



Certified Professional for Requirements Engineering

RE@Agile

Syllabus

Practitioner | Specialist

Stefan Gärtner, Peter Hruschka,
Markus Meuten, Gareth Rogers,
Hans-Jörg Steffe

Termos de uso

1. Indivíduos e os provedores de treinamento podem utilizar este syllabus como base para cursos, desde que os direitos autorais sejam reconhecidos e incluídos no material do curso. Além disso, o Syllabus somente poderá ser utilizado para fins de publicidade mediante autorização por escrito do IREB e.V.
2. Qualquer indivíduo ou grupo de indivíduos poderá utilizar este Syllabus como base para artigos, livros ou outras publicações derivadas, desde que tais publicações reconheçam e citem os autores do presente documento e o IREB e.V. como fonte e detentor dos direitos autorais do mesmo.

© IREB e.V.

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em um sistema de arquivamento ou transmitida de qualquer forma, ou por qualquer meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, ou gravação ou qualquer outro, sem a autorização prévia e por escrito dos autores ou do IREB e.V.

Agradecimentos

Este syllabus foi escrito por: Lars Baumann, Stefan Gärtner, Peter Hruschka, Kim Lauenroth, Markus Meuten, Sacha Reis, Gareth Rogers e Hans-Jörg Steffe.

Revisão por Rainer Grau. Os comentários de revisão foram fornecidos por Jan Jaap Cannegieter, Andrea Hermann, Uwe Valentini e Sven van der Zee. Traduzido para a Língua Portuguesa por Ana Moreira, Carlos Silva, George Fialkovitz, Guilherme Siqueira Simões.

Aprovado para liberação em 18 de fevereiro de 2022 pelo Conselho do IREB, sob recomendação de Xavier Franch.

Agradecemos a todos pelo seu envolvimento.

Copyright © 2017–2024 para este syllabus está com os autores listados acima. Os direitos foram transferidos para o IREB International Requirements Engineering Board e.V.

Objetivo do documento

Este syllabus define os objetivos educacionais e um resumo do conteúdo educacional das certificações RE@Agile Practitioner e Specialist, estabelecidas pelo International Requirements Engineering Board (IREB). O syllabus fornece aos provedores de treinamento a base para a criação de seus materiais de curso. Os participantes dos cursos podem utilizá-lo (além de subsídios adicionais na literatura especializada) como preparo para o exame de certificação.

Conteúdo do Syllabus

O módulo RE@Agile é voltado para profissionais com perfis de carreira como *Engenharia de Requisitos, análise de negócio, engenharia de negócios, design organizacional*, que desejam ampliar seus conhecimentos e habilidades na área de RE@Agile.

Escopo do conteúdo

No nível Practitioner/Specialist – como no Nível Fundamental – são fornecidos princípios de Engenharia de Requisitos que são igualmente válidos para qualquer sistema – como sistemas incorporados, sistemas críticos de segurança e sistemas de informação tradicionais. Isso não significa que a adequação das abordagens para as áreas individuais, levando em conta suas particularidades, não possa ser tratada em um curso de treinamento. O Syllabus não tem por objetivo apresentar uma Engenharia de Requisitos específica para determinada área.

Este syllabus não se baseia em nenhuma abordagem específica de desenvolvimento de software e em nenhum modelo de processo associado que faça uma menção sobre o planejamento, o controle e a sequência de aplicação dos conceitos e técnicas de Engenharia de Requisitos abordados na prática. Não se pretende enfatizar particularmente uma abordagem específica, nem para a Engenharia de Requisitos nem para a engenharia de software em geral.

O Syllabus define o conhecimento esperado dos engenheiros de requisitos, sem no entanto definir a interface exata com outras disciplinas e processos da engenharia de software.

Nível de Detalhe

O nível de detalhamento deste Syllabus possibilita uma consistência de cursos e avaliações em âmbito internacional. Para atingir este objetivo, o syllabus contém o seguinte:

- Objetivos educacionais gerais;
- Conteúdo com uma descrição dos objetivos educacionais;
- Referências a outras literaturas (quando necessário).

Objetivos Educacionais/ Níveis de Conhecimento Cognitivo

A todos os módulos e objetivos educacionais deste syllabus é atribuído um nível cognitivo. Os níveis são classificados da seguinte forma:

- **L1: Conhecer** (identificar, lembrar, recuperar, recordar, reconhecer) – O candidato reconhecerá, lembrará e recordará um termo ou conceito.
- **L2: Compreender** (resumir, generalizar, abstrair, classificar, comparar, mapear, contrastar, exemplificar, interpretar, traduzir, representar, inferir, concluir, categorizar, construir modelos) – O candidato pode selecionar as razões ou explicações para declarações relacionadas ao tópico e pode resumir, classificar, comparar, categorizar e dar exemplos do conceito.
- **L3: Aplicar** (implementar, executar, usar, seguir um procedimento, aplicar um procedimento) – O candidato pode selecionar a aplicação correta de um conceito ou técnica e aplicá-la a um determinado contexto.
- **L4: Analisar** (analisar, organizar, encontrar coerência, integrar, delinear, interpretar, estruturar, atribuir, desconstruir, diferenciar, discriminar, distinguir, focar, selecionar) – O candidato pode separar informações relacionadas a um procedimento ou técnica em suas partes constituintes para melhor compreensão e pode distinguir entre fatos e inferências. Uma típica aplicação é analisar um documento, software ou situação de projeto e propor ações apropriadas para resolver um problema ou tarefa.

- **N5: Avaliar** (criticar, julgar) – Fazer uma crítica bem fundamentada de um determinado artefato; fazer um julgamento profundo em um determinado caso.

Observe que um objetivo de aprendizagem no nível cognitivo de conhecimento Ln também contém os elementos de todos os níveis cognitivos abaixo dele (L1 to Ln-1).

Exemplo: Um objetivo de aprendizagem do tipo "Aplicar a técnica da ER xyz" está no nível cognitivo de conhecimento (L3). Entretanto, a capacidade de aplicar requer que os alunos conheçam a técnica da ER xyz (L1) e que entendam para que serve esta técnica (L2).

- Todos os termos definidos no glossário devem ser conhecidos (N1), mesmo que não sejam mencionados explicitamente nos objetivos educacionais.
- O glossário está disponível para download na página do IREB em <https://www.ireb.org/en/downloads/#cpre-glossary-2-0>.

Este syllabus e o respectivo manual utilizam a abreviatura "ER" para Engenharia de Requisitos.

Estrutura do Syllabus

O Syllabus consiste em **seis capítulos**. Um capítulo abrange uma unidade educacional (UE). Para cada UE, são sugeridos tempo de ensino e tempo de prática. Eles são o mínimo que um curso deve investir para essa UE. As empresas de treinamento são livres para dedicar mais tempo às UEs e aos exercícios, mas certifique-se de que as proporções entre as UEs sejam mantidas. Os termos importantes utilizados em cada capítulo estão listados no seu início. Eles são definidos no glossário ou explicados no capítulo.

Exemplo:
Capítulo 2: Um Início de Projeto Limpo (N2)
Duração: 120 minutos + 60 minutos de exercício
Termos: Visão do produto, Objetivo do produto, Parte interessada, Persona, Escopo do produto, Limite do sistema

Este exemplo mostra que o capítulo 2 contém objetivos educacionais do nível N2, e que 180 minutos são previstos para o ensino desse capítulo.

Cada capítulo pode conter subcapítulos. Seus títulos também contêm o nível cognitivo de seu conteúdo.

Os objetivos educacionais (OE) são enumerados antes do texto real. A numeração mostra a que subcapítulo eles pertencem.

Este exemplo mostra que o objetivo educacional OE 3.3.1 é descrito no subcapítulo 3.3.

0 Exame

Este syllabus abrange as unidades educacionais e os objetivos educacionais para os exames de certificação do

- RE@Agile Practitioner
- RE@Agile Specialist

O exame para obter o certificado RE@Agile Practitioner consiste em um **exame de múltipla escolha**.

O exame para obter o certificado RE@Agile Specialist consiste em um **trabalho escrito**.

Ambos os exames incluem questões que abordam todas as unidades educacionais e todos os objetivos educacionais do syllabus.

Cada pergunta do exame pode incluir material de vários capítulos do syllabus, bem como de vários objetivos educacionais ou partes de um objetivo educacional.

O **exame de múltipla escolha** para o certificado **Practitioner**

- avalia todos os objetivos educacionais do syllabus. No entanto, para os objetivos educacionais nos níveis de conhecimento cognitivo L4 e L5, as questões do exame estão limitadas a itens nos níveis cognitivos L1 a L3.
- pode ser feito imediatamente após um curso, mas também independentemente dele (p. ex., remotamente ou em um centro de testes).

O **trabalho escrito** para o certificado **Specialist**

- testa todos os objetivos educacionais do syllabus nos níveis de conhecimento cognitivo indicados para cada objetivo educacional.
- segue a descrição da tarefa do RE@Agile Specialist, encontrada em <https://www.ireb.org/en/downloads/tag:advanced-level-written-assignment#top>.
- é individualizado e enviado a um órgão de certificação licenciado.

Os objetivos educacionais genéricos a seguir também se aplicam ao **trabalho escrito** para o certificado **Specialist**:

- OE G1: Analisar e ilustrar problemas do RE@Agile em um contexto com o qual o candidato esteja familiarizado ou que seja semelhante a esse contexto (L4).
- OE G2: Avaliar e refletir sobre o uso de práticas, métodos, processos e ferramentas RE@Agile em projetos nos quais o candidato esteve envolvido (L5).

A lista de organizações de certificação licenciadas pelo IREB encontra-se no site <https://www.ireb.org>.

