de forma extremamente eficiente.

São implementados os seguintes atributos de requisitos de forma nativa:

- Fonte
- Prioridade
- Comentários
- Risco
- Prazo

Os demais atributos podem ser implementados por marcadores ou dentro da descrição do requisito, que permite a inserção de texto formatado.

A falta de alguns componentes gráficos como *kanban* e *backlog*, que seriam interessantes no contexto adaptativo fazem falta, mas podem ser facilmente substituídos por ferramentas que se integram ao Jama.

Uma interessante característica do Jama é permitir a criação de requisitos personalizados, o que possibilita a criação de temas de investimentos dentro da ferramenta.

A ferramenta apresenta algumas informações gerais sobre o projeto, dentre eles: risco da iteração e gráfico de priorização de histórias. E uma das grandes vantagens da ferramenta é o eficiente gerenciador de revisão, que permite comparar as edições realizadas pelos usuários nas histórias, épicos, e etc, permitindo a restauração dos documentos para uma versão anterior.

## 8.2 Ferramenta 2 - Rally

- Suporte à múltiplos projetos
- Suporte à múltiplas equipes e papéis
- Interface prática, amigável e organizada
- Rastreabilidade dos requisitos
- Implementação nativa de alguns atributos de requisitos
- Diversas opções de estatísticas em forma de gráfico sobre o projeto
- Suporte nativo a: *releases*, *epicos*, funcionalidades, histórias de usuário, iteração, pontos da história, casos de teste, *kanban* e *backlog*

O Rally se destaca por sua interface funcional e prática, sendo bastante informativo e organizada. Pelo fato de possuir um *kanban* com cinco estágios, diversas opções gráficas para exibir o progresso do projeto, além de muitas informações relevantes para o gerenciamento do projeto e requisitos, a ferramenta se mostra poderosa e focada em projetos que usem abordagens adaptativas.

A rastreabilidade funciona muito bem quando se vai de *épico* para histórias de usuários, mas o caminho contrário não é possível, pois há uma ligação apenas para os componentes filhos. No entanto isso pode ser contornado usando algumas das funções de visualização gráfica disponíveis na ferramenta.

São implementados os seguintes atributos de requisitos de forma nativa:

- Comentários
- Status
- Prazo
- Nível de teste
- Esforço

Os demais atributos podem ser implementados por marcadores, mas a visualização desses marcadores não é tão prática, também podem ser implementados dentro da descrição do requisito, que permite a inserção de texto formatado.

Há apenas a opção de exportar os dados para arquivos PDFs, mas de forma individual, o que não se mostra muito útil. A possibilidade de se inserir arquivos anexos e

a liberdade de criar histórias de usuário utilizando um editor de texto avançado permite uma flexibilização interessante das descrições das histórias.

Embora o gerenciador de revisão da ferramenta seja de fácil acesso, ela não tem funções importantes como comparação entre diferentes versões de um arquivo, e muito menos a opção de se restaurar o arquivo para uma versão anterior, o que o torna um tanto inútil, servindo apenas como log de alterações.

### 8.3 Ferramenta 3 - Polarion

- Suporte a múltiplos projetos;
- Suporte a múltiplas equipes e papéis;
- Importação de dados (doc/docx e xls/xlsx)
- Exportação de dados (doc)
- Interface simples
- Rastreabilidade dos requisitos
- Algumas opções de estatísticas em forma gráfica sobre o projeto.

O Polarion se assemelha muito com um repositório de documentos editáveis, o que possui vantagens e desvantagens.

Como desvantagens, o sistema se distancia bastante de um sistema elegante e moderno de gerenciamento de requisitos, e não possui um suporte direto a metodologias ágeis, já que há nativamente apenas requisitos funcionais, requisitos do usuário, casos de testes e *features*.

A vantagem desse sistema é que tudo funciona em forma de *templates*, ou seja, é possível personalizar os itens para assumirem a forma de épicos, mas tudo acontece como se estivesse produzindo um documento de texto. Mas não é por isso que a ferramenta deixa de apresentar recursos importantes como status, prioridade, rastreabilidade com ligações entre requisitos de forma bidirecional e histórico de versão, inclusive com opções de comparação entre as revisões, mas sem uma opção específica para a restauração do documento para uma versão anterior.

São implementados os seguintes atributos de requisitos de forma nativa:

- Fonte
- Prazo

- Prioridade
- Comentários

Os demais atributos podem ser implementados dentro do corpo do requisito, que é um documento, onde praticamente tudo é passível de personalização. No entanto isso se mostra um processo complicado.

