

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA - CIn
BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

FATORES QUE DIFICULTAM A PRÁTICA DE DESIGN
NA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE SOFTWARE

ANGELINA MARIA

Proposta de Trabalho de Graduação

16 de Abril de 2017

Sumário

1	Introdução	1
2	Objetivos	2
3	Metodologia	2
4	Cronograma	3
5	Assinaturas	4
6	Referências	5

1 Introdução

O processo de desenvolvimento de software é alvo de pesquisas, gerências e engenharias devido a sua complexidade. Por vezes, esse processo é fracassado seja pelas falhas durante a fabricação, estouro do prazo de entrega ou por seu resultado não ser exatamente o que o cliente espera.

Na década de 80 e 90, a forma de fabricação de software era engessada nos métodos formais e partia-se do pressuposto que os requisitos podem ser claramente especificados no começo do projeto, exigindo uma documentação formal a ser usada na tomada de decisão. Hoje, os softwares são usados por profissionais de diversas áreas, que com o tempo tornaram-se mais exigentes e críticos. Esses usuários interagem com sistemas online que necessitam de uma interface mais interativa e amigável. Com isso, os modelos tradicionais devem incorporar novas características no processo de desenvolvimento de sistemas. Em 2001, dezessete especialistas se reuniram para discutir as práticas e melhorar o processo (que beneficiaria empresas de pequeno e médio porte), onde foram criadas as “metodologias ágeis” com processos mais simples e rápidos.

Analisando a metodologia tradicional e suas variações como fases de iteração ou inclusão de *feedbacks*, ainda pergunta-se sobre suas falhas e se estão produzindo sistemas bem sucedidos, segundo SILVA, K. (2015) “(...) Sucesso está associado com variáveis de tempo, escopo, custo e qualidade.”[1]

Design é o processo que transforma instruções ou solicitações em um produto acabado ou em uma solução de design, que é composta por um processo onde cada etapa exige o Design Thinking (DT) - um modo de pensar voltado para o projeto e seu usuário. As adaptações feitas nos modelos tradicionais, interpretam o DT como algo desordenado, porém quando trata-se de percepção do usuário, essas metodologias não possuem espaço para análise, nesse ponto o DT introduz suas técnicas e alinha o produto à perspectiva do usuário [2]. A modificação que o DT traz a essas metodologias pode parecer no princípio desordenada por ser um método sem passo a passo ou estrutura. Para que o método de DT funcione, é necessário observar outros fatores como por exemplo se o perfil da organização está aberto à criatividade e inovação ou se trata de uma empresa que preza pela segurança evitando ambientes de riscos [3]. “Várias são as soluções possíveis a partir de determinadas instruções, e elas podem se diferenciar umas das outras em termos de criatividade, viabilidade e orçamento.”(Ambrose e Harris. 2016) [4]. De acordo com o contexto apresentado e Furnival (2011), deve-se então introduzir metodologias do tipo Design como exemplo o Design Participativo (DP), no qual é mais importante o que acontece ao receptor quando a mensagem é entregue.[5]

2 Objetivos

Ao se desenvolver um Sistema de Informação, é necessário pensar-se em fatores sociais e psicológicos do ambiente onde o sistema será implantado. Ignorando esses fatores, pode-se gerar usuários insatisfeitos ou uma resistência ao uso do sistema levando o projeto ao fracasso.

Seja com as metodologias tradicionais ou as mudanças no processo de desenvolvimento, ainda existem casos de insucesso e números significantivos de projetos que não atendem às necessidades dos usuário, mas são implementados.

Para que seja possível verificar o motivos dessas casos de insucesso, é necessário identificar o perfil das organizações e destacar os pontos de diferença entre elas para que seja possível mostrar a importância das técnicas de Design Thinking e suas melhorias do processo de desenvolvimento de sistemas.

Dessa forma, nossos objetivos são:

- Identificar pontos onde as empresas brasileiras estão falhando no desenvolvimento de sistemas
- Mostrar a importância de utilizar técnicas de Design Thinking (DT) para a melhoria nos resultados
- Que tipo de perfil as organização que utilizam o DT possuem e se isso é o diferencial de sucesso
- Localizar características que apontam a resistência em utilizar o Design Thinking

3 Metodologia

Para o desenvolvimento do presente trabalho, será usado o método de Revisão Sistemática proposto por Kitchenham [6]. Uma boa análise sistemática envolve atividades não sequenciais e iterativas tendo como objetivo identificar, avaliar e interpretar pesquisas relevantes para uma determinada questão ou tópico de forma imparcial. Dentre os diversos motivos para se elaborar uma Revisão Sistemática, o que se adequa a criação do presente trabalho é identificar eventuais lacunas no processo de desenvolvimento de sistemas que impedem a apropriação do Design.

Iniciaremos o processo definindo as fases da Revisão Sistemática que serão divididas em etapas a serem apresentadas no Cronograma.

4 Cronograma

Tabela 1: Processo de Iteração do presente trabalho

Semana	Descrição da Iteração	Dia da Entrega
1	Identificação da Pesquisa	17/04
2 e 3	Seleção de Estudos Primários	08/05
4 e 5	Avaliação da Qualidade do Estudo	22/05
6 e 7	Extração dos Dados	05/06
8	Síntese dos Dados	12/06
9	Correções junto ao Orientador	19/06
10	Revisão Final	26/06
11	Último dia para entrega	11/07

5 Assinaturas

Eu, _____, aceito orientar o Trabalho de Conclusão de Curso da aluna _____, me dispondo a supervisionar todo o desenvolvimento do projeto, bem como acompanhá-la na defesa do trabalho.

Angelina Maria da Silva
Aluno

Alex Sandro Gomes
Orientador

6 Referências

- [1] SILVA, K. SANTOS, S. Critical factors in agile software projects according to people, process and technology perspective. Agile Brasil, 2015
- [2] CLARO, Gideão Matinc et al. Design Thinking: Uma ferramenta para geração de novos negócios. O caso da Incubadora Santos Dumont.
- [3] DE SANTANNA, Isadora Castelo Branco SAMPAIO; DE SANTANNA-FILHO, João Ferreira; SORIANO-SIERRA, Eduardo. Design thinking aplicado ao desenvolvimento de software. Revista ESPACIOS— Vol. 35 (Nº 12) Año 2014, 2014.
- [4] AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Thinking: Coleção Design Básico. Bookman Editora, 2016.
- [5] FURNIVAL, Ariadne Chloë. A participação dos usuários no desenvolvimento de sistemas de informação. Ciência da Informação, v. 25, n. 2, 1996.
- [6] KITCHENHAM, Barbara. Procedures for performing systematic reviews. Keele, UK, Keele University, v. 33, n. 2004, p. 1-26, 2004.