Histórico de versões

Versão	Data	Comentário
2.0.0	30 de março de 2023	Versão Inicial baseada no Syllabus original do IREB em inglês
2.1.0	30 de maio de 2024	Implementação do novo design corporativo, sincronização dos níveis de conhecimento cognitivo, eliminação do termo "Advanced Level"

Conteúdo

1	O que é RE@Agile (N2)	10
2	Um Início de Projeto Limpo (N3)	13
2.1	Especificação de Visão e Objetivo (N3)	13
2.2	Especificando o limite do sistema (N3)	14
2.3	Identificação e Gestão de Stakeholders (N3)	16
2.4	Equilíbrio de Visão e Metas, Stakeholders e Escopo (N3)	17
3	Lidando com Requisitos Funcionais (N4)	18
3.1	Diferentes níveis de granularidade de requisitos (N1)	18
3.2	Identificação, documentação e comunicação dos requisitos funcionais (N4).....	19
3.3	Trabalhando com histórias de usuários (N3)	20
3.4	Técnicas de divisão e agrupamento (N4)	21
3.5	Quando você deve parar de se decompor (N4)?	22
3.6	Documentação de requisitos do projeto e do produto (N2)	24
4	Lidando com Requisitos e Restrições de Qualidade (N3) ...	25
4.1	Entendendo a importância dos requisitos e restrições de qualidade (N2).....	25
4.2	Acrescentando Precisão aos Requisitos de Qualidade (N2)	26
4.3	Requisitos de Qualidade e Backlog (N3)	26
4.4	Tornando as Restrições Explícitas (N2)	27
5	Priorização e Estimativa dos Requisitos (N3)	28
5.1	Determinação do valor de negócio (N3)	28
5.2	Valor de Negócio, Riscos e Dependências (N3)	29

5.3	Estimativa de histórias de usuários e outros itens de Backlog (N3)	29
6	Escalando RE@Agile (N2)	32
6.1	Escalando Requisitos e Equipes (N2)	32
6.2	Critérios para estruturar Requisitos e Equipes em Grande Escala (N2)	33
6.3	Roadmaps e Planejamento em Grande Escala (N2)	35
6.4	Validação do produto (N2)	36
	Referências	37

Sobre o módulo RE@Agile

O módulo RE@Agile é para Engenheiros de Requisitos e profissionais Ágeis. Ele se concentra em entender e aplicar práticas e técnicas da disciplina de Engenharia de Requisitos em processos de desenvolvimento ágil, bem como entender e aplicar conceitos, técnicas e elementos de processo essenciais de abordagens ágeis em processos de Engenharia de Requisitos. Os titulares de certificados com conhecimentos de Engenharia de Requisitos poderão trabalhar em ambientes ágeis, enquanto os profissionais ágeis poderão aplicar práticas e técnicas comprovadas de Engenharia de Requisitos dentro de projetos ágeis.

1 O que é RE@Agile (N2)

Duração: 45 minutos

Termos: Cooperação dos stakeholders, Engenharia de Requisitos iterativa, Engenharia de Requisitos incremental, Product Owner

Objetivos Educacionais

- OE 1.1 Saber a definição de RE@Agile (N1)
- OE 1.2 Entender os objetivos do RE@Agile (N2)
- OE 1.3 Reconhecer que a responsabilidade por bons requisitos dentro da SCRUM é do Product Owner (L1)

O IREB define o RE@Agile [IREB2017] como uma abordagem cooperativa, iterativa e incremental com quatro objetivos:

1. Conhecer os requisitos relevantes em um nível de detalhe apropriado (a qualquer momento durante o desenvolvimento do sistema)
2. Alcançar acordo suficiente sobre os requisitos entre os stakeholders relevantes
3. Capturar (e documentar) os requisitos de acordo com as restrições da organização
4. Realizar todas as atividades relacionadas a requisitos de acordo com os princípios do manifesto ágil

As ideias-chave desta definição estão em detalhes:

- RE@Agile é uma abordagem cooperativa:
"Cooperativa" enfatiza a ideia ágil de interação intensiva dos stakeholders, inspecionando frequentemente o produto, fornecendo feedback sobre ele e adaptando e esclarecendo os requisitos, já que todos aprenderam mais [AgileManifesto2001].
- O RE@Agile é um processo iterativo:
Isto sugere a ideia de requisitos "just in time". Os requisitos não precisam estar completos antes de iniciar o desenho técnico e a implementação. Os stakeholders podem definir (e refinar) iterativamente os requisitos que serão implementados em breve, até o nível de detalhe exigido [LaBai2003].
- O RE@Agile é um processo incremental:
A implementação daqueles requisitos que oferecem o maior valor de negócio, ou que mitigam os riscos mais significativos, deve formar o primeiro incremento. Os incrementos iniciais se esforçam para criar um produto mínimo viável (MVP) ou um produto mínimo comercializável (MMP). A partir daí, os incrementos subsequentes aumentam o produto, priorizando os requisitos que prometem entregar o maior valor de negócio, aumentando assim o valor geral do resultado [Reinertsen2009].

O primeiro objetivo ("requisitos relevantes conhecidos no nível de detalhe apropriado") refere-se novamente à abordagem iterativa: "relevantes" são os requisitos que devem ser implementados logo. E estes devem ser entendidos com muita precisão (incluindo seus critérios de aceite) – especialmente pelos desenvolvedores. Eles têm que estar de acordo com a "definição de preparado" (DoR). Outros requisitos – que ainda não são prioridade máxima – podem ser mantidos em um nível de abstração mais alto – apenas para serem mais detalhados assim que se tornarem mais importantes.

O pré-requisito para o segundo objetivo ("acordo suficiente entre os stakeholders relevantes") é conhecer todas os stakeholders e sua relevância para o sistema em desenvolvimento. Como pessoa responsável pelos requisitos (geralmente o Product Owner) você tem que negociar os requisitos com os interessados relevantes para determinar a ordem de sua implementação.

Abordagens ágeis sugerem a valorização da comunicação intensiva e contínua sobre os requisitos mais do que sua documentação. Entretanto, o terceiro objetivo enfatiza a importância da documentação em um nível de detalhe apropriado (que difere de situação para situação). Se uma organização tem que manter documentação sobre os requisitos (para fins legais, para rastreabilidade, para manutenção etc.), mesmo abordagens ágeis têm que garantir que este tipo de documentação seja produzido. No entanto, não precisa ser criada antecipadamente. Pode economizar tempo e esforço para criar essa documentação em paralelo à implementação, ou mesmo após a implementação.

O Gerenciamento de Requisitos resume todas as atividades a serem realizadas uma vez que você tenha requisitos existentes e artefatos relacionados aos requisitos. Isto inclui gerenciamento de versões e gerenciamento de configuração, bem como rastreabilidade entre os requisitos e rastreabilidade para outros artefatos de desenvolvimento. A RE@Agile sugere o gerenciamento cuidadoso do esforço gasto em tais atividades para equilibrar o custo com o benefício. Por exemplo:

- O gerenciamento extensivo de versões pode às vezes ser substituído por iterações rápidas que levam a incrementos de produto (ou seja, o histórico de mudanças de requisitos desde que foram encontrados pela primeira vez é menos interessante do que seu estado atual válido).
- O gerenciamento da configuração (baselining) está incluído na determinação iterativa dos backlogs de sprint, ou seja, agrupando aqueles requisitos que atualmente prometem o maior valor de negócio.

Portanto, algumas das atividades de gerenciamento de requisitos que consomem tempo (e papel) de abordagens não ágeis são substituídas por atividades baseadas em princípios ágeis.

Como explicado no RE@Agile Primer [IREB2017], Scrum introduziu o papel de um dono de produto. Este dono de produto tem a responsabilidade de uma boa Engenharia de Requisitos em um ambiente ágil, embora outros interessados (como analistas de negócios, engenheiros de requisitos e os desenvolvedores) ajudarão o Product Owner nesse processo e talvez façam a maior parte do trabalho relacionado à Engenharia de Requisitos.

Neste syllabus – por uma questão de brevidade – nos referiremos ao Product Owner (como pessoa responsável) quando se tratar de executar tarefas relacionadas aos requisitos – não excluindo, portanto, de forma alguma, o trabalho realizado pelos outros interessados mencionados acima.

Os capítulos seguintes deste syllabus de estudos entrarão em mais detalhes sobre os vários aspectos do RE@Agile.

O Capítulo 2 discutirá os pré-requisitos para o desenvolvimento bem-sucedido do sistema: equilíbrio entre visões/metastakeholders, stakeholders e escopo do sistema.

Capítulos 3 e 4 discutirão o manuseio de requisitos funcionais, requisitos de qualidade e restrições em diferentes níveis de granularidade.

O Capítulo 5 discutirá o processo de estimativa, ordenação e priorização dos requisitos para determinar a sequência de incrementos.

Os capítulos 2 – 5 enfatizam principalmente o manuseio dos requisitos de uma única equipe de desenvolvedores (de 3 – 9 pessoas).

O Capítulo 6 discute como escalar a Engenharia de Requisitos para equipes maiores e potencialmente distribuídas, incluindo planejamento geral de produtos e road mapping.

2 Um Início de Projeto Limpo (N3)

Duração: 120 minutos + 60 minutos de exercício

Termos: Visão do produto, Objetivo do produto, Stakeholder, Persona, Escopo do produto, Limite do sistema

Mesmo em abordagens ágeis, alguns pré-requisitos importantes devem ser estabelecidos antes que o trabalho de desenvolvimento iterativo e incremental do sistema possa ser iniciado com sucesso.

2.1 Especificação de Visão e Objetivo (N3)

Duração: 30 minutos + 15 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

OE 2.1.1 Aplicar visão e especificação de objetivos (N3)

A visão do sistema ou visão do produto descreve o objetivo geral que deve ser alcançado com o sistema/produto. A literatura ágil frequentemente se refere à visão do produto em vez de uma visão do sistema. Ambos os termos (produto ou visão de sistema) são intercambiáveis e são usados dependendo do domínio ou contexto particular da atividade de desenvolvimento. A visão é de suma importância para cada atividade de desenvolvimento. Ela define a pedra angular e serve como uma direção geral para todas as atividades de desenvolvimento. Todos os requisitos devem apoiar a realização da visão do sistema [Scrumguide].

A diferença entre uma meta e um requisito pode ser definida da seguinte forma [Glinz2014]:

- Um objetivo é uma declaração sobre um estado de coisas desejado (que um stakeholder deseja atingir).
- Um requisito é uma declaração sobre uma propriedade desejada do sistema.

Em certos domínios, o termo problema (que deve ser resolvido por um determinado sistema) é usado em vez do termo objetivo. Na perspectiva da RE, os termos estão diretamente relacionados: um problema é uma declaração sobre uma propriedade existente e indesejada, enquanto um objetivo expressa o estado futuro desejado.

Abordagens alternativas para a formulação de objetivos ou visões são:

- Formulação de metas SMART [Doran1981]. SMART é um acrônimo e significa Specific, Measurable, Achievable, Relevant, and Time-bound (Específico, Mensurável, Realizável, Relevante e Temporal).
- Formulação do objetivo PAM [Robertson2003]:
 - Qual é a finalidade (P – purpose)?
 - Qual é a vantagem comercial (A – advantage)?
 - Como mediríamos isso (M – measure)?
- Caixa de visão do produto / Projetar a caixa [Highsmith2001]. Crie um pacote para seu produto que mostre os principais benefícios/ideias de um produto para clientes potenciais.

- Notícias do futuro [HeHe2010]: Escreva um pequeno artigo de jornal que deve ser publicado no dia seguinte a um lançamento bem-sucedido do produto, descrevendo por que o produto é tão bom.
- Quadros de Visão: uma colagem gráfica de objetivos, potencialmente classificados por visões de curto, médio e longo prazo. Uma abordagem mais formal para os quadros de visão pode ser encontrada em [Pichler2011].
- Técnicas de Canvas [OsPi2010] como o Canvas de Geração de Modelos de Negócio ou o Canvas de Oportunidade (e muitas telas similares) oferecem técnicas para criar representações visuais focadas e fáceis de entender.

Qualquer que seja a forma escolhida, cada stakeholder tem o direito de saber pelo que a equipe está se esforçando. A definição da visão e dos objetivos iniciais deve, portanto, ocorrer no início de um esforço de desenvolvimento.

