

Trabalho da primeira parte da Disciplina

Observações

- O trabalho comporá a média final com peso 1/3;
- O trabalho deve ser desenvolvido preferencialmente em grupo de até 3 pessoas;
- Deve ser entregue de forma impressa até a data combinada conjuntamente entre a turma e a professora;
- A solução para o problema motivador do trabalho deverá ser apresentado em aula pelos diferentes grupos a partir da data agendada para a entrega;
- A entrega atrasada não será permitida. Casos especiais serão levados à turma e por ela decididos;
- Os quatro primeiros passos do Trabalho deverão ser realizados e registrados no documento a ser entregue. A nota do trabalho será composta da avaliação do resultado de cada um dos passos propostos, além de pela avaliação da solução final. Soluções “soltas” ou “desconexas” serão desconsideradas.

Enunciado

Considere o contexto de uma equipe de desenvolvimento de software na atividade de levantamento e especificação de requisitos de um sistema X que, por um motivo qualquer, não tenha condições de realizar o *workshop* de requisitos (e sua principal técnica - o *brainstorming*) de forma presencial.

Considere que, com esse intuito, a equipe tome a decisão de, antes de se ocupar da atividade de levantamento e especificação de requisitos do sistema X, projetar e implementar um sistema virtual a ser chamado de SVWRB – Sistema Virtual de *Workshop* de Requisitos e *Brainstorming*, para a realização da atividade de levantamento de requisitos de forma distribuída e remota.

Este sistema será um tipo de software de CSCW (*Computer Supported Collaborative Work* – Trabalho Colaborativo Apoiado por Computador). Sistemas de CSCW se organizam em torno de 3 eixos principais: Comunicação, Colaboração e Coordenação.

Com base nestas premissas,

1. Identifiquem os perfis de usuário direto do sistema SVWRB ou, em outras palavras, os seus atores;
2. A partir da leitura cuidadosa (do início ao fim e de maneira a tentar captar toda a informação pertinente às questões propostas no Trabalho) das notas de aula da Unidade 2 (e, de forma especial, do material sobre *Workshop* de requisitos e *Brainstorming* – 3 documentos), identifiquem, para cada um dos principais perfis de usuário direto ou atores, as suas necessidades reais (entendidas no espaço da atividade fim a que o sistema dará apoio, no caso, o levantamento e a especificação de requisitos num contexto hipoteticamente presencial);
3. Aproveitem a oportunidade para fazer com que o SVWRB atue de maneira inovadora em relação à atividade real do workshops de requisitos. Isto implica, neste caso, se apropriar das possibilidades da tecnologia de software para, por exemplo, controlar (idealmente evitar), no ambiente virtual, os problemas comuns nesta atividade quando realizada da forma tradicional (presencial). Isto exigirá a revisão (modificação, eliminação, inserção) e a reorganização dos aspectos determinados no passo 2;

Dica: A apropriação do potencial inovador da ferramenta pode ser facilitada por meio de um bom projeto para os eixos componentes do sw de CSCW (Comunicação, Colaboração e Coordenação);

4. Para cada necessidade real identificada, redijam de maneira precisa o(s) aspecto(s) associados, com o detalhamento mínimo necessário à compreensão do aspecto pelo leitor (Laura). Dito de outra forma, os aspectos deverão ser especificados de maneira a deixarem claras, para o leitor, a capacidade exigida do sistema e a forma como ela será acionada (interação usuário-sistema);
5. A título de síntese, construam um storyboarding ativo (em meios e modos da escolha do grupo) do sistema proposto, a ser apresentado à turma na data combinada.