

# Aula 07 - Engenharia de Requisitos

## Mapa conceitual

É uma ferramenta muito útil para colocar, organizar e completar ideias. Organizar ideias para representá-las melhor e para que elas sejam significativas para outras pessoas que estejam analisando este tema.

No mapa conceitual são organizadas as ideias (na forma de conceitos) e a ligação entre elas (na forma de associações). Composto por três elementos básicos: formas, setas e texto.

O primeiro passo para se construir, é identificar o conceito principal. Para torná-lo mais específico podemos usar uma pergunta focal. Ela ajuda a determinar o problema que o mapa conceitual tem para resolver. Após a identificação do conceito principal, identificamos e listamos os conceitos relacionados.

Agora, organiza-se os conceitos de forma hierárquica. Além disso, adicionamos as associações conectando os conceitos e dando nomes a essas associações. A associação que liga dois conceitos e os conceitos conectados formam uma proposição (sempre lida no sentido da seta).

Depois, organizamos hierarquicamente os conceitos da lista inicial. Às vezes você sentirá necessidade de adicionar outros conceitos para organizar melhor seu mapa conceitual.

## Storyboards

Extremamente barato, informal e interativo. Fornece uma visão inicial das interfaces de usuários do sistema. Os storyboards também são uma maneira poderosa de facilitar a "síndrome da página em branco".

No software, os storyboards são usados com mais frequência para trabalhar com detalhes da interface homem-máquina.

Storyboards para sistemas baseados no usuário devem lidar com os três elementos essenciais de qualquer atividade:

1. Quem são os jogadores
2. O que acontece com eles
3. Como isso acontece

Podem ser usados:

- Entender a visualização de dados
- Definir e entender regras de negócio
- Definir algoritmos e outras construções matemáticas
- Demonstrar relatórios e saídas impressas para revisão inicial

Tipos:

- Passivos: contam uma história para o usuário
- Ativos: tentam fazer o usuário ver “um filme que ainda não foi produzido”
- Interativos: permitem que o usuário experimente o sistema em tão realista quanto prático.

Dicas:

- Não invista muito em um storyboard
- Se você não muda nada, você não aprende nada
- Não faça o storyboard muito bom
- Sempre que possível, faça interativo