As mudanças na visão ou nos objetivos são raras, mas não impossíveis. Elas podem ocorrer, por exemplo, quando novos stakeholders são introduzidos ou porque os trabalhos no sistema revelam uma compreensão fundamentalmente nova do sistema ou de seu contexto. As mudanças na visão ou objetivos provavelmente terão um impacto significativo no desenvolvimento e devem ser tratadas com cuidado.

Uma opção é trabalhar com diferentes documentos de visão, cada uma cobrindo um horizonte de tempo diferente para o futuro. Em qualquer momento em particular, uma visão válida e precisa de seis meses, um ano e dois anos, acordada com todos os stakeholders relevantes, pode estar disponível para os desenvolvedores. Estes documentos de visão são revisados e atualizados em pontos regulares do ciclo.

Também não é raro focar na realização de um subconjunto particular de metas por um certo período de tempo (p. ex., 6 meses) e depois mudar as metas para seguir outra direção. Mudanças muito frequentes da visão/ou das metas, entretanto, são um indicador de que não há uma direção clara que impulse o desenvolvimento do produto [Reinertsen2009].

2.2 Especificando o limite do sistema (N3)

Duração: 30 minutos + 15 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

OE 2.2.1 Aplicar a especificação dos limites do sistema para delimitar o escopo do contexto (N3)

Um entendimento comum e compartilhado do escopo (de acordo com a IREB: "a gama de coisas que podem ser moldadas e projetadas ao desenvolver um sistema") e do contexto (de acordo com a IREB "a parte do ambiente do sistema relevante para a compreensão do sistema e seus requisitos") do sistema é um pré-requisito para um esforço de desenvolvimento eficaz e eficiente [Glinz2014].

Os mal-entendidos relacionados aos limites do sistema podem levar a:

- O desenvolvimento de funcionalidades ou componentes que não estavam sob a responsabilidade do esforço de desenvolvimento (o escopo assumido era muito grande)
- A falsa suposição de que as funcionalidades ou componentes que são de fato parte do sistema deveriam ter sido desenvolvidos fora do sistema (o escopo suposto era muito pequeno)

A definição do escopo e do contexto se conjugam na definição do limite do sistema e do limite do contexto. O sistema e o limite do contexto podem ser definidos através de discussões:

- Quais características ou funcionalidades devem ser fornecidas pelo sistema e quais devem ser fornecidas pelo contexto? (definição dos limites do sistema)
- Quais interfaces técnicas ou de usuário devem ser fornecidas pelo sistema para o contexto? (definição dos limites do sistema)
- O que é irrelevante para o sistema, ou seja, não influencia de forma alguma o seu escopo?
- Quais aspectos do contexto do sistema podem ser modificados durante o desenvolvimento do sistema? (definição do escopo)

Tenha em mente que o limite do contexto é sempre incompleto porque o limite do contexto só pode ser definido pelas coisas que se excluem explicitamente do contexto do sistema. Outros aspectos do contexto do sistema incluem, em particular, os stakeholders. A identificação e gestão dos stakeholders é descrita em 0.

Os limites do sistema podem ser documentados e esclarecidos com várias técnicas, por exemplo:

- Um diagrama de contexto: documenta o sistema, elementos do contexto e sua relação
- Linguagem natural, ou seja, uma lista de características, funcionalidades, aspectos do contexto, aspectos do escopo e outros aspectos fora do contexto
- Um diagrama de caso de uso: um tipo de diagrama UML que modela os atores e os casos de uso de um sistema. Ele descreve o contexto/escopo em um nível detalhado e é especialmente útil para esclarecer o escopo e o contexto.
- Um mapa de histórias: uma disposição bidimensional das histórias de usuários em um modelo útil para ajudar a compreender a funcionalidade do sistema. Ele descreve o contexto/âmbito em um nível detalhado e é especialmente útil para esclarecer o escopo.

A definição de um escopo inicial deve ocorrer no início de um esforço de desenvolvimento. O escopo e o contexto inevitavelmente mudarão durante um esforço de desenvolvimento devido a um novo ou alterado entendimento do sistema ou contexto. A documentação do escopo e do contexto deve, portanto, ser atualizada regularmente.

2.3 Identificação e Gestão de Stakeholders (N3)

Duração: 30 minutos + 15 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

OE 2.3.1 Aplicar a identificação e gestão dos stakeholders (N3)

A incapacidade de identificar e incluir um stakeholder importante em um esforço de desenvolvimento pode ter um grande impacto: Descobrir tardiamente (ou faltar completamente!) os requisitos de um stakeholder podem levar a mudanças caras ou a um sistema inútil [PoRu2015].

O Onion Model de Ian Alexander [Alexander2005] é uma ferramenta simples para a identificação e classificação dos stakeholders. O modelo consiste em três tipos de stakeholders: stakeholders do sistema, stakeholders do contexto adjacente, e stakeholders do contexto mais amplo. Os stakeholders do sistema também são chamados de stakeholders diretos. Os stakeholders do contexto mais externo e mais amplo também são chamados de stakeholders indiretos.

Se um sistema tem um usuário humano, o usuário é um dos mais importantes stakeholders diretos.

Os usuários de um sistema normalmente cobrem um amplo espectro de pessoas com expectativas, atitudes e pré-requisitos diferentes. A compreensão do espectro de usuários para um determinado sistema é um primeiro passo importante. Se o número de usuários for pequeno, é aconselhável conhecê-los (ou a seus representantes) através de entrevistas pessoais. Se o número de usuários for grande ou mesmo desconhecido, o espectro de usuários deve ser capturado com outros meios, por exemplo, personas [Cooper2004] que representam usuários exemplares com características extremas. Na era da análise de dados, análise google e grandes dados, o comportamento do usuário online muitas vezes pode ser analisado diretamente para incrementos de produtos implantados com ferramentas automatizadas.

Os stakeholders indiretas podem ser encontradas no contexto adjacente do sistema e podem ser tão importantes para um esforço de desenvolvimento quanto os próprios usuários. Exemplos incluem representantes legais, órgãos governamentais ou de padronização, organizações de auditoria para verificação de conformidade em mercados regulados (médico, transporte, aviação), ou de forma ainda mais ampla ONGs, sindicatos ou concorrentes.

A identificação sistemática das principais partes interessadas deve ocorrer no início de um esforço de desenvolvimento e os resultados devem ser gerenciados ao longo do esforço de desenvolvimento como uma atividade contínua. Uma lista simples, incluindo detalhes de contato e atributos relevantes, será suficiente na maioria dos contextos. As mudanças nesta lista podem ocorrer a qualquer momento, seja porque um stakeholder foi inicialmente negligenciado ou devido a mudanças no contexto, tais como a criação de uma nova ONG. Cada participante de um esforço de desenvolvimento (p. ex., desenvolvedores e donos de produtos) deve estar ciente da importância dos stakeholders e procurar sinais de novos ou ausentes.

Dependendo do sistema específico e do domínio, a documentação existente e os sistemas legados também podem ser fontes importantes de requisitos, e estes devem ser sistematicamente identificados e gerenciados de forma similar aos stakeholders, ver [IREB2019].

2.4 Equilíbrio de Visão e Metas, Stakeholders e Escopo (N3)

Duração: 30 minutos + 15 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

OE 2.4.1 Aplique o equilíbrio de visões e objetivos, stakeholders e escopo (N3)

A definição da visão e dos objetivos, dos stakeholders e dos limites do sistema dependem uns dos outros [PoRu2015]:

- Os stakeholders relevantes formulam a visão e os objetivos. Portanto, a identificação de um novo stakeholder relevante pode ter um impacto sobre a visão ou os objetivos.
- A visão e as metas podem ser usadas para orientar a identificação de novos stakeholder perguntando: Quais stakeholder podem estar interessados em alcançar a visão/os objetivos ou são afetados por alcançar a visão/os objetivos?
- Visão e objetivos podem ser usados para definir um escopo inicial, perguntando: Que elementos são necessários para alcançar a visão/os objetivos?
- A mudança dos limites do sistema (e, portanto, do escopo) pode ter um impacto sobre a visão/os objetivos. Se um aspecto for removido do escopo, é preciso verificar se o sistema ainda tem meios suficientes para atingir a visão/os objetivos.
- Os stakeholders definem os limites do sistema. Portanto, a identificação de um novo stakeholder relevante pode ter um impacto sobre o escopo.
- Uma mudança do escopo (p. ex., para cumprir uma meta) requer o acordo dos stakeholders relevantes.

Estas interdependências devem ser usadas para equilibrar os três elementos e para examinar o impacto da mudança de um dos três elementos sobre o outro.

Devido a estas estreitas dependências entre visão e objetivos, stakeholders e escopo, recomendamos tratar todos estes elementos em conjunto e de forma coerente.

3 Lidando com Requisitos Funcionais (N4)

Duração: 195 minutos + 120 minutos de exercício

Termos: Requisitos funcionais, tema, épico, característica, história do usuário, critérios de aceite, técnicas de divisão e agrupamento, Definição de Preparado (DoR), INVEST

Esse núcleo da UE adota principalmente uma **visão estática dos requisitos funcionais**, ou seja, a **estruturação de um conjunto maior de requisitos** em hierarquias de abstração.

3.1 Diferentes níveis de granularidade de requisitos (N1)

Duração: 15 minutos

Termos: Granularidade de requisitos, hierarquias de requisitos

Objetivos Educacionais

OE 3.1.1 Saber que existem requisitos funcionais em diferentes níveis de granularidade (N1)

Os stakeholders geralmente comunicam os requisitos em diferentes níveis de granularidade. Algumas vezes eles pedem grandes pedaços de funcionalidade, outras vezes eles pedem detalhes menores para serem acrescentados ou alterados. É função do Product Owner (apoiado por outros stakeholders) elucidar todos esses requisitos e estruturá-los [Scrumguide].

Ambos, requisitos de baixa granularidade e requisitos de alta granularidade são úteis. Os requisitos de baixa granularidade permitem ao Product Owner manter uma visão geral de todos os requisitos funcionais. Isto é especialmente necessário para planejamento a longo prazo, road-mapping, seleção de requisitos que prometem valor de negócio precoce para uma investigação mais aprofundada, estimativa de alto nível e muito mais.

Os requisitos de alta granularidade são necessários para se obter uma compreensão completa dos detalhes necessários para que os desenvolvedores implementem esses requisitos [Patton2014].

Dentro do Ágil, os termos tema, épico e característica são usados para representar níveis distintos de granularidade, embora ainda não tenha surgido um consenso claro quanto à sua ordem exata. Muitas vezes é preferível a hierarquia Épico–Característica–História de Usuário, com partes da hierarquia agrupadas por temas. Veja também a Figura 1 em [IREB2017] no Capítulo 3.1.5 e a discussão no próximo capítulo.

