



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
2014.2

**UM PROCESSO PARA MANUTENÇÃO DA CONSISTÊNCIA
DE INTERFACES INTEGRADAS AO AMADEUS**

Proposta de Trabalho de Graduação

Aluno: Paulo Henrique da Cruz Pereira (phcp@cin.ufpe.br)

Orientador: Alex Sandro Gomes (asg@cin.ufpe.br)

Recife
OUTUBRO DE 2014

Sumário

Introdução	3
Objetivo	4
Contexto	4
Cronograma	6
Possíveis Avaliadores	7
Referências	8
Assinaturas	9

Introdução

O software livre e de código aberto (F/LOSS) unindo-se ao desenvolvimento colaborativo ganha mais adeptos a cada dia, sendo crescente o número de projetos passando a usar esse modelo [1]. Dessa forma alguns problemas se tornam mais evidentes, como o de manter a organização dos códigos e arquiteturas pré-definidas, ou mesmo o de manter a consistência de novas interfaces que serão desenvolvidas pelos colaboradores. Tudo isso se dá por, comumente, não existir um processo de integração definido dentro dos projetos de software livre [2].

A ausência de diretrizes que definam padrões visuais e de comportamento da interface é responsável pela dificuldade em manter a consistência das novas telas em relação ao que era esperado, e isso ocorre apenas durante a integração das colaborações realizadas por terceiros. Esse problema se agrava principalmente quando se lida com sistemas de uso amplo, onde o usuário espera ações comuns do sistema, mas uma colaboração pode não responder da forma esperada. Para reduzir esse problema as 10 Heurísticas de Nielsen [3] podem ser tomadas como referência, ou mesmo podem ser usadas diretrizes de mais alto nível como as definidas pelo Departamento de Saúde e Serviços Humanos (HHS) do governo dos Estados Unidos, o Usability.gov [4].

Contexto

O Amadeus é um ambiente de ensino a distância inicialmente desenvolvido pelo grupo de Ciências Cognitivas e Tecnologias Educacionais (CCTE), do Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco (CIn-UFPE), e posteriormente se tornou um software livre e de código aberto [5]. Nesse sistema os problemas citados na introdução são realidade, pois não existe um processo de integração nem diretrizes para o desenvolvimento de interfaces definidas. Dessa forma os desenvolvedores podem tomar decisões erradas, fazendo com que as interfaces sejam inconsistentes com o todo, principalmente em pontos específicos relacionados ao Amadeus que não estão contemplados em diretrizes mais gerais.

Objetivo

Este trabalho tem como principal objetivo sugerir formas de manutenção da consistência de interfaces que serão desenvolvidas pela comunidade Amadeus.

O resultado esperado é um processo que irá guiar as integrações realizadas através de um ambiente de desenvolvimento colaborativo. A partir disso será feita uma análise de uma recente colaboração ao Amadeus com base nessas diretrizes.

Os objetivos específicos da proposta são:

- Levantamento bibliográfico sobre consistência, usabilidade e manutenção de consistências em comunidades de Softwares de Código Aberto;
- Estudo das inconsistências de interface nas colaborações mais recentes ao Amadeus;
- Identificação das necessidades de processo para manutenção da consistência de interfaces do produto Amadeus;
- Definição de processo de manutenção da consistência de interfaces do Amadeus a partir da identificação das necessidades;
- Organização do Amadeus no novo ambiente de desenvolvimento colaborativo: GitHub;
- Desenvolvimento das diretrizes para consistência de interfaces do Amadeus;
- Análise de uma das colaborações mais recentes através dos pontos definidos pelas diretrizes junto a uma avaliação heurística com análise de tarefas.

Cronograma

Atividade	Novembro				Dezembro				Janeiro				Fevereiro			
Levantamento bibliográfico																
Estudo das inconsistências de interface																
Identificação das necessidades de processo																
Definição de processo																
Organização do Amadeus no GitHub																
Desenvolvimento das diretrizes																
Análise de uma das colaborações mais recentes																
Elaboração do Relatório e da Apresentação																

Possíveis Avaliadores

Os possíveis avaliadores, na ordem de preferência:

- Prof. Vinícius Garcia;
- Prof. Robson Fidalgo.

Referências

- [1] MURILLO, Luis Felipe Rosado. Tecnologia, Política e Cultura na Comunidade Brasileira de Software Livre e de Código Aberto. 2009. 172 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Departamento de Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Ufrgs, Porto Alegre, 2009.
- [2] REIS, Christian Robottom. Caracterização de um Processo de Software para Projetos de Software Livre. 2003. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Computação e Matemática Computacional, Departamento de Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Usp, São Paulo, 2003.
- [3] Clorisval Pereira Jr., Rodolfo Capeto (2000) Indicadores para avaliação de websites. In Anais do III Workshop sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, IHC 2000. Gramado-RS, Brasil, Outubro 18-20, 2000. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. pp.75-80.
- [4] U.S. Dept. of Health and Human Services (Org.). Research-Based Web Design and Usability Guidelines. Disponível em: <<http://guidelines.usability.gov/>>. Acesso em: 9 out. 2014.
- [5] GOMES, Alex Sandro et al. Amadeus: Novo modelo de sistema de gestão de aprendizagem. Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e A Distância, [s. L.], v. 8, n. 1, p.10-27, 2009. Anual.

Assinaturas

O estudante e o orientador assinam abaixo se comprometendo com o desenvolvimento do trabalho exposto no presente documento.

Alex Sandro Gomes
Orientador

Paulo Henrique da Cruz Pereira
Aluno