

Integrando IHC e Métodos Ágeis

Carlos Rosemberg e Albert Schilling

Instituto Atlântico

Rua Chico Lemos, 946, 60822-780 - Fortaleza – CE, Brasil

{rosemberg, albert}@atlantico.com.br

DESCRIÇÃO

A crescente popularização dos métodos ágeis, aliada à pressão constante por produtos que proporcionem uma melhor experiência de uso, está promovendo uma forte interação entre as comunidades de IHC e de desenvolvimento ágil. O problema é que existem diferenças relevantes de abordagem, impondo aos profissionais e acadêmicos de ambas as áreas a procura de formas mais eficientes de integração. Visando atender a esta demanda, este treinamento se propõe a capacitar profissionais, estudantes e pesquisadores com interesse no desenvolvimento de produtos interativos na integração de conceitos e práticas de IHC à filosofia ágil. Para isso, a dinâmica do curso será baseada na apresentação e discussão do estado da arte de boas práticas de integração IHC-métodos ágeis, na troca de conhecimento entre os participantes e na prática de exercícios de estratégia.

OBJETIVOS

A meta desta iniciativa é capacitar os participantes na elaboração e execução de estratégias eficientes de integração entre práticas e conceitos de IHC e métodos ágeis em seus ambientes de trabalho.

RELEVÂNCIA DO TEMA

A indústria de software vêm passando por um processo natural de amadurecimento, no qual as metodologias de desenvolvimento de software existentes evoluem de forma rápida, permitindo iniciativas de melhorias de seus processos. Neste cenário, os métodos de gestão e desenvolvimento ágil vêm obtendo uma aceitação cada vez maior pela comunidade. Uma pesquisa [1] realizada em 2009 apontou que 56% das organizações de desenvolvimento de software usavam processos ágeis, contra 45% no ano anterior.

Segundo Highsmith e Cockburn [2], o desenvolvimento ágil de software pode ser definido como uma abordagem de desenvolvimento que trata os problemas das mudanças rápidas: mudanças nas forças de mercado, requisitos de sistemas, tecnologia de implementação e equipes de projeto dentro de período de desenvolvimento.

Paralelamente, a melhoria da qualidade na interação entre os usuários e o software e sua aplicação em projetos corporativos também vem recebendo uma maior atenção do mercado, ao ponto de que empresas como Apple, Microsoft e Google definiram a experiência do usuário como campo de batalha prioritário. Entretanto, pesquisas mostram que incluir práticas que promovam uma maior interação entre o usuário e o software, em um processo definido e/ou gerenciado da organização, não se trata de algo que seja trivial [3].

Esta dificuldade pode se acentuar quando se trata especificamente de ambientes de desenvolvimento de software onde se utilizem metodologias ágeis. Segundo Nielsen [4], dependendo de como são aplicados, os métodos ágeis podem aprimorar ou arruinar a qualidade da experiência do usuário. Se aplicados simplesmente como uma metodologia de desenvolvimento, focando primariamente em questões de codificação, esses métodos tendem a colocar de lado atividades importantes como pesquisa de usuário. Constantine [7] reforça este ponto, colocando que os métodos ágeis podem ser ineficientes quando iniciam o desenvolvimento apenas com poucas percepções sobre as necessidades dos usuários. Exemplificando alguns dos principais obstáculos decorrentes das diferenças entre as práticas ágeis e as de IHC, pode-se citar:

- Os métodos ágeis priorizam o “código em funcionamento” (*working code*) em detrimento ao projeto antecipado (*Big Design Up Front*) [5] [6], necessário para várias atividades de IHC;
- Maior foco dos métodos ágeis na quantidade de funcionalidades entregues ao cliente do que na usabilidade [5];
- Frequentemente, nos métodos ágeis, “cliente” e “usuário final” são considerados a mesma coisa [5] levando à coleta errônea de requisitos ou conflito de interesses;
- Maior foco no cliente do que no usuário [6];
- Por conta do curto espaço de tempo, os testes de produto são geralmente restritos a código, desconsiderando testes de usabilidade e fatores relacionados [5];

No entanto, se prevalecer a visão de desenvolvimento amplo de sistemas, considerando papéis e atividades

relacionadas à experiência do usuário, os métodos ágeis oferecem muitas oportunidades para superação de problemas com métodos tradicionais que por muito tempo vêm impedindo melhores níveis de usabilidade (por exemplo, a ideia de que as abordagens de IHC são caras) [3]. De fato, IHC e a filosofia ágil possuem algumas similaridades relevantes, como desenvolvimento por iterações e (a principal) o fato de ambos objetivarem a criação de produtos realmente úteis para o usuário. A divergência está na forma de se chegar a esse objetivo, como mostrado através das diferenças citadas.