3.2 Identificação, documentação e comunicação dos requisitos funcionais (N4)

Duração: 45 minutos + 30 minutos de exercício

Termos: Baseado em valores e design e agrupamentos de requisitos, épico, tema, característica, histórias, abordagem em T

Objetivos Educacionais

- OE 3.2.1 Analisar e dominar uma decomposição de nível superior dos requisitos que suportam o planejamento de iteração e road-mapping (N4)
- OE 3.2.2 Analisar e dominar diferentes estratégias de decomposição em grande escala (N4)
- OE 3.2.3 Analisar e dominar a Identificação, documentação e comunicação de requisitos funcionais em diferentes níveis de granularidade (N4)

RE@Agile esforça-se por requisitos "just in time" [IREB2017]. Para determinar quais requisitos devem ser definidos com detalhes suficientes, é necessária uma visão geral.

A visão e os objetivos podem não ser suficientes para tomar tais decisões. Portanto, um objetivo intermediário para o Product Owner é apresentar uma visão geral de todos os requisitos dentro do escopo de um sistema, ou seja, cobrir toda a amplitude sem muita profundidade. Isto é frequentemente chamado de abordagem T, já que esta ampla visão geral se assemelha à barra horizontal da letra T, enquanto o detalhamento daqueles requisitos que prometem o maior valor de negócio se assemelha à barra vertical da letra T.

Diferentes critérios podem ser usados para decompor a visão ou as metas a fim de produzir um conjunto de requisitos de alto nível que, considerados em conjunto, englobam o escopo pretendido. Muitos métodos sugeriram a utilização de uma decomposição orientada a processos [GoWo2006] [Lamsweerde2009], ou seja, a divisão da funcionalidade em processos de negócio, casos de uso ou grandes histórias. Esse tipo de decomposição atende aos três primeiros critérios do INVEST, conforme discutido no próximo capítulo, ou seja, os processos resultantes são independentes, negociáveis e, o mais importante, valiosos.

Estratégias alternativas de decomposição poderiam ser baseadas em objetos de negócio, na decomposição de subsistemas de um sistema existente (ou seja, uma abordagem baseada em histórico ou em design), distribuição de hardware ou distribuição geográfica de subsistemas.

Enquanto os resultados de uma decomposição orientada para o processo são chamados de casos de uso ou histórias de usuários, os pedaços resultantes das decomposições alternativas são frequentemente chamados de épicos, temas ou características.

Quaisquer que sejam os grandes pedaços de funcionalidade, eles fornecem uma boa base para estimativa (grosseira) e já podem ser priorizados, criando assim um roadmap ou um cronograma preliminar de iterações (ou sprints – na terminologia Scrum).

Todos esses requisitos de alto nível devem ser detalhados antes de serem implementados pelos desenvolvedores (ver os próximos capítulos).

Para comunicação e documentação histórias, épicos, características ou temas são muitas vezes capturados em cartões físicos, coletados no backlog do produto. Alternativamente, muitas ferramentas estão disponíveis para capturar esses requisitos eletronicamente. Assim que os requisitos de nível superior são refinados em um conjunto de requisitos de nível inferior, são criadas hierarquias de requisitos. O ideal é que o Product Owner possa gerenciar os diferentes níveis, sem perder os agrupamentos de nível superior após o refinamento.

Story Maps [Patton2014] são uma forma de organizar e visualizar cartões em duas dimensões, para que os épicos e as características ainda sejam visíveis, mesmo que tenham sido refinados para histórias de usuários.

3.3 Trabalhando com histórias de usuários (N3)

Duração: 30 minutos + 30 minutos de exercício

Termos: História do usuário, critérios INVEST, Princípio 3C, critérios de aceite

Objetivos Educacionais

OE 3.3.1 Aplicar os conceitos de contar histórias de usuários do INVEST (N3)

OE 3.3.2 Aplicar a extensão ou alinhamento de temas, épicos, características e histórias de usuários com artefatos adicionais de requisitos para melhorar a comunicação com os stakeholders (N3)

As histórias de usuários são uma abordagem popular para estruturar os requisitos.

[Cohn2004] sugere uma fórmula para captar histórias de usuários. Os três constituintes desta fórmula asseguram que

1. temos alguém que quer essa funcionalidade ("Como usuário ..."),
2. nós sabemos o que o usuário quer ("... eu quero ...") e
3. entendemos a razão ou motivação ("...").

A fórmula ajuda a pensar sobre quem quer o quê e por que, mas não é tanto o formalismo que faz com que as histórias dos usuários tenham sucesso, mas a pergunta e a resposta a estas três perguntas.

Bill Wake criou "INVEST" [Wake2003] como um bom acrônimo para discutir características de uma história de usuário. O significado das 6 letras é o seguinte:

- **I**: as histórias dos usuários devem ser independentes. Ou seja, deve ser possível implementar histórias de usuários em qualquer ordem, com o mínimo de dependências entre elas.
- **N**: histórias de usuários devem ser consideradas não como um contrato escrito, mas sim como uma promessa para futuras negociações, ou uma lembrança de discussões passadas. No papel de Engenheiro de Requisitos, os profissionais são facilitadores qualificados desta negociação entre especialistas em negócios e desenvolvedores para explorar o significado da história do usuário.
- **V**: toda história de usuário deve criar valor. Mais detalhes sobre o valor de negócio podem ser encontrados em 5.

- **E:** uma história de usuário deve ser estimável. Se o esforço necessário para sua implementação não puder ser estimado, a história ainda não está suficientemente clara. Mais detalhes sobre estimativa seguem em 5.
- **S:** as histórias de usuários (no final) devem ser pequenas o suficiente para serem desenvolvidas dentro de uma sprint e ainda fornecer valor para a empresa ou outros stakeholders. Os Product Owners têm que dividir as histórias em pedaços tão pequenos para permitir que os desenvolvedores terminem essa história em uma única iteração. As técnicas de divisão de histórias são discutidas em 3.4.
- **T:** As histórias de usuários devem incluir critérios de aceite para que possam ser testadas. Tais critérios são tipicamente escritos antes do desenvolvimento da história. As técnicas para especificar os critérios de aceite são discutidas em 3.5. Os Product Owners devem entender as armadilhas das histórias de usuários não-testáveis e ser capazes de reformulá-las em histórias de usuários testáveis.

As histórias são geralmente capturadas em cartões. O princípio 3C (cartão, conversa, confirmação) [Jeffries2001] enfatiza que o cartão é apenas um meio para um fim – um símbolo físico em forma tangível e durável do que de outra forma seria apenas uma abstração. O cartão não deve ser considerado como equivalente a uma declaração de requisitos bem redigida. O cartão físico (ou seu equivalente em uma ferramenta) está lá para desencadear uma conversa sobre esse assunto, para reunir os Product Owners, outros stakeholders e os desenvolvedores para discutir esse cartão, obter um entendimento mais profundo e esclarecer questões em aberto. Não importa a quantidade de conversa que ocorra, a confirmação é o teste ácido para essa história: geralmente os testes de aceite anexos a essa história, ou seja, as coisas que o Product Owner verificará quando a equipe afirmar ter terminado a implementação da história.

Embora o Ágil enfatize o uso de histórias de usuários, ele não impede o uso de artefatos tradicionais de análise como diagramas de contexto, casos de uso de negócio, casos de uso de sistemas, modelos de objetos, diagramas de estados, diagramas de atividades e assim por diante, quando apropriado no contexto de um determinado projeto (cf., p. ex., [Scrumguide]). O Product Owner qualificado deve entender como as histórias de usuários podem ser usadas juntamente com outros artefatos, e ser capaz de explicar seu significado onde for necessário para os stakeholders.

3.4 Técnicas de divisão e agrupamento (N4)

Duração: 45 minutos + 30 minutos de exercício

Termos: História composta, corte vertical, corte horizontal, padrões de divisão, padrões de agrupamento e abstração, mapa da história, spike

Objetivos Educacionais

- OE 3.4.1 Analisar e Dominar técnicas de particionamento para requisitos funcionais de baixa granularidade para obter requisitos mais refinados e precisos (N4)
- OE 3.4.2 Analisar e agrupar ou abstrair os requisitos funcionais finos em requisitos mais grosseiros para lidar com a complexidade, ter uma melhor visão geral e fazer um planejamento de nível superior (N4)

A fim de gerar histórias de usuários que sejam pequenas o suficiente para caber em uma única sprint, histórias maiores podem ser divididas em histórias de granularidade mais alta. Diversos padrões podem ser aplicados para este fim, desde a redução da lista de características até a redução das variações de negócio ou canais de entrada [Leffingwell2010]. Quando uma história de usuário apresenta um nível inaceitável de incerteza, spikes podem ser usados para concentrar os desenvolvedores no problema durante uma sprint dedicada.

Mesmo as histórias de usuários de alta granularidade devem, no entanto, ser definidas de tal forma que tragam algum valor para pelo menos um stakeholder.

A decomposição das histórias de usuários resultará em hierarquias de requisitos, conforme discutido em 3.1. Esta estrutura hierárquica e tridimensional pode ser visualizada como um mapa de história bidimensional [Patton2014]. A dimensão horizontal mostra agrupamentos maiores (como grandes histórias, épicos, características) mantendo assim uma visão geral dos requisitos; a dimensão vertical permite anexar todos os detalhes de nível inferior para os grupos maiores e ordená-los para atribuição a sprints e releases.

Tal decomposição e agrupamento de requisitos é frequentemente melhor realizada com outros membros da equipe que podem ter uma visão maior das dependências de negócio e técnicas que podem existir entre as histórias de usuários.

3.5 Quando você deve parar de se decompor (N4)?

Duração: 45 minutos + 30 minutos de exercício

Termos: Definição de Preparado (DoR), Definição de Pronto (DoD), estimativa, testes de aceite

Objetivos Educacionais

- OE 3.5.1 Analisar e dominar o refinamento dos requisitos até um nível adequado para a implementação desses requisitos (N4)
- OE 3.5.2 Analisar e Dominar a garantia de qualidade das histórias de usuários durante o desenvolvimento de software ágil (N4)

O Product Owner é responsável por continuar as discussões com os desenvolvedores até que ambos os lados tenham um entendimento comum dos requisitos [Meyer2014]. O Princípio de Pareto pode ser usado para avaliar quando este ponto for atingido: os requisitos não devem ser definidos 100% perfeitamente, mas o suficiente para responder às perguntas-chave da equipe e de forma clara o suficiente para que o esforço de implementação possa ser estimado. Iniciar a implementação com demasiadas questões em aberto pode reduzir consideravelmente a velocidade de desenvolvimento e causar atrasos em relação às previsões.

Para este nível de entendimento conjunto, o Ágil definiu a Definição de Preparado (DoR) [AgileAlliance]. Uma história está preparada quando cumpre os critérios do INVEST [Wake2003], especialmente as três últimas letras:

- Os desenvolvedores foram capazes de estimar a história e o valor estimado é pequeno o suficiente para permitir que a história se encaixe em uma iteração.

Lawrence sugere que a história não deve caber apenas em uma iteração, mas deve ser tão pequena que 6 – 10 histórias podem ser atribuídas à próxima iteração.

