



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
CENTRO DE INFORMÁTICA

Um Estudo de Campo do Uso de Ambientes
informativos no NTI-UFPE.

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Aluno: Rebeka Rayane Cunha Vogeley (rrcv@cin.ufpe.br)

Orientador: Célio Santana (casj@cin.ufpe.br)

Recife - PE

2016
Sumário

Contexto	2
Objetivo	4
Possíveis avaliadores.....	4
Cronograma.....	5
Referências.....	6
Assinaturas.....	7

1. Contexto

O mundo vive numa constante mudança, e os softwares são um elemento chave dessa evolução, logo é necessário que eles acompanhem as mudanças de requisitos impostas pelo ambiente na qual ele está inserido, pois é a partir da utilização desses Software que empresas são estimuladas, incitadas e modernizadas com o intuito de aumentar sua competitividade, e por esse motivo vem sendo amplamente utilizado.

O desenvolvimento de Software tem sido uma prática amplamente utilizada pelas empresas visando amenizar problemas, situações críticas de negócios ou requisitos técnicos. No entanto, a tecnologia de desenvolvimento, criação ou adaptação de um novo software apresenta-se como um fenômeno bastante complexo (FERNANDES, 2003).

E é nesse contexto de complexidade que entra a importância da comunicação em projetos de Software. A comunicação é uma importante ferramenta para o compartilhamento da informação, de conhecimento, e principalmente das necessidades e interesses. Ela se torna fundamental entre os atores envolvidos no desenvolvimento de Software, porém, obter uma comunicação eficiente ainda é um desafio quando tratamos de equipes de desenvolvimento, principalmente porque muitas vezes os colaboradores trabalham em horários flexíveis causando desencontros, ou até mesmo em turnos diferentes.

Essas falhas na comunicação entre a equipe, pode gerar vários problemas como, atraso do trabalho por falta de informação, retrabalho, erros, entre outros. Além dos problemas de comunicação entre os próprios colaboradores da equipe, também existem constantes falhas de comunicação entre equipe de desenvolvimento, e cliente e isso vem originando as principais falhas em projetos de software uma vez que o que eu compreendo como necessidade do cliente na maioria das vezes não é o que ele realmente deseja.

Foi na década de 1990 que surgiu a busca por um processo de desenvolvimento de software mais leve, menos engessado, e foi nesse momento que surgiram os métodos ágeis, como uma alternativa ao desenvolvimento tradicional baseado no ciclo de vida em cascata. Entretanto, os tais métodos ágeis só foram formalizados e unificados em 2001 com a criação do Manifesto Ágil, quando dezessete membros da comunidade mundial de desenvolvimento de software se reuniram para, além de outras atividades, discutir sobre boas práticas adotadas pelos profissionais no desenvolvimento de seus trabalhos como, questões que caracterizavam fatores para o sucesso dos projetos de software, dos quais aqueles profissionais estiveram relacionados durante suas vidas profissionais.

O Desenvolvimento Ágil de Software tem o propósito de focar na solução do problema, com o objetivo de acelerar as entregas do software, utilizando prototipação,

desenvolvimento incremental e times reduzidos, ou seja, priorizavam o produto de software em si, sem focar tanto na documentação, e sempre com o objetivo de entregar de forma mais rápida ao cliente, atacando os riscos mais comuns e dessa forma o cliente poderia prover um *feedback* podendo fazer alterações, pois um dos conceitos do desenvolvimento ágil é que as mudanças e adições tanto no conteúdo quanto no layout são bem-vindas para garantir a vantagem competitiva do cliente.

Modelos baseados no desenvolvimento ágil começaram a surgir, tais como o Extreme Programming e Scrum, que são muito parecidos, mas que tem suas diferenças, pois o Scrum é considerado um framework para o desenvolvimento de projetos, ou seja, qualquer tipo de projeto, já o xp fornece algumas regras para o desenvolvimento em si, nesse caso se pode fazer uso do framework Scrum juntamente com os conceitos do XP nos projetos de desenvolvimento de software.

E é nos métodos ágeis que a comunicação ganha uma importância crucial. A gestão da comunicação e das informações nos projetos são tão importantes quanto a equipe, pois a comunicação constante e em tempo real dos desenvolvedores ataca os problemas de entendimento e, ao mesmo tempo, diminuem a necessidade de documentação formal e extensiva, diminuem as expectativas dos *stakeholders* no decorrer do projeto.

