



CONEXÃO UNIFAMETRO 2021

XVII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

## A RELEVÂNCIA DE USER STORY NA ELICITAÇÃO DE REQUISITOS NO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARES

Fábio Henrique F. de Sousa (Orientador)

Saulo dos Santos Felipe (Centro Universitário Fametro – Unifametro)

Email: [Saulo.felipe@aluno.unifametro.edu.br](mailto:Saulo.felipe@aluno.unifametro.edu.br)

Daniel Rodrigues Alves (Centro Universitário Fametro – Unifametro)

Email: [daniel.alves02@aluno.unifametro.edu.br](mailto:daniel.alves02@aluno.unifametro.edu.br)

Viviane Maria Bizerra Sousa (Centro Universitário Fametro – Unifametro)

Email: [Viviane.sousa02@aluno.unifametro.edu.br](mailto:Viviane.sousa02@aluno.unifametro.edu.br)

**Área Temática:** Engenharia de Software e Computação em Nuvem

**Encontro Científico:** IX Encontro de Iniciação à Pesquisa

**Introdução:** A elicitação de requisitos é uma fase bastante complexa que lida com informações incompletas e sem consistência. É entender e compreender o que o usuário quer, partindo da análise das necessidades e do negócio não é uma tarefa nada fácil. São várias as metodologias para definir e organizar requisitos de um sistema, porém como organizar e/ou documentar as tarefas que devem ser realizadas a cada Sprint? Durante o processo de levantamento é fundamental que se compreendam as necessidades, desejos e expectativas dos usuários. Uma ideia é fazê-lo com User Stories ou Histórias do Usuário: um artefato ágil para especificar requisitos com eficácia. Este usuário é o ator principal da história, uma pessoa que todos no time conhecem e entendem como pensa, como age e quais são as “dores”. São descrições simples que descrevem uma funcionalidade sendo recomendável que sejam escritas seguindo o ponto de vista do usuário. Por isso faz-se necessário relacionar as necessidades dos usuários com os atributos do produto a ser desenvolvido, de forma a agregar valor ao produto (BERTHOLDO et al., 2014), assim o time de desenvolvimento precisa compreender o que o usuário deseja em termos práticos, bem como os problemas associados (ALEXANDER; MAIDEN, 2004). Ao se elaborar um produto é fundamental que haja um equilíbrio entre o que se desenvolve e o que o usuário espera e/ou deseja para atender uma determinada necessidade. Logo, dentro do escopo de desenvolvimento de produto captar, entender e aplicar os



requisitos vindos do usuário e/ou consumidor são objetos essenciais. (ROZENFELD et al., 2006). As histórias de usuários podem se confundir com casos de uso, pois ambos são utilizados em levantamento de requisitos, porém Casos de Uso e User Stories são similares, como é apresentado por Martin Fowler em seu texto Use Cases and User Stories. Ambos são utilizados para organizar requisitos. Porém, enquanto Casos de Uso descrevem ações de interação segundo uma narrativa impessoal entre o usuário e o sistema, User Stories focam nos objetivos do usuário e como o sistema alcança esses objetivos. As User Stories são obtidas por meio de narrações dos usuários (histórias) e compiladas como descrições breves a partir da perspectiva do usuário (COHN, 2004a). Tais descrições demonstram uma funcionalidade que o sistema/produto deve atender (REES, 2002), estas funcionalidades envolvem aspectos que vão além de características técnicas, abrangendo fatores que retornam valor ao usuário (OGLIO, 2006). Devemos conseguir escrevê-las em um simples e pequeno cartão (conhecidos como User Index Cards). Se não há espaço para escrevê-la em um cartão é porque devemos refiná-la mais, e as dividir em outras User Stories. As User Stories podem ser construídas especificando o ator, a ação e a funcionalidade desejada. Alguns aspectos importantes podem ser notados no uso de User Stories: Validar se a funcionalidade é realmente necessária antes de incluí-la; Análise das necessidades reais do usuário; Ajuda a priorizar o que deve ser feito; É mais fácil estimar o esforço que será necessário para implementar a funcionalidade. O interessante no uso de User Stories é o foco nas necessidades reais e práticas do usuário. **Objetivo:** Analisar se as histórias de usuários atende a fase de levantamento de requisitos. Deve ser feito descrições simples, curtas e claras das funcionalidades conforme ponto de vista do usuário para uma boa gestão de projetos, assim contribuindo para que o usuário tenha um ambiente ágil de desenvolvimento e consiga originar seu produto. **Metodologia:** Propor fluxo para elicitação de requisitos através da criação de user story abordando diferentes visões e compreensões. **Resultados e Discussão:** A partir da identificação de problemas e experiência dos autores em desenvolvimento de softwares, foi gerado um modelo para mitigar as chances de um mau entendimento de requisitos. Seguindo o modelo de Mike Cohn uma User Stories só é considerada válida se seguir todas as características do modelo INVEST. **Independente** toda história de usuário deve ser independente de outras histórias; **Negociável** lembre-se toda história de



usuário é apenas um desejo do usuário, logo, pode considerar ela sendo apenas um ponto de partida. Portanto, deve ser totalmente negociável; **Valiosa** deve representar valor de negócio, sempre. Sem valor de negócio não faz sentido existir, é simples assim; **Estimável** o time deve ser capaz de estimá-la; **Pequena (Small)** deve ser pequena e assim reduzindo as incertezas e dificuldades de estimativas; **Testável** todas as histórias de usuário devem ser testáveis, ou seja, deve ser possível validar se atingem os critérios de aceitação. **Considerações finais:** Levando em consideração que a User Stories é mais uma conversa que pode acontecer, deixando em aberto que é preciso ter outras conversas ainda mais detalhadas com todos envolvidos no projeto, incluindo as pessoas de negócio (em geral, o Product Owner) e os membros do time de desenvolvimento para encontrar todos os detalhes para a criação das funcionalidades que atenderá as necessidades do usuário. Quando uma história de usuário é escrita, o que o autor está descrevendo é puramente uma necessidade do usuário.

**Palavras-chave:** User Stories; elicitação de requisitos; projeto; pesquisa.

#### **Referências:**

MAXWELL. Elicitação de requisitos. PUC-Rio. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/15760/15760\\_3.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/15760/15760_3.PDF)>.

LIMA, Daniella. Elicitação de requisitos: levantamento de requisitos e técnicas de Elicitação. DEVMEDIA, 2021. Disponível em: <<https://www.devmedia.com.br/elicacao-de-requisitos-levantamento-de-requisitos-e-tecnicas-de-elicacao/>>.

CRISTINA, Isabela; PEREIRA, Lorena; MASCARENHAS, Janaina. User stories: Que, quando e como deve ser usado ?. Congresso Brasileiro de Inovação e Gestão de Desenvolvimento ao Produto, 2017. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/cbgdp2017/084.pdf>>.

Jeffries, R., "Essential XP: Card, Conversation, and Confirmation", XP Magazine, 2001. Disponível em: <<http://xprogramming.com/articles/expcardconversationconfirmation/>>.

BRASILEIRIO, Roberto. Veja agora 08 dicas para criar excelentes histórias de usuário. Disponível em: <<https://www.metodoagil.com/historias-de-usuario/>>.

ROZENFELD, H. et al. Gestão de Desenvolvimento de Produtos: uma referência para a melhoria do processo. São Paulo: Saraiva, 2006.