- O Product Owner forneceu critérios de aceite para a história. Com base no princípio do CCC, todos concordam que já houve conversas suficientes e que foram definidos critérios para a confirmação do sucesso em termos de testes de aceite.

Para a formulação de critérios de aceite estão disponíveis diferentes estilos [Beck2002]. Podem ser sentenças informais em linguagem natural a serem verificadas após a implementação. Eles poderiam ser um pouco mais formais usando a sintaxe Gherkin (Given/When/Then) para estruturar estas sentenças.

Alguns métodos defendem até o uso de TDD (Test Driven Development), codificando formalmente os casos de teste para que eles possam ser executados automaticamente após a implementação [Meyer2014]. Esta abordagem formal – embora muito precisa – pode ser difícil de ser realizada e compreendida pelos Product Owners e pelos Stakeholders baseados ao negócio.

Para o Product Owner, o DoR é o equivalente à definição de feito (DoD) dos desenvolvedores. DoD define critérios para determinar se uma história foi implementada com sucesso enquanto DoR define que os desenvolvedores têm informações suficientes sobre uma história de usuário para que ela possa ser "preparada" pelos desenvolvedores dentro de uma sprint.

A discussão dos requisitos com os desenvolvedores precisa de tempo e é melhor fazer antes do planejamento da sprint. O planejamento pode então se concentrar na seleção das histórias corretas dos usuários e atribuí-las aos desenvolvedores responsáveis. Preferencialmente, os desenvolvedores verão os requisitos evoluir e terão ajudado o Product Owner, fazendo perguntas e estimativas.

Diferentes formas de refinamento do backlog de produtos são possíveis. As reuniões de refinamento podem, por exemplo, ser uma forma mais eficiente de realizar refinamentos do que perturbar repetidamente os desenvolvedores de forma individual. O refinamento do backlog do produto e todas as atividades ao redor consomem tempo a partir da capacidade geral da iteração. O guia Scrum recomenda um máximo de 10% de capacidade dos desenvolvedores para refinamento: se for necessário mais tempo do que esse, a iteração deve ser replanejada para obter mais precisão no backlog do produto, pois isso é um sinal de alerta para a má qualidade dos requisitos. O Product Owner deve entender a relação entre a duração da iteração, o risco e a sobrecarga de iteração, e saber que existem loops de feedback mais curtos do que a própria sprint.

3.6 Documentação de requisitos do projeto e do produto (N2)

Duração: 15 minutos

Termos: documentação do projeto e do produto, razões para preservar a documentação

Objetivos Educacionais

OE 3.6.1 Entender como distinguir entre informação/documentação do projeto e do produto (N2)

OE 3.6.2 Métodos e técnicas para preservar a informação para uso futuro (N1)

Para a equipe do projeto, os cartões de histórias são lembretes suficientes das discussões em andamento para servir de base para o desenvolvimento [Cohn2004]. Para os desenvolvedores que têm estado continuamente envolvidos em um projeto, muitas vezes o próprio código é suficiente para entender o que foi feito anteriormente.

Além daqueles diretamente envolvidos no desenvolvimento do projeto, porém, há muitos outros interessados – o cliente, a empresa em geral, as equipes de suporte, equipes de projeto relacionadas etc. – que o código e as histórias de usuários não fornecem contexto e estrutura suficientes para entender como o trabalho terá impacto sobre eles. Tais atores representam, portanto, públicos-alvo diferentes para a documentação.

Além disso, o produto que resulta de um projeto de desenvolvimento terá (espera-se) uma vida além do projeto, e poderá de fato evoluir ao longo de vários projetos de desenvolvimento. Os artefatos de Engenharia de Requisitos normalmente podem ser classificados como relevantes apenas para o projeto, ou como parte da documentação do produto que deve ser preservada para uso futuro. Separar as preocupações com produtos das preocupações com projetos pode representar um bom investimento em documentação sustentável.

De acordo com os princípios Ágeis, o esforço só deve ser gasto em documentação quando essa documentação tem um consumidor, e é importante obter um feedback regular desse consumidor ao desenvolver esse artefato. As técnicas para minimizar o esforço de documentação incluem a criação de sistemas de documentação dedicados e orientados a wikis, em particular para artefatos orientados a produtos que irão evoluir com o tempo [Weerd et al.2006].

4 Lidando com Requisitos e Restrições de Qualidade (N3)

Duração: 90 minutos + 30 minutos de exercício

Termos: Requisitos de Qualidade, Restrições, Árvore de Qualidade, DoD

Esta UE analisa os requisitos e restrições de qualidade em projetos ágeis. Embora o termo "requisitos não-funcionais" ainda seja utilizado na prática como um termo guarda-chuva, utilizamos as categorias mais concretas e precisas "requisitos de qualidade" e "restrições" de acordo com [Glinz2014].

Os requisitos iniciais de qualidade são muitas vezes deliberadamente vagos. Eles têm que ser capturados em seu formato vago como um ponto de partida. Requisitos de qualidade e restrições vagos podem ser refinadas em requisitos mais precisos. Algumas vezes, requisitos funcionais concretos serão derivados deles.

4.1 Entendendo a importância dos requisitos e restrições de qualidade (N2)

Duração: 15 minutos

Objetivos Educacionais

OE 4.1.1 Entenda a importância dos requisitos de qualidade em projetos ágeis (N2)

OE 4.1.2 Esquemas de categorização de acordo com os requisitos e restrições de qualidade (N2)

Muitos métodos ágeis concentram-se apenas nos requisitos funcionais e não dão ênfase suficiente às qualidades e restrições [Meyer2014].

As principais restrições e qualidades previstas para o sistema devem ser explicitadas no início do ciclo de vida de um produto, uma vez que determinam as escolhas arquitetônicas fundamentais (infraestrutura, arquitetura de software e projeto de software). Ignorá-los ou aprender muito tarde no projeto pode colocar em perigo todo o esforço de desenvolvimento. Outras qualidades podem ser capturadas iterativamente, sob demanda, como com os requisitos funcionais [Meyer2014].

Os esquemas de categorização para requisitos e restrições de qualidade (por exemplo [RoRo2012], [ISO25010]) podem ser usados como listas de verificação para não esquecer categorias importantes.

4.2 Acrescentando Precisão aos Requisitos de Qualidade (N2)

Duração: 30 minutos

Objetivos Educacionais

- OE 4.2.1 Entender os detalhes ou a decomposição dos requisitos e restrições de qualidade (N2)
- OE 4.2.2 Entender a derivação dos requisitos funcionais a partir dos requisitos de qualidade (N2)
- OE 4.2.3 Entender a especificação dos critérios de aceite dos requisitos de qualidade (N2)
- OE 4.2.4 Entender o valor agregado de árvores de qualidade (N2)

Os requisitos de qualidade devem ser comunicados aos desenvolvedores de forma inequívoca e que suporte o refinamento e a decomposição dos requisitos, da mesma forma que para os requisitos funcionais.

Decompor (ou detalhar) um requisito de qualidade significa especificar requisitos de qualidade em um nível inferior de detalhe, por exemplo, utilizando as generalizações nos esquemas de categorização como "usabilidade" e tornando-os mais precisos ao encontrar requisitos de "facilidade de uso" e "facilidade de aprendizagem".

Derivar significa que os requisitos de qualidade podem ser alcançados definindo requisitos funcionais, ou seja, sugerindo funções que atinjam a qualidade desejada ou restrições. Um exemplo para refinar um requisito de segurança é a introdução de um conceito de papel e senhas. Árvores de qualidade ([BOSSANOVA], [Clements et al.2001]) também são uma forma comprovada de estruturar os requisitos de qualidade.

Para os requisitos de qualidade, os critérios de aceite também precisam ser definidos.

Assim como outros tipos de requisitos, os requisitos de qualidade devem ser testáveis [PoRu2015].

O tipo de critério de aceite utilizado dependerá da categoria da qualidade: um critério de aceite quantificável para um requisito de usabilidade, por exemplo, pode ser "90 de cada 100 usuários devem ser capazes de inserir uma fatura em menos de três minutos".

4.3 Requisitos de Qualidade e Backlog (N3)

Duração: 30 minutos + 30 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

- OE 4.3.1 Aplicar os requisitos de qualidade aos requisitos funcionais, se aplicável (N3)
- OE 4.3.2 Aplicar criando itens de backlog separados para os requisitos de qualidade (N3)
- OE 4.3.3 Abordar outros requisitos de qualidade como parte do DoD (N2)

Requisitos de qualidade generalizados precisam estar ligados a requisitos funcionais mais específicos [PoRu2015], por exemplo, algum rendimento quantificável ligado a uma história de usuário, ou recursos de segurança específicos ligados a um épico.

Outras qualidades, por exemplo, escalabilidade, capacidade de manutenção ou robustez devem ser transmitidas ao desenvolvimento e verificadas em cada iteração. Uma maneira comum de conseguir isso é incluí-los na Definição de Feito. Isto é frequentemente apoiado por testes automatizados [Leffingwell2010].

Outra abordagem é ter um registro separado (diferente do backlog do produto) de tais qualidades para mantê-los visíveis para as equipes, por exemplo, como uma lista comum ou na forma de listas de verificação; tais requisitos estão todos na mesma ordem (porque todos devem ser cumpridos) [Leffingwell2010].

Também é uma boa prática tornar visíveis os relacionamentos entre requisitos funcionais e de requisitos de qualidade afetados através da instalação de uma matriz em uma parede, indicando a relação "afetada por" com marcas nas respectivas células.

4.4 Tornando as Restrições Explícitas (N2)

Duração: 15 minutos

Objetivos Educacionais

OE 4.4.1 Entender diferentes tipos de restrições em projetos ágeis (N2)

OE 4.4.2 Caracterizar a reutilização das restrições (N1)

As restrições são um tipo importante de requisitos que limitam as escolhas de projeto dos desenvolvedores [Glinz2014]. As restrições podem ser categorizadas como restrições de produto ou restrições de processo. As restrições do produto incluem o uso necessário de tecnologias, reutilização de componentes existentes, tomar ou comprar decisões ou recursos na forma de material, conhecimento e competência, enquanto as restrições do processo prescrevem tanto a organização quanto os processos de desenvolvimento. Estes incluem políticas e regulamentos organizacionais, limites financeiros, normas e padrões, regulamentos e auditorias de conformidade, restrições legais e governamentais.

É importante explicitar tais restrições para que todos na equipe estejam cientes delas. As mais limitantes devem ser conhecidas no início do projeto. Outras devem ser capturadas assim que forem descobertas.

Tais restrições são normalmente aplicáveis a uma gama mais ampla de projetos. Logo, assim que são capturadas uma vez, podem ser reutilizadas facilmente.

