

# Методы сбора требований

Какие методы вы знаете?

# Интервью

- \* Интервью используются для сбора информации. Однако, необходимо принять во внимание такие характеристики интервьюируемого как предрасположенность, опыт и мастерство, поскольку данные особенности могут повлиять на качество полученной во время интервью информации.
- \* Одним из подходов для снижения риска потери информации является использование контекстно-независимых вопросов.

# Интервьюирование

– заключается в беседе представителя разработчика и заинтересованного лица.

Применяется в случае, когда большим объемом знаний обладает ограниченная группа людей.

Обычно используется для беседы с одним человеком с глазу на глаз.

Метод используется в том случае, когда нереально собрать несколько ключевых пользователей одновременно в одном месте.

Опасность применения метода заключается в том, что могут быть опрошены не все заинтересованные лица, и разработчики могут упустить ключевую информацию.

# Контекстно-независимых вопросы

- \* Вопросы, заставляющие интервьюера слушать, прежде чем пытаться определить или описать потенциальное решение. Вопросы, направленные в первую очередь на получение реального понимания проблемы и какие решения уже предусмотрены.

Пример контекстно-свободных вопросов:

- \* Кто является пользователем?
- \* Кто является заказчиком?
- \* Их потребности отличаются?
- \* Где еще можно найти решение этой проблемы?

# Прототипирование

- \* Прототипирование это техника для построения быстрой и приблизительной версии желаемой системы или части этой системы.
- \* Прототип демонстрирует возможности системы пользователям и дизайнерам.
- \* Прототип представляет механизм связи, позволяющий рецензентам, понять взаимодействие внутри системы.
- \* В некоторых случаях, создание прототипов может создать впечатление, что разработчики зашли дальше в развитии проекта, чем есть на самом деле, что может предоставить пользователям нереалистичные ожидания окончания проекта.

# Анализ вариантов использования

- \* Анализ вариантов использования это описательный документ, в котором излагается последовательность событий, описывающих использование пользователем системы для достижения определенных целей.
- \* Варианты использования описывают поведение системы, предназначенное для разработки, без описания того как это поведение должно быть разработано.
- \* Диаграмма вариантов использования может быть использована для описания высокоуровневых бизнес требований, которые должна поддерживать система.

# Пользовательские истории

- \* Пользовательские истории это простой подход к сбору требований, который сдвигает фокус с формального документирования требований к разговору, который позволяет проекту быть более восприимчивыми с момента его создания.
- \* Пользовательские истории отличаются от вариантов использования тем, что они написаны клиентами.
- \* Клиенты описывают функций, которые система должна выполнять.
- \* Пользовательские истории часто состоят всего из несколько предложений.



# Семинары

- \* Семинары по сбору требований предоставляют возможность для совместного выявления требований.
- \* Участники семинаром могут уйти с более глубоким пониманием вопросов, и в результате чего могут почувствовать сильное чувство приверженности и заинтересованности в проекте.
- \* Главное чтобы семинар не перерос в симпозиум 😊

# Совещание

Совещание проводится с целью:

- \* Достичь соглашения в вопросах определения требований к системе за очень короткий промежуток времени;
- \* Быстро принять решение о том, в каком направлении действовать;
- \* Рассмотреть предложенные функции и получить новые предложения для дальнейшего их объединения/комбинации.

# Преимущества совещаний

- \* Помогает создать команду с общей целью;
- \* Все заинтересованные лица (ЗЛ) получают возможность высказаться;
- \* Формирует соглашение между ЗЛ и разработчиком по поводу того, что должна делать система;
- \* Может осветить/разрешить политические вопросы, которые влияют на успех проекта;
- \* Результат – предварительное определение системы на уровне функций – становится известен немедленно.

# Мозговой штурм

**Мозговой штурм** – это набор приемов, полезных в случаях, когда участники проекта собираются вместе.

Любой мозговой штурм (МШ) состоит из 2 основных этапов:

- \* Генерация идей;
- \* Отбор идей.

# Мозговой штурм

## Цели

При генерации идей необходимо выдвинуть как можно больше идей, не обязательно глубоких, но как можно более различных. При отборе идей осуществляется с целью анализа всех возникших идей. При этом производятся отсечение, группировка, развитие и уточнение идей, расстановка приоритетов.

Перед началом штурма следует четко поставить его цель, например, «получить ответы на один из следующих вопросов»:

- \* Какими свойствами должна обладать система?
- \* Какие услуги должна предоставлять система?
- \* Какие параметры должна отслеживать система?
- \* По достижении поставленной цели МШ стоит завершить.

