

# UTILIZAÇÃO DE PROTÓTIPOS DE ALTA FIDELIDADE NO APOIO DE ELICITAÇÃO E VALIDAÇÃO DE REQUISITOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Nata Lael Gomes Raulino, Jefferson de Carvalho Silva, Bruno Sabóia Aragão, Rossana Maria de Castro Andrade

A Engenharia de Requisitos engloba diversas atividades, das quais podemos citar a especificação e a validação de requisitos. A especificação de requisitos trata de documentar os requisitos, permitindo assim que as partes interessadas de um projeto possam compreendê-los e discuti-los. Já a validação de requisitos permite verificar se os requisitos especificados em um projeto estão adequados às expectativas dos clientes, sendo uma etapa importante para que os mesmos possam ser desenvolvidos evitando o retrabalho. A prototipação do software pode ser utilizada como forma de validação dos requisitos, uma vez que protótipos são manifestações práticas das ideias de design, permitindo que as partes interessadas avaliem e discutam os requisitos em um nível mais prático, como se realmente estivessem usando o sistema. O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre o uso de protótipos de alta fidelidade no processo de especificação e validação de requisitos em um ciclo de desenvolvimento. Os protótipos interativos foram utilizados em reuniões de acompanhamento para demonstrar e discutir aspectos técnicos e práticos do funcionamento e da usabilidade do sistema. É possível perceber, através do feedback da equipe, que esta abordagem contribuiu para o desenvolvimento do projeto, facilitando a comunicação de ideias entre as partes interessadas e uma visualização mais clara de como as interações planejadas deveriam ocorrer, permitindo também aprimorar as descrições das funcionalidades do sistema. Além disso, do ponto de vista do código a ser implementado, o protótipo de alta fidelidade validado ajudou a sanar as dúvidas dos desenvolvedores em relação ao fluxo das ações, agilizando assim a entrega de uma rotina real do sistema. Ademais, neste trabalho, serão abordados os pontos positivos, negativos e as lições aprendidas a partir da aplicação desta abordagem.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento de software. Engenharia de Requisitos. Prototipação. Design de Interfaces Gráficas.