5 Priorização e Estimativa dos Requisitos (N3)

Duração: 120 minutos + 90 minutos de exercício

Termos: Ordenação e priorização do Backlog, valor de negócio, MVP, MMP, ROI, custo do atraso, WSJF, tempo de comercialização, Planning Poker, Muro de estimativa, Cone de incerteza, Velocidade, Dimensionamento, histórias de referência, T-Shirt-Sizing, Sequência de Fibonacci

5.1 Determinação do valor de negócio (N3)

Duração: 45 minutos + 15 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

- OE 5.1.1 Entender a determinação do valor de negócio (N2)
- OE 5.1.2 Entender como usar o valor de negócio para priorizar itens de backlog (N2)
- OE 5.1.3 Aplicar cálculos alternativos para o valor de negócio (N3)
- OE 5.1.4 Entender como alinhar a medição do valor de negócio às metas estratégicas da organização (N2)
- OE 5.1.5 Entender o conceito de MVP (produto mínimo viável) (N2)
- OE 5.1.6 Entender o conceito de MMP (produto mínimo comercializável) (N2)

As abordagens ágeis visam maximizar o valor geral do negócio e otimizar permanentemente o processo geral de criação de valor de negócio [Leffingwell2010]. Todos os requisitos (sejam eles de baixa ou alta granularidade) devem ser priorizados principalmente pelo valor que podem trazer para a organização. Um pré-requisito para fazer isso é uma definição acordada do valor de negócio para este produto/empresa.

O valor de negócio não é definido apenas pelo lucro: os cálculos alternativos incluem Retorno do Investimento, Período de Retorno do Investimento, Valor Presente Líquido, Emprego Mais Curto Ponderado Primeiro (WSJF), Custo do Atraso e Balanced Scorecard. Valor de mercado, tempo para comercializar e redução de riscos potenciais, todos representam potencialmente tipos de valor de negócio, assim como a excelência operacional e organizacional [Reinertsen2009].

De fato, a definição de valor de negócio pode ser diferente em cada organização, cada projeto, e da perspectiva de diferentes partes interessadas. Os profissionais devem entender como alinhar a medição do valor de negócio aos objetivos estratégicos da organização, e ser capazes de adaptar este alinhamento à medida que estes objetivos mudam.

Uma técnica para identificar o valor de negócio dentro dos requisitos é o modelo KANO. Em geral, o dimensionamento relativo do valor de negócio às vezes é preferível ao cálculo do valor de negócio absoluto.

Os termos chave dentro do Ágil são MVP (produto mínimo viável) e MMP (produto mínimo comercializável) [IREB2017]. O MVP pode reduzir drasticamente o esforço enquanto o valor de negócio permanece aproximadamente o mesmo. Os MVP's podem ser definidos não apenas para o produto inteiro, mas também para uma característica particular.

Embora um MVP seja ótimo para validar o aprendizado, não é suficiente para uma operação a longo prazo; para uma implantação real no negócio, o MMP é importante. MVP é principalmente sobre redução de escopo: produzir o valor de negócio com o mínimo possível de recursos e expandir mais tarde se o recurso for usado com sucesso.

5.2 Valor de Negócio, Riscos e Dependências (N3)

Duração: 45 minutos + 45 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

- OE 5.2.1 Aplicar priorização do backlog (N3)
- OE 5.2.2 Aplicar diferentes estratégias básicas de priorização (N3)
- OE 5.2.3 Aplicar a determinação das dependências de requisitos (N3)
- OE 5.2.4 Entender a modificação da prioridade dos itens de backlog, considerando as dependências (N2)
- OE 5.2.5 Entender as dependências entre o valor de negócio potencial e os riscos relacionados (N2)

Diferentes estratégias básicas de priorização nos diferentes tipos de Backlog (empresa, produto, sprint) são possíveis [Leffingwell2010]. Uma empresa poderia adotar uma estratégia de ganho de valor de negócio precoce, por exemplo, se seu objetivo principal fosse entregar um produto antecipadamente e estabelecer participação de mercado. Uma estratégia de redução precoce do risco poderia ser preferida se um fornecedor quisesse a todo custo evitar o retorno de um produto devido, por exemplo, a um desempenho ou segurança inadequados.

Muitas vezes o valor comercial potencial e os riscos são interdependentes. O foco em um valor de negócio específico pode aumentar riscos específicos, mudando o foco do valor de negócio pode mudar os riscos também [Reinertsen2009].

Em cada caso, a priorização dos requisitos deve ser ajustada de acordo com a estratégia selecionada, levando em conta as dependências entre os requisitos.

5.3 Estimativa de histórias de usuários e outros itens de Backlog (N3)

Duração: 30 minutos + 30 minutos de exercício

Objetivos Educacionais

- OE 5.3.1 Aplicar previsões e estimativas (N3)
- OE 5.3.2 Entender como obter uma previsão de médio prazo (N2)
- OE 5.3.3 Entender a vantagem das estimativas relativas, categorizadas e de grupo (N2)
- OE 5.3.4 Técnicas de estimativa (N2)

Mesmo em um mundo ágil são necessárias previsões perfeitas a fim de determinar quanto trabalho pode ser "feito" dentro de uma iteração previamente especificada (timebox). Nenhum elemento não estimado é permitido entrar em um sprint em Scrum por duas razões [Cohn2005]:

1. Não está claro se o elemento pode ser completado dentro da sprint e assim impede a entrega do software operacional no final da sprint.
2. Sem discussão e estimativa, a equipe não teria nenhum ponto de referência (planejamento vs. realização real) para aprender para as próximas sprints.

Além disso, as organizações de desenvolvimento que excedem uma equipe geralmente precisam de previsões para priorizar e planejar adequadamente o trabalho.

A previsão de desenvolvimento se dá em várias escalas de tempo. Como o entendimento de quais requisitos são atribuídos à próxima iteração deve ser bastante detalhado, os planos de iteração de longo prazo terão menos detalhes, mas devem permitir a estimativa e o planejamento em larga escala.

Tal planejamento também permite relatar o progresso, ou seja, quais épicos, características e histórias de usuários foram de fato entregues nas datas de entrega previstas. Ele apoia também a detecção de requisitos que necessitam ser quebrados porque são muito grandes para caber em uma estimativa [Leffingwell2010].

As estimativas iniciais do projeto são frequentemente imprecisas, mas se tornam cada vez mais precisas à medida que a atividade é iterada (um princípio conhecido como o Cone da Incerteza). Ao analisar o que foi entregue em iterações anteriores, a velocidade da equipe pode ser calculada permitindo uma melhor estimativa da capacidade das futuras iterações [McConnel2006].

Para apoiar melhores estimativas a médio prazo, grandes requisitos como épicos são divididas em características para realizar estimativas em nível de características e somá-las ao épico. Essas estimativas ainda não são muito precisas, mas são úteis para a estimativa do épico e servem adicionalmente como uma espécie de verificação em relação ao conhecimento do épico (suposições etc.).

Os métodos ágeis definem regras que ajudam a fazer estimativas melhores e mais precisas:

- Todos os envolvidos na estimativa devem ter a mesma compreensão do trabalho que precisa ser "feito".
- As estimativas devem ser feitas por aqueles que fazem o trabalho, a equipe multifuncional (Desenvolvedores no Scrum). Isto ajuda a colocar todas as pessoas envolvidas no mesmo nível de conhecimento, trocando conhecimentos e suposições sobre o trabalho a ser feito.
- As estimativas devem ser feitas relativamente / relativamente ao trabalho já realizado (Estimativa por analogia), uma vez que é mais provável que essas estimativas sejam precisas do que estimativas absolutas.
- As estimativas devem ser feitas em uma unidade artificial que represente esforço, complexidade e risco em uma só. O uso de uma unidade artificial é necessário para trazer a todos a nova forma de estimativa porque o uso de horas / dias em estimativas tende a reforçar os padrões de comportamento existentes e tradicionais.
- O uso do extrato da sequência Fibonacci ou tamanhos de camisetas ajuda a suportar essa forma de estimativa (uso de termos como "maior/menor que" ao invés de "exatamente 2 vezes mais que ...").

Várias técnicas suportam a estimativa relativa. A técnica mais famosa é a chamada Planning Poker [Cohn2005]. Em Planning Poker, os desenvolvedores discutem o requisito, e todos selecionam uma carta do conjunto Planning Poker que é baseada na sequência Fibonacci para representar o tamanho relativo do novo requisito em relação a uma base comum. Após cada um ter selecionado sua carta de pôquer, os membros da equipe com a estimativa mais baixa e mais alta discutem as razões de suas estimativas e tentam convencer os outros membros da equipe de sua argumentação. Em seguida, é iniciada a próxima rodada de estimativa.

Se a equipe não conseguir chegar a um valor comum em três rodadas, o requisito é enviado de volta para o Product Owner. Se a equipe puder concordar, o valor comum é atribuído.

A vantagem do Planning Poker é que é uma técnica muito boa para as equipes novas e inexperientes encontrarem suas estimativas porque evita a ancoragem por um único membro da equipe. A desvantagem é que isso consome muito tempo. [Nota: O livro *Thinking, Fast and Slow* de D. Kahneman [Kahneman2013] dá uma grande introdução à ancoragem e outros efeitos psicológicos relacionados ao pensamento e ao julgamento.]

Para superar esta desvantagem para equipes mais experientes, são utilizadas técnicas aprimoradas.

Uma simplificação da técnica do Planning Poker é baseada nos mesmos princípios do Planning Poker, mas utiliza uma maneira diferente de determinar a estimativa correta. Ao invés de cada membro da equipe fazer uma estimativa pessoal, um conjunto de cartas de pôquer é distribuído por uma mesa e os requisitos de referência são colocados no "recipiente" correspondente representado pela carta de pôquer. Em seguida, os requisitos são selecionados pelos membros da equipe em uma abordagem 'round-robin' onde os membros da equipe podem colocar um novo requisito no "recipiente" correspondente ou redesignar um já colocado em um recipiente diferente. Se um requisito for reatribuído várias vezes, ele será removido e enviado de volta para o Product Owner. Esta abordagem é muito mais rápida, mas precisa de uma equipe que seja madura o suficiente para discordar das tarefas feitas por outros membros da equipe, em vez de concordar facilmente ("ancorar").

O próximo passo da evolução é normalmente chamado de "Estimativa de Afinidade" e é usado para estimar quantidades maiores de requisitos, por exemplo, para uma estimativa aproximada na preparação de Planejamento de Releases. A diferença em relação à abordagem anterior é que os requisitos não serão atribuídos pela abordagem de 'round-robin', mas cada membro da equipe recebe uma parte dos requisitos e a atribui silenciosamente aos "recipientes" representados pelo conjunto de cartas de pôquer. Após a tarefa silenciosa, todas as pessoas envolvidas podem inspecionar os requisitos designados e marcar aqueles que são questionados. Normalmente isto leva a uma cota de 20-30% de requisitos que precisam ser discutidos e 70-80% que são aceitos por todos os membros da equipe.