Apesar da junção de IHC e métodos ágeis ser um fenômeno recente, algumas boas práticas têm emergido com o passar dos anos. Alguns poucos exemplos são [10]: Sincronizar o trabalho entre o profissional de IHC e o time de desenvolvimento (atividades antes, durante e depois de cada sprint), separar a criação de modelos (usuários, tarefas, etc) do design (projeto da solução), disseminar a cultura e o conhecimento sobre Design e IHC no time de desenvolvimento, trabalhar colaborativamente (não ser a única fonte de soluções), investir em artefatos rápidos / de baixa fidelidade e trabalhar com estimativas honestas e claras de esforço e/ou prazo.

Dado o cenário complexo acima relatado, pode-se concluir que promover o equilíbrio entre o desenvolvimento ágil e o foco na experiência do usuário é um desafio considerável. Por conta disto, pesquisadores e profissionais do mundo todo continuamente buscam e testam formas diversas de integração entre esses dois paradigmas. Isso gera a necessidade constante de pesquisa, experimentação, capacitação e troca de experiências entre os envolvidos no desenvolvimento de produtos interativos.

E foi justamente visando atender a essa demanda que o presente trabalho foi elaborado, com o foco principal na apresentação e discussão do estado da arte de boas práticas de integração IHC-métodos ágeis e troca de conhecimento entre os participantes.

PUBLICO ALVO

Profissionais, estudantes, professores e pesquisadores das áreas ligadas ao desenvolvimento de produtos interativos que estão interessados em melhorar a forma de trabalho em projetos ágeis ou apenas curiosos sobre esse assunto. Isso engloba gerentes de projeto, analistas de negócio, analistas de sistemas, engenheiros de usabilidade, designers de interface, designers de interação, arquitetos de informação, desenvolvedores, analistas de testes, entre outros.

PLANO DE ATIVIDADES

O curso foi dividido em três partes, visando aliar densidade adequada e amplitude sobre o assunto.

1. Parte 1: Introdução aos métodos ágeis

1.1. Pensamento *Lean*

1.2. O manifesto ágil

1.3. O essencial sobre os principais métodos ágeis: Scrum, XP e Kanban

2. Parte 2: Integrando IHC e Métodos Ágeis

2.1. Similaridades, diferenças e desafios

2.2. Boas práticas

2.3. Revisitando as técnicas de IHC sob uma visão ágil

2.3.1. Técnicas de pesquisa de usuário e contexto de uso

2.3.2. Técnicas de prototipação

2.3.3. Técnicas de desenvolvimento

2.3.4. Técnicas de avaliação

3. Parte 3: Vendendo IHC para times ágeis

3.1. Estratégias para a adoção da visão e práticas de IHC em ambientes de desenvolvimento ágil

3.2. Exercício (equipes elaboram e apresentam estratégias para problemas reais dos participantes)

A dinâmica do curso será baseada na exposição dos conceitos juntamente com casos reais e participação intensa do público, visando a troca de experiências e ideias. Durante o curso serão mostrados e distribuídos (de acordo com disponibilidade) material de apoio e ferramentas para os participantes utilizarem em suas organizações.

DURAÇÃO

O curso terá duração de 8 horas.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

Carlos Rosemberg Maia de Carvalho

<http://lattes.cnpq.br/9023203969068218>

<http://www.linkedin.com/in/rosemberg>

Especialista em experiência do usuário com mais de 13 anos de prática (sendo mais de três com métodos ágeis) no projeto e desenvolvimento de produtos e serviços interativos de diversos portes e plataformas, tendo participado em mais de 90 projetos até então. É PMP (*Project Management Professional*) e CSPO (*Certified Scrum Product Owner*). Atualmente coordena o Grupo de Interação Humano Computador do Instituto Atlântico (empresa de P&D em TIC com sede em Fortaleza), além de mestrando em Informática Aplicada pela UNIFOR e membro do LUQS (Laboratório de estudos do Usuário e da Qualidade de Uso de Sistemas - UNIFOR). Também possui Pós-Graduação em Design Digital (FIC), Bacharelado em Administração de Empresas (UFC) e curso técnico em Informática Industrial (IFCE). É professor convidado do curso de Pós Graduação em Engenharia de Software da Universidade Estadual do Ceará, ministrando a disciplina de Projeto de Interfaces. É também um dos fundadores e administradores da comunidade IHCeará, *Local Chapter*

Leader do IXDA Fortaleza (*Interaction Design Association*) e um dos organizadores do WUD (Dia Mundial da Usabilidade) em Fortaleza, desde 2008. Sempre procura dar um viés multidisciplinar aos seus trabalhos, integrando áreas como Design, Marketing, Gestão, Tecnologia da Informação e Interação Humano Computador. Dessa filosofia surgiu o MEX [9], um framework conceitual de análise e projeto para a experiência do usuário.