O Polarion é uma ferramenta versátil, que pode coibir os desavisados que ainda temem editar requisitos em forma de documentos de texto, mas basta dar uma olhada mais aprofundada para perceber que a ferramenta cumpre com os requisitos que qualquer gerenciador de requisitos deva possuir, possuindo uma personalização incrível, embora igualmente trabalhosa.

## 8.4 Ferramenta Escolhida e Justificativa

De todas as ferramentas testadas era esperado que o Rally fornecesse os componentes necessários para sua adoção como ferramenta de gerenciamento de requisitos, devido a sua forte integração com a abordagem adaptativa, no entanto, dois fatos considerados de grande importância acabaram tirando a ferramenta, inicialmente preferida, da disputa: a impossibilidade de rastrear bidirecionalmente os requisitos de forma fácil, e também a incapacidade de comparar e restaurar as modificações realizadas nos requisitos. E embora a ferramenta apresente muitos atributos de requisitos implementados por `/emphdefault`, os demais atributos não são tão úteis quando implementados via marcadores, sendo difíceis de gerenciar.

A Polarion mostrou-se muito eficiente nas funções fundamentais de gerenciamento de requisitos, surpassando as expectativas e até mesmo mostrando-se mais indispensável que a ferramenta Rally. Seu alto poder de personalização é algo notável, mas essa customização é custosa e demasiadamente trabalhosa, tendo seus benefícios anulados. Ainda pesam contra a ferramenta: o fato de não ter sido nativamente adaptada aos métodos ágeis; ter uma forma de gerenciamento de requisitos considerada arcaica; e principalmente por não ter características interessantes e úteis presentes nas outras ferramentas. Por esses motivos também optou-se por não utilizá-la.

Sendo assim, optou-se pela ferramenta Jama. Poderia-se dizer que foi a alternativa restante, mas isso não faria jus ao que a ferramenta demonstrou. Sem dúvida, é a ferramenta mais completa entre as testadas, e embora não tenha uma interface tão agradável ou funcionalidades tão chamativas quanto as que são apresentadas na ferramenta Rally, possui o que é essencial, no que as demais ferramentas sempre deveriam fornecer: fácil e sólida rastreabilidade, com criação hierárquica de requisitos, e efetiva implementação não-nativa de atributos de requisitos.

A Jama, além de tudo é muito preparada para o contexto ágil, e possui integração nativa com ferramentas que estendem suas funcionalidades para outros contextos dentro do projeto de software, não deixando a equipe presa à ferramenta para gerência de outras coisas.



# Referências

BEATTY, J. *Winning the Hidden Battle: Requirements Tool Selection and Adoption*. Austin, TX USA, 2013. Citado na página 41.

CENTERS FOR MEDICARE & MEDICAID SERVICES. *Selecting a Development Approach*. [S.l.], 2005. Disponível em: <<http://www.cms.gov/Research-Statistics-Data-and-Systems/CMS-Information-Technology/XLC/Downloads/SelectingDevelopmentApproach.pdf>>. Citado na página 19.

GARCIA, S. *A Systematic Requirements Engineering Approach for Decision Support Systems*. Barcelona, Spain, 2014. Citado na página 37.

IBM RATIONAL DOORS. *Get It Right The First Time*. [S.l.], 2010. Citado 2 vezes nas páginas 37 e 38.

JR, P. L. R. L. *Requisitos de Métodos de Rastreabilidade entre os Requisitos e o Código de Software*. [S.l.], 2007. Citado na página 37.

KRUCHTEN, P. *The Rational Unified Process: An Introduction*. [S.l.], 2003. Citado 3 vezes nas páginas 19, 20 e 25.

LEFFINGWELL, D. *Agile Software Requirements*. [S.l.], 2010. Citado 9 vezes nas páginas 5, 20, 23, 24, 25, 26, 27, 35 e 38.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. *Institucional - O ministério*. [S.l.], 2009. Disponível em: <<http://www.mc.gov.br/institucional/>>. Citado na página 17.

SCALED AGILE INC. *Release Management*. [S.l.], 2015. Disponível em: <<http://www.scaledagileframework.com/release-management/>>. Citado na página 26.

SCALED AGILE INC. *RTE*. [S.l.], 2015. Disponível em: <<http://www.scaledagileframework.com/rte/>>. Citado na página 26.



## Apêndices



# APÊNDICE A – Primeiro Apêndice

Texto do primeiro apêndice.



## APÊNDICE B – Segundo Apêndice

Texto do segundo apêndice.





# Anexos



## ANEXO A – Primeiro Anexo

Texto do primeiro anexo.



## ANEXO B – Segundo Anexo

Texto do segundo anexo.