6 Escalando RE@Agile (N2)

Duração: 105 minutos

Termos: Estruturas de escalonamento, Requisitos de escalonamento e equipes, Estruturando requisitos e equipes em grande escala, Roadmaps e planejamento em grande escala, Validação do produto

6.1 Escalando Requisitos e Equipes (N2)

Duração: 30 minutos

Objetivos Educacionais

OE 6.1.1 Descrever exemplos comuns de estruturas de escalonamento (N1)

OE 6.1.2 Entender os desafios e o mecanismo para escalar os requisitos ágeis (N2)

Existem diferentes estruturas e implementações para o escalonamento da agilidade. As estruturas são generalizações de implementações particulares, conduzidas por especialistas estabelecidos e empresas de consultoria. Todas as estruturas de escalonamento são baseadas em valores e princípios ágeis. Cada estrutura específica é baseada em uma seleção de boas práticas ágeis e métodos particulares, técnicas e outros elementos combinados dentro de um conceito geral coerente. As estruturas de escalonamento variam em seu nível de maturidade, o número de boas práticas, diretrizes e regras, e o grau de adaptabilidade às necessidades específicas de uma organização.

Desde cerca de 2010, uma série de diferentes estruturas de escalonamento ágeis foram desenvolvidas. Entre eles estão Nexus [NEXUS], SAFe [SAFe], LeSS [LeSS], Scrum@Scale [S@S], BOSSA Nova [BOSSANOVA], Scrum of Scrums [SofS] e Spotify [Spotify2012].

As estruturas de escalonamento também são usadas porque às vezes não é suficiente trabalhar com apenas uma equipe: se o produto for muito complexo ou se for necessário um tempo mais curto para o mercado, o desenvolvimento ágil tem que ser escalado para envolver várias equipes. Além disso, a distribuição geográfica ou a distribuição de habilidades poderia levar a equipes distribuídas. Assim que tivermos várias equipes trabalhando em paralelo, o desafio é que os requisitos devem ser coordenados e a comunicação entre as equipes deve ser definida.

Os requisitos têm de ser agrupados para que possam ser atribuídos a diferentes equipes. Para estes agrupamentos, as estruturas sugerem nomes diferentes para diferentes níveis de abstração. Recomendamos enfaticamente que qualquer organização deve concordar com os nomes para estes diferentes níveis de requisito e definir diretrizes para os diferentes níveis, e então se ater a eles. Esses nomes são frequentemente predefinidos pela estrutura de escalonamento, ou pelas ferramentas usadas para capturar os requisitos.

Toda equipe precisa de alguém que assuma a responsabilidade pelo gerenciamento de requisitos. Para uma única equipe esta pessoa é normalmente chamada de Product Owner, como já explicamos nos capítulos anteriores. Se os requisitos tiverem que ser gerenciados para múltiplas equipes, algumas estruturas sugerem diferentes legendas de trabalho para gerenciar os requisitos em equipes maiores. Independente do cargo: certifique-se de que

haja uma clara responsabilidade pela gestão de requisitos em todos os níveis organizacionais.

As equipes individuais trabalham em pequenas iterações, muitas vezes chamadas sprints (como discutido nos capítulos anteriores). No início de uma sprint, um conjunto de requisitos é selecionado a partir do backlog de produto e, no final da sprint, sua implementação é verificada. Ao escalar, as estruturas muitas vezes agrupam essas iterações curtas em iterações mais longas (p. ex., com duração de dois ou três meses em vez de 2 a 4 semanas), chamadas de releases. Isto cria a necessidade de liberar os backlogs, estabelecendo o contexto e as metas para as equipes participantes organizarem seus sprints e a integração dos resultados das sprints.

6.2 Critérios para estruturar Requisitos e Equipes em Grande Escala (N2)

Duração: 30 minutos

Objetivos Educacionais

OE 6.2.1 Saber os princípios para organizar um backlog e para comunicar sobre os requisitos dentro de uma rede de equipes (N1)

OE 6.2.2 Entender requisitos divididos em diferentes configurações (de projeto) (N2)

De uma perspectiva de requisitos, temos que "fechar o ciclo" do requisito inicial (empresarial) exigido pelos stakeholders, através da divisão de requisitos complexos em peças menores gerenciáveis pelos desenvolvedores, e depois assegurar que os resultados montados se combinem para formar uma solução que possa ser liberada para o negócio.

São necessárias estruturas e práticas sofisticadas a fim de apoiar a colaboração da equipe, mudanças de requisitos e entrega rápida de produtos no desenvolvimento de produtos em larga escala. Caso contrário, os desenvolvedores podem desperdiçar esforços coordenando com equipes que não são relevantes para seu trabalho.

Requisitos complexos devem ser compreendidos e gerenciados por vários donos e desenvolvedores de produtos. Para este fim, os requisitos são recursivamente divididos em outros requisitos até que sejam suficientemente simples para serem desenvolvidos por uma equipe, estabelecendo assim uma hierarquia de requisitos [GoWo2006]. A comunicação é necessária tanto para cima quanto para baixo nesta hierarquia, por exemplo, entre os Product Owners que trabalham com requisitos relacionados (ou que concordam em prioridades) em diferentes níveis de abstração, bem como entre os desenvolvedores, por exemplo, na organização de entregas para formar incrementos de produto ponta a ponta.

Para apoiar adequadamente a colaboração e a comunicação, os requisitos devem ser gerenciados usando um único backlog lógico. A ideia chave é que cada requisito seja mantido em um único lugar, evitando redundâncias ou contradições. Isto ainda pode ser alcançado mesmo quando se subdividir ainda mais o backlog em equipes de trabalho de backlog. Enquanto refinam os requisitos de granularidade grosseira, os donos de produtos podem trabalhar em itens de backlog ainda não associados a nenhuma equipe, ou podem dividir requisitos complexos e entregar os itens de backlog resultantes às equipes para

refinamento adicional (ver [NEXUS], [SAFe], [LeSS] para mais informações). Para garantir a rastreabilidade entre os requisitos em diferentes níveis de abstração, os Product Owners devem relacionar os respectivos itens de backlog.

O desenvolvimento de produtos terá dificuldade para reagir às mudanças em tempo hábil se cada equipe depender de uma complicada rede de interações com outras equipes para aprovar qualquer decisão. É necessária uma estrutura de equipe que permita que as equipes se auto-organizem em torno da criação de valor: para responder melhor ao feedback dos stakeholders, para tomar decisões razoáveis de forma independente e para fornecer recursos de ponta a ponta [Anderson2020], [Reinertsen2009].

A divisão de requisitos é necessária para quebrar os requisitos de baixa granularidade, para que possam ser atribuídos aos desenvolvedores. Para entregar incrementos de produtos liberáveis com dependência mínima de outras equipes, as equipes ágeis devem trabalhar com recursos de ponta a ponta, acoplados fracamente (compare com as equipes de recursos, conforme introduzido em [Larman2016]). Para conseguir isso, o escopo do produto é dividido em unidades menores, fracamente acopladas, de funcionalidade interna consistente (ou seja, divisão de requisitos baseada em recursos). Cada unidade tem limites funcionais bem definidos. Os limites devem ser claros para permitir uma colaboração eficaz. Se os requisitos também forem divididos de acordo com estes limites funcionais, então os donos de produtos atribuídos a uma unidade específica podem trabalhar em características com maior grau de independência.

Infelizmente, em muitos casos, não é tão fácil decompor os requisitos com base em unidades fracamente acopladas de funcionalidade ponta a ponta. Devido ao projeto arquitetônico (p. ex., tecnologia, infraestrutura, componentes do sistema, plataforma comum, camadas arquitetônicas como front e backend), bem como considerações organizacionais (habilidades especializadas, localização da equipe, subcontratados), as unidades de funcionalidade podem se sobrepor. Isto significa que diferentes equipes ágeis devem trabalhar em conjunto para implementar características específicas e seus respectivos Product Owners precisam colaborar mais de perto com os requisitos.

Para implementar recursos de forma colaborativa, equipes ágeis requerem uma compreensão compartilhada dos requisitos e de seu contexto de negócio. Eles também devem concordar sobre requisitos transversais, restrições e interfaces técnicas comuns para que os produtos de diferentes equipes possam ser integrados aos incrementos de trabalho. A integração e os testes de características tornam-se mais complexos e a sincronização de equipes usando backlogs e roadmaps é ainda mais crítica. Outra abordagem é formar uma equipe ágil separada em torno de certas características ou emprestar os engenheiros necessários para desenvolver características específicas de forma independente. Veja também [Anderson2020] para mais detalhes sobre desenho e práticas organizacionais ágeis.

6.3 Roadmaps e Planejamento em Grande Escala (N2)

Duração: 30 minutos

Objetivos Educacionais

OE 6.3.1 Caracterizar a diferença entre um roadmap e um backlog (N1)

OE 6.3.2 Entender a criação e a gestão de um roteiro (N2)

No desenvolvimento de produtos em larga escala, os donos de produtos gerenciam os requisitos no backlog focado no produto. Em contraste com o backlog, um roadmap é usado para planejar o desenvolvimento do produto incrementalmente.

Um roteiro é uma previsão de como o produto crescerá [Pichler2016]. Os roadmaps não alteram o conteúdo dos itens de backlog, mas os organizam em uma linha de tempo. Ele responde à pergunta sobre quando podemos esperar, grosso modo, quais funcionalidades.

Um roteiro é um meio útil para comunicar metas e decisões (estratégicas) aos desenvolvedores e outros stakeholders. Ele divide uma meta de longo prazo em iterações gerenciáveis, representa as dependências entre as equipes e fornece orientação e transparência aos stakeholders.

No início do desenvolvimento ágil do produto, pouco se sabe sobre o produto, ou sobre o trabalho feito pelas equipes. Assim, o escopo do produto, assim como as estimativas de custo, estão sujeitos a um alto nível de incerteza. À medida que mais iterações são concluídas e mais feedback é coletado dos stakeholders, a incerteza diminui gradualmente levando a um planejamento mais confiável e a um roteiro estável. Esse princípio é conhecido como o cone da incerteza [Boehm1981].

Embora esse princípio seja geralmente verdadeiro para todos os projetos de desenvolvimento ágil, ele se torna ainda mais importante no desenvolvimento de produtos em larga escala, pois os riscos decorrentes da complexidade do produto e o potencial de desalinhamento entre várias equipes – e, conseqüentemente, a necessidade de mais planejamento – são ainda maiores.

Um roadmap mostra objetivos estratégicos, marcos e requisitos de granularidade grosseira. Marcos importantes podem ser internos ou determinados por eventos externos, como uma feira ou a introdução de nova regulamentação no mercado. A representação de um roteiro depende de seu objetivo, grupo alvo e horizonte de planejamento.

Para os clientes, patrocinadores da administração e a empresa, um **roadmap de produtos** a longo prazo contendo metas estratégicas e requisitos de produtos de baixa granularidade é muitas vezes suficiente [Pichler2016]. Por outro lado, os desenvolvedores precisam conhecer os detalhes adicionais representados pelos itens de backlog refinados (p. ex., histórias e tarefas), bem como as dependências entre eles. Estas informações são fornecidas pelos **roadmaps de entrega** de médio prazo [SAFe].