# Правила МШ

- \* Все идеи принимаются как хорошие;
- \* Все идеи записываются, но не обсуждаются;
- \* Не допускается никакая критика/дебаты, кроме замечания «Отличная идея»!
- \* Дайте свободу фантазии, генерируйте как можно больше идей, переделывайте/комбинируйте идеи.

# Еще варианты?

- \* Анкетирование;
- \* Обыгрывание ролей

# Анкетирование

– заключается в составлении списка вопросов и предоставлении их заинтересованным лицам.

- \* Метод удобен в случае, когда имеется большая база респондентов, а разработчики могут квалифицированно сформулировать список вопросов.
- \* Опасность метода заключается в том, что вопросы могут быть неоднозначно поняты пользователями и соответственно даны неточные ответы.
- \* Возможно, что пользователи вообще не смогут ответить на некоторые вопросы, которые потребуют дополнительного пояснения или просто забудут ответить на анкету.



# Сценарии и ролевые игры

*спасибо, мистер Грей*

- метод заключается в создании легко модифицируемого схематичного сценария работы системы (не прототипа), который обсуждается с пользователем.
- \* Метод направлен на поиск актеров, участвующих в работе системы и получения от будущих пользователей обратной связи, например по вопросам интерфейса или по вопросам «что будет если...».
- \* Для ролевых игр могут использоваться доски, простые листы бумаги или даже интерактивные сценарии, главное, чтобы пользователь понимал, как происходит взаимодействие с системой.
- \* Сценарии особенно полезны в случае когда в систему включены новые функции, плохо поняты требования, не определены актеры и варианты использования. Они также позволяют обсудить пользовательский интерфейс, не прибегая к трудоемкому созданию прототипов.

# Совместная разработка приложений

- метод заключается в том, чтобы собрать всех заинтересованных лиц в одной комнате на день-два для интенсивной работы по идентификации требований их документированием и назначением приоритетов.
- \* Метод позволяет значительно сократить время опроса пользователей по отдельности, но требует высокой квалификации того, кто ведет совещание.
- \* Ведущий должен быть политически нейтральным, достаточно хорошо знакомым с областью деятельности, на которую рассчитан проект.
- \* Успех во многом зависит от позиции заинтересованных сторон и тех, кто принимает решения и их готовности к сотрудничеству.
- \* Этот метод хорошо сочетается с моделированием и, с некоторыми ограничениями, – созданием прототипов.

# Наблюдение

- \* Когда не совсем понятно, о чем говорит пользователь, самое лучшее правило «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать».
- \* Способ «Наблюдения» состоит в том, что вы просто садитесь рядом с пользователем и смотрите где и как он работает.
- \* При этом можно спрашивать примеры необходимых вам документов, отчетов и д.р.

# Изучение документов

- \* В рамках способа сбора требований осуществляется изучение всей возможной нормативной базы и других документов, и на базе которых мы и проектируем функционал системы

# Рекомендации

# Интервью

- \* Иметь с собой шпоргалку с вопросами
- \* Делать акцент на вопросах «что делаете», а не что «хотите»
- \* Какие сейчас есть проблемы и как сейчас решаются?
- \* Какие претензии к старой системе?
- \* Выяснить входную и выходную информацию
- \* Придерживаться позитивного настроения при интервьюировании
- \* Бесконечно мило улыбаться =))

# Анкетирование

- \* Нужно понимать, что анкетирование не позволит все выяснить «по максимуму»
- \* Очень важно правильно сформулировать вопросы в анкетах, т.к. неправильно сформулированные вопросы могут свести весь сбор требований к нулю (например, если формулировки будут не однозначными, и каждый филиал будет подразумевать под ними «свое понятие», то все полученные в результате обследования анкеты для нас не смогут представлять ценность, т.к. не будет понятно- кто и что имел ввиду).

# Наблюдение

- \* Заранее нужно выделить время на совместную работу (по времени не самый быстрый способ сбора данных)
- \* Придерживаться позитивного настроения при обсуждении
- \* Бесконечно мило улыбаться =))



# Прототипирование

- \* В классическом понимании «Прототипирования» мы, аналитики, здесь практически не участвуем, в основном все делают технические специалисты (архитекторы и программисты)
- \* В случае, если мы все же нужны, то с нас «копирование функционала» в текстовой интерпретации..

# Совещания

- \* Лучше возьмите с собой диктофон (естественно, включать его можно только с разрешением Заказчика)
- \* Старайтесь ничего не упустить и все записывайте
- \* В случае, если есть вопросы, которые вы в корни не понимаете, лучше уточните сразу на совещании