Albert Schilling

<http://lattes.cnpq.br/7452823881971300>

Mestre em Informática Aplicada (2009), Especialista em Gerência Estratégica da Informação (2006) e Graduado em Informática (2005) ambos pela Universidade de Fortaleza – UNIFOR. Possui 8 anos de experiência nas áreas de Interação Humano Computador e Engenharia de Software, com foco em Gestão de Projeto e Design de Interação, tendo publicado vários trabalhos em importantes eventos das referidas áreas, além de ter participado de mais de 30 projetos nesse período, atuando em papéis técnicos (analista de teste, analista de requisitos, designer de interação) e de liderança. É um dos administradores e fundadores da IHCeará, comunidade de profissionais e estudantes com foco em IHC no Ceará. Participou da comissão organizadora do WUD 2008 (Dia Mundial da Usabilidade), evento no qual apresentou trabalho. Em 2005, participou do consórcio cearense responsável pelo desenvolvimento de aplicações para o Sistema Brasileiro de TV Digital realizado no Laboratório de Estudos do Usuário e da Qualidade de uso de Sistemas (LUQS) na UNIFOR. Em 2007 atuou no gerenciamento de um projeto internacional de TV Digital também desenvolvido no LUQS. Há três anos trabalha como gerente de projetos no Instituto Atlântico, empresa de P&D e inovação tecnológica que possui processos de desenvolvimento e gestão certificados nos padrões de qualidade e maturidade de processos CMMi 5 e ISO 9001:2008, além de alinhados as boas práticas de desenvolvimento do RUP e de gestão do PMBoK e SCRUM. Possui as certificações Certified Scrum Master (CSM), Certified Scrum Product Owner (CSPO), Six Sigma Green Belt e Certificação Brasileira de Teste de Software (CBTS), assim como o credenciamento de Instrutor Oficial da ALATS (Associação Latino Americana de Teste de Software).

REFERÊNCIAS

1. Agile by the numbers: Survey finds more adoption, but age-old problems. Disponível em: <<http://searchsoftwarequality.techtarget.com/news/1372395/Agile-by-the-numbers-Survey-finds-more-adoption-but-age-old-problems>>, acessado em 16/06/2011.
2. Highsmith, J.; Cockburn, A. Agile Software Development: The Business of Innovation. IEEE Computer, 2001.
3. Nielsen, J. Evangelizing Usability: Change Your Strategy at the Halfway Point, J. Nielsen's Alertbox. Disponível em <<http://www.useit.com/alertbox/enterprise.html>>, 2005.
4. Nielsen, J. Agile Development Projects and Usability. Disponível em <<http://www.useit.com/alertbox/agile-methods.html>>, acessado em 16/06/2011.
5. Uma Estratégia de Apoio à Institucionalização da Usabilidade em Ambientes de Desenvolvimento Ágil In: VIII Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, 2008, Porto Alegre. Simpósio Brasileiro de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. , 2008.
6. Johanna Kollmann, Designing the User Experience in an Agile Context. Master's dissertation (HCI and Ergonomics), UCL 2008.
7. Constantine, L.; Lockwood, L. Process Agility and Software Usability Toward Lightweight Usage-Centered Design, The Management Forum, Software Development, Vol. 9, No. 6, June (2001).
8. Six, Janet M. Integrating UX into Agile Development, UX Matters. Disponível em <<http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/04/integrating-ux-into-agile-development.php>>, acessado em 16/06/2011.
9. Carlos Rosemberg. MEX - Modelo Genérico de Experiência do Usuário: Uma Evolução Conceitual. In: Simpósio de Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, Porto Alegre, 2008.
10. Govella, Austin. Agile + UX: six strategies for more agile user experience. Disponível em <<http://www.thinkingandmaking.com/view/agile-ux-six>>, acessado em 04/07/2011.