Para desenvolver um roadmap de produtos a longo prazo, um dono de produto deve primeiro definir uma visão e estratégia do produto. Posteriormente, os Product Owners devem então elucidar os requisitos de baixa granularidade, engajando-se com os stakeholders. Neste momento, não há necessidade de investir tempo em requisitos

detalhados. Embora os requisitos estejam sujeitos a um alto nível de incerteza nesta fase, o roadmap do produto como um plano de iteração rudimentar e inicial é suficientemente bom para apoiar o planejamento e a sincronização.

Para criar um roadmap de entrega a médio prazo, os donos de produtos devem refinar e priorizar os itens de backlog a partir do roadmap de produto existente. Esses itens precisam ser estimados de forma aproximada pelos desenvolvedores, mesmo que as estimativas ainda sejam imprecisas (p. ex., T-Shirt Sizing) nesse estágio. A estimativa só tem que ser boa o suficiente para fornecer uma visão geral das próximas iterações.

A criação e a atualização dos roteiros de entrega geralmente ocorrem em eventos de planejamento presenciais conhecidos como Big Room Plannings (ou PI Planning no SAFe), realizados em intervalos regulares.

6.4 Validação do produto (N2)

Duração: 15 minutos

Objetivos Educacionais

OE 6.4.1 Entender métodos concretos para validar os requisitos do produto em desenvolvimento ágil (N2)

A ideia principal do desenvolvimento ágil é desenvolver uma pequena fatia do produto, gerar feedback envolvendo os stakeholders e adaptar o desenvolvimento do produto de acordo com as percepções e descobertas. Para este fim, os Product Owners devem usar uma versão recém-lançada do produto para verificar seu valor de negócio e para examinar se os requisitos do produto foram entendidos corretamente.

Uma revisão de sprint é um meio adequado para apresentar um incremento de produto desenvolvido no último sprint aos stakeholders. No desenvolvimento de produtos em larga escala, a mesma ideia pode ser usada também. Mas ao invés de revisar uma única fatia de produto desenvolvida por uma única equipe, todos os produtos entregues pela equipe são integrados a um incremento de produto que vale a pena validar. O incremento é demonstrado em uma **análise do produto (demonstração)** aos stakeholders levando a uma melhor impressão de todo o produto [SAFe], [Larman2016], [LeSS].

Outra abordagem para a validação de produtos no desenvolvimento de produtos em larga escala é **análise de dados** [Maalej et al.2016]. O incremento integrado do produto é entregue aos usuários e, com base em seu comportamento, são feitas medições se as funcionalidades do produto têm um impacto positivo, neutro ou negativo. Os Product Owners podem usar os resultados para identificar características potencialmente mal projetadas. Para entender melhor os problemas identificados, eles podem precisar aplicar novamente técnicas regulares de elicitação e análise de requisitos.

DEFINIÇÕES DOS TERMOS, Glossário

O glossário define os termos que são relevantes no contexto do RE@Agile. O glossário está disponível para download na página inicial do IREB em <https://www.ireb.org/en/downloads/#re-agile-glossary>

Referências

- [AgileAlliance] Glossary of the Agile Alliance: Definition of term "Definition of Ready": <https://www.agilealliance.org/glossary/definition-of-ready>. Última revisão em abril 2024.
- [AgileManifesto2001] Agile Manifesto: <http://Agilemanifesto.org> 2001. Última revisão em abril 2024.
- [Alexander2005] Alexander, I. F.: A Taxonomy of Stakeholders – Human Roles in System Development. International Journal of Technology and Human Interaction, Vol 1, 1, 2005, páginas 23–59.
- [Anderson2020] Anderson, J.: Agile Organizational Design – Growing Self-Organizing Structure at Scale. Leanpub, 2020.
- [Beck2002] Beck, K.: Test Driven Development: By Example. Addison-Wesley 2002.
- [Boehm1981] Boehm Barry W.: Software Engineering Economics. Prentice Hall, 1981.
- [BOSSANOVA] BOSSA nova <https://www.agilebossanova.com/#bossanova>, Última revisão em abril 2024.
- [Clements et al.2001] Clements, P., Kazman, R., Klein, M.: Evaluating Software Architectures. SEI Series in Software Engineering, 2001.
- [Cohn2004] Cohn, M.: User Stories Applied For Agile Software Development. Addison-Wesley, 2004.
- [Cohn2005] Cohn, M.: Agile Estimating and Planning. Prentice Hall, Nov 2005.
- [Conway1968] Conway, M.E.: How Do Committees Invent? Datamation Magazine , 1968. http://www.melconway.com/Home/Committees_Paper.html. Última revisão em abril 2024.
- [Cooper2004] Cooper, A.: The Inmates are Running the Asylum: Why High Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity. Pearson Education, 2004.
- [Doran1981] Doran, G.T.: There's a S.M.A.R.T. way to write management's goals and objectives. Management Review, 1981. AMA FORUM. AMA FORUM. 70 (11): 35–36.
- [Glinz2014] Glinz, M.: A Glossary of Requirements Engineering Terminology. Standard Glossary for the Certified Professional for Requirements Engineering (CPRE) Studies and Exam, Version 1.6, 2014. <https://www.ireb.org/en/downloads/#cpre-glossary>. Última revisão em abril 2024.
- [GoWo2006] Gorschek, T., Wohlin, C.: Requirements Abstraction Model. Requirements Engineering Journal, Vol. 11, No. 1, pp. 79–101, 2006.

- [HeHe2010] Heath, C., Heath, D.: Switch: How to Change Things When Change Is Hard. Crown Business, 2010.
- [Highsmith2001] Highsmith, J.: Design the Box. Agile Project Management E-Mail Advisor 2001, <http://www.joelonsoftware.com/articles/JimHighsmithonProductVisi.html>. Última revisão em abril 2024.
- [IREB2019] IREB e.V.: CPRE Advanced Level Elicitation Syllabus, 2019. <https://www.ireb.org/en/downloads/tag:al-e-c#top>. Última revisão em abril 2024.
- [IREB2017] IREB e.V.: CPRE – RE@Agile Primer – Syllabus and Study Guide, 2017 <https://www.ireb.org/en/downloads/tag:re-agile-primer#top>. Última revisão em abril 2024.
- [ISO25010] ISO/IEC 25010:2011: Systems and software engineering -- Systems and software Quality Requirements and Evaluation. ISO/IEC Standard 25010:2011.
- [Jeffries2001] Jeffries, R.: Essential XP: Card, Conversation, Confirmation, 2001, <https://ronjeffries.com/xprog/articles/expcardconversationconfirmation/>. Última revisão em abril 2024.
- [Kahneman2013] Kahneman D.: Thinking, Fast and Slow. Farrar, Straus and Giroux, 2013.
- [Kniberg2012] Kniberg, H.: Scaling Agile @ Spotify with Tribes, Squads, Chapters & Guilds <https://blog.crisp.se/2012/11/14/henrikkniberg/scaling-agile-at-spotify>. Última revisão em abril 2024.
- [LaBai2003] Larman, C., Basili, V. R.: Iterative and Incremental Development: A Brief History. IEEE Computer, Vol 36, No. 6, 2003, 47–56.
- [Lamsweerde2009] van Lamsweerde, A.: Requirements Engineering: From System Goals to UML Models to Software Specifications. Wiley, 2009.
- [Larman2016] Larman, C.: Large-Scale Scrum: More with LeSS. Addison Wesley, 2016.
- [Leffingwell2010] Leffingwell, D.: Agile Software Requirements – Lean Requirements Practices for Teams, Programs, and the Enterprise. Addison Wesley, 2010.
- [LeSS] Large-Scale Scrum: <https://less.works/>. Última revisão em abril 2024.
- [Maalej et al.2016] Maalej, W., Nayebi, M., Johann T., Ruhe, G.: Toward Data-Driven Requirements Engineering. IEEE Software (Volume 33, Issue 1), 2016.
- [McConnel2006] McConnell, S.: Software Estimation, Demystifying the Black Art. Microsoft Press, 2006.
- [Meyer2014] Meyer, B.: Agile! The Good, the Hype and the Ugly. Springer, 2014.

- [NEXUS] Scaling Scrum with Nexus™: <https://www.scrum.org/resources/scaling-scrum>. Última revisão em abril 2024.
- [OsPi2010] Osterwald, A., Pigneur, Y.: Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. John Wiley and Sons, 2010.
- [Patton2014] J. Patton, J.: User Story Mapping – Discover the Whole Story, Build the Right Product. O’Reilly, 2014.
- [Pichler2011] Pichler, R.: Product Vision Board, 2011
<http://www.romanpichler.com/blog/the-product-vision-board/>. Última revisão em abril 2024.
- [Pichler2016] Pichler, R.: Strategize: Product Strategy and Product Roadmap Practices for the Digital Age. Pichler Consulting, 2016.
- [PoRu2015] Pohl, K., Rupp, C.: Requirements Engineering Fundamentals: A Study Guide for the Certified Professional for Requirements Engineering Exam – Foundation Level. Rocky Nook, 2015.
- [Reinertsen2009] Reinertsen, D.G.: The Principles of Product Development Flow – Second Generation Lean Product Development. Celeritas Publishing, 2009.
- [SAFe] Scaled Agile Framework 4.5® <http://www.scaledagileframework.com/>. Última revisão em abril 2024.
- [S@S] Scrum at Scale™: <https://www.scruminc.com/scrum-scale-case-modularity/><https://www.scruminc.com/scrum-scale-case-modularity/>. Última revisão em abril 2024.
- [Scrumguide] The Scrum Guide™ : <http://www.scrumguides.org/scrum-guide>. Última revisão em abril 2024.
- [SofS] Scrum of Scrums <https://scrumguide.de/scrum-of-scrums>, última atualização em abril de 2024.
- [Spotify2012] Scaling Agile @ Spotify <https://blog.crisp.se/wp-content/uploads/2012/11/SpotifyScaling.pdf>. Última revisão em abril 2024.
- [Sterling2012] Sterling C.: Affinity Estimating – A How-To <https://scrumology.com/guest-post-affinity-estimating-a-how-to/>. Última revisão em abril 2024.
- [RoRo2012] Robertson J., Robertson S.: Mastering the Requirements Process – Getting Requirements Right, 3rd edition. Addison Wesley, 2012.
- [Robertson2003] Robertson, S.: Stakeholders, Goals, Scope: The Foundation for Requirements and Business Models, 2003, <https://www.volere.org/wp->

<content/uploads/2018/12/StkGoalsScope.pdf>. Última revisão em abril 2024.

[Wake2003] Wake, B.: INVEST in Good Stories, and SMART Tasks, 2003, <https://xp123.com/articles/invest-in-good-stories-and-smart-tasks/>. Última revisão em abril 2024.

[Weerd et al.2006] van de Weerd, I., Brinkkemper, S., Nieuwenhuis R., Versendaal, J., Bijlsma, L.: On the Creation of a Reference Framework for Software Product Management: Validation and Tools Support. International Workshop on Software Product Management (IWSPM 2006).