



CONEXÃO UNIFAMETRO 2022

XVIII SEMANA ACADÊMICA

ISSN: 2357-8645

MODELO HÍBRIDO PARA ELICITAÇÃO DE REQUISITOS PARA PROJETOS DE SOFTWARE COM UTILIZAÇÃO DE USER STORIES E STORYTELLING

Joseane Alves dos Santos

Centro Universitário Fametro - Unifametro

Joseane.santos@aluno.unifametro.edu.br

Fabio Henrique Fonseca de Sousa

fabio.sousa@professor.unifametro.edu.br

Área Temática: Engenharia de Software e Computação em Nuvem

Área de Conhecimento: Ciências Tecnológicas

Encontro Científico: X Encontro de Iniciação à Pesquisa

Introdução: Tendo em vista o modelo já existente PBB – Product Backlog Building do Fábio Aguiar e Paulo Caroli, que consiste em vivenciar na prática a elaboração e criação de um Product Backlog efetivo e colaborativo, utilizando o user stories, backlog dos times, e o PBB Canvas como ferramenta de facilitação, surgiu a necessidade de estudar a junção de dois conceitos, o próprio user stories que é usado no modelo PBB e que de acordo autor Mike Cohn do livro “User Stories Applied For Agile Software Development” consiste em: Uma história do usuário que descreve a funcionalidade que será valiosa para um usuário ou comprador de um sistema ou software. (COHN, 2004, p. 4). E o Storytelling que é “uma ferramenta de comunicação estruturada em uma sequência de acontecimentos que apelam a nossos sentidos e emoções” (XAVIER, Storytelling: Histórias que deixam marcas, p.11 apud Antonio Núñez). De fato são dois conceitos que contam histórias, um sobre o usuário e o outro sobre o usuário dentro de uma história, e a partir do estudo separado deles, com o PBB como um ponto de partida, foi possível à construção de um novo modelo, que será capaz de formular requisitos para software que forneçam informações necessárias e completas em torno de uma história contada com o usuário sendo protagonista, assim, trazendo a oportunidade de criar novas ferramentas para sistemas ou atualização de sistemas já existentes. Acrescenta-se também que elicitação de requisitos procura alcançar três atividades principais: identificação das fontes de informação, coleta de fatos e comunicação, além de ferramentas, pessoal e métodos. (TURINE, 1996, p. 5).

E dessa forma, por tanto, a elicitação de requisitos para projetos de softwares com a utilização de user stories e storytelling, caberia da utilização das três atividades com user stories que são curtas e representam uma descrição simples de um recurso contada da perspectiva da pessoa que deseja o novo recurso, geralmente um usuário ou cliente do sistema. Eles são considerados como artefatos de requisitos usados como entrada para a fabricação de software. (ZEAARAOUI, 2013, p. 2). Com isso, o modelo foi utilizado pelos alunos da disciplina de Projeto de Inovação Tecnológica do curso de sistemas de Informação, na criação de um aplicativo de acesso ao estacionamento da Unifametro, já que atualmente o acesso é realizado via cartão com um chip, e colocando em prática o modelo, foram criados dois usuários, o aluno e o funcionário, criando também um user story para cada um, e após, foi realizado uma storytelling que se engloba os dois user. Ex: O user aluno estava vindo para a faculdade e ao chegar à portaria da faculdade percebeu que tinha perdido o cartão que dar acesso ao estacionamento, sem escolha, pois para obter um novo cartão o prazo é de 15 dias, o user aluno deixar o carro fora do estacionamento. A partir da história começa a elicitação de requisitos, o que o usuário aluno precisa? Um QR Code ou um código de barra? Criando uma proposta de requisitos com o user dentro do storytelling.

Objetivo: Diante desse contexto, o objetivo desse trabalho foi revisar integrativa da literatura acerca da relação entre user stories, storytelling e o PBB e realizar a criação de um modelo híbrido de elicitação de requisitos de software que possibilite o uso de user stories e storytelling como base, possibilitando recursos necessários para o uso do mesmo em projetos.

Metodologia: O presente trabalho é uma pesquisa exploratória, fonte primária e qualitativa do tipo bibliográfico, baseada em materiais publicados em livros, periódicos e artigos científicos sem delimitação de tempo com enfoque em conhecer os principais conceitos desse, em separado, após, unindo os mesmos para a elaboração do modelo híbrido.

A pesquisa exploratória busca formular problemas mais precisos para estudos posteriores, esclarecendo e desenvolvendo conceitos e ideias (GIL, 2008). Os dados foram coletados por meio de estudo de caso. E o instrumento foi elaborado pelos autores, com o uso do PBB e Storytelling, sendo testado pelos alunos envolvidos no curso de Sistemas de Informação na disciplina de projeto de inovação tecnológica do Centro Universitário Fametro.

O modelo foi elaborado no site de designer CANVA, com informações retiradas, principalmente do PBB.

Resultados e Discussão: Após a pesquisa inicial na base de dados, foram identificados seis artefatos entre eles artigos e livros que proporcionaram o



conhecimento essencial para a aplicação deste. Assim, foi verificado que os alunos que usaram o modelo conseguiram captar com mais rapidez e agilidade levantar os requisitos para dar continuidade à criação do software.

Considerações finais: Baseado nos estudos dessa revisão integrativa, foi possível observar que existe uma inter-relação entre user stories e storytelling, no que concerne a facilitação de elicitar requisitos em projetos de software. Portanto, uma vez que seja criado um modelo híbrido para elicitação de requisitos em projetos de software, é essencial o uso dos dois conceitos para que o modelo seja realmente eficaz.

Cientes das limitações do estudo, recomenda-se a realização de mais estudos de natureza similar ao nosso, contemplando outros cursos ou setores, pois, desta forma, a elaboração do modelo híbrido ficará mais assertivos visando atender aos anseios do público que necessita levantar requisitos para projetos de software.

Palavras-chave: Engenharia de Software; Desenvolvimento ágil; Gerenciamento de projetos.

Referências:

- COHN, Mike. **User stories applied: For agile software development**. Addison-Wesley Professional, 2004.
- ÁGUIAR, Fábio; CAROLI, Paulo. **Product Backlog Building**. Editora Caroli, 2021.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Editora Atlas S.A, 1991.
- TURINE, Marcelo Augusto Santos et al. **Especificação de requisitos: uma introdução**. 1996.
- XAVIER, Adilson. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. Editora Best Seller, 2015.
- ZEAARAOUI, Adil et al. User stories template for object-oriented applications. In: **Third International Conference on Innovative Computing Technology (INTECH 2013)**. IEEE, 2013. p. 407-410.