Então a comunicação é fundamental para se chegar na raiz de problemas que podem estar interferindo nos resultados, além de que com uma boa comunicação, todos os envolvidos podem exercer suas atividades em uma mesma direção, em busca de objetivos comum.

A comunicação gera informação e o principal objetivo do ambiente informativo é disseminar informação, além do entendimento implícito que o ambiente transmite. No instante que a mente recebe uma imagem ela logo associa com um significado, pois imagens falam mais do que palavras, e esse é um conceito bem definido no meio da computação. Então se associarmos informações a imagens, ocorre o aumento da capacidade cognitiva do ser humano.

O mesmo acontece se introduzirmos esse conceito em um ambiente de trabalho, pois a todo instante a mente recebe informações não textual e essas informações vão sendo agregadas, gerando conhecimento a todo instante só com o fato de se trabalhar em um ambiente com potenciais fontes de informação. Uma outra vantagem de se ter esse tipo de ambiente, é a autonomia que os colaboradores adquirem, pois se a informação já está exposta, não se faz mais necessário a dependência de outra pessoa para se adquirir aquela informação, além de que as informações de status são transmitidas sem interromper os membros da equipe e ajuda a melhorar a confiança das partes interessadas.

2. Objetivos

O objetivos gerais deste trabalho é investigar como os ambientes informativos estão presentes nos projetos do Núcleo de Tecnologia da Informação (NTI) da Universidade Federal de Pernambuco. Como esses ambientes estão sendo utilizados? para quê? em que projetos? E qual é o sentimento dos times em usar estes tipos de ambientes.

Para atingir estes objetivos gerais, temos os seguintes objetivos específicos:

- Realizar uma investigação da literatura sobre ambientes informativos em projetos de Software;
- Identificar quais são as principais práticas, técnicas e métodos utilizados nestes trabalhos teóricos;
- Criar um questionário para coleta de informações;
- Identificar no NTI-UFPE projetos que utilizam ambientes informativos;
- Entrevistar membros de times que trabalham nestes projetos;
- Elaborar um relatório dos benefícios do uso dos ambientes informativos no NTI.

3. Possíveis Avaliadores

- Vinicius Garcia (CIN-UFPE);
- Alexandre Vasconcelos (CIN-UFPE);
- Hermano Perreli (Cin-UFPE);
- Simone Santos (Cin-UFPE);
- Kiev Gama (Cin-UFPE);
- Carla Silva (Cin-UFPE);
- Fabio Silva (Cin-UFPE);

4. Cronograma

Atividades	Abril	Maio	Junho	Julho	Agosto
Levantamento do material bibliográfico					
Pesquisa Bibliográfica					
Elaboração da parte prática do nti					
Elaboração da monografia					
Elaboração da apresentação					
Defesa da monografia					

5. Referências

Sommerville, I (2007). Engenharia de Software Pearson/Prentice Hall [S.I.]

FERNANDES, Jorge H. C. Qual a prática do desenvolvimento de software? Revista Ciência e Cultura, v. 55, n. 2, abr./mai. /jun. 2003. p. 29-33.

VAILATI, Tiago. **O manifesto ágil**. Disponível em:

<<http://imasters.com.br/artigo/17878/gerencia-de-projetos/o-manifesto-agil/>>. Acesso em: 12 jul. 2010.

LANUSSE, Andreano. **Metodologias Ágeis – Scrum ou eXtreme Programming (XP)?**

Disponível em:

<<http://www.andreanolanusse.com/pt/metodologias-ageis-scrum-ou-extreme-programming-xp/>>. Acesso em: 2 jul. 2010.

DESENVOLVIMENTOÁGIL.COM.BR. **Aprenda sobre Desenvolvimento Ágil de**

Software. Disponível em: <<http://www.desenvolvimentoagil.com.br/>>. Acesso em: 26 nov. 2013.

LANA, Francielle Venturini dalla; MORAES, Giancarlo Marques de. **A Influência da Comunicação no Processo de Desenvolvimento de Software e sua Implicação na Satisfação do Usuário**. 2009. 13 f. Tese (Doutorado) - Curso de Encontro Ampad,

Enampad, São Paulo, 2009. Disponível em:

<<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/ADI1281.pdf>>. Acesso em: 23 set. 2009.

VALE, Alisson. **Just in Time for Knowledge Work: Ambiente Informativo**. Disponível em:

<<http://alissonvale.com/englishblog/post/2007/04/04/Ambiente-Informativo.aspx>>. Acesso em: 04 abr. 2007.

6. Assinaturas

Rebeka Rayane Cunha Vogeley
Orientando

Célio Santana
Orientador