

Atividade Prática 4 - Finalização da Imersão

Práticas e Artefatos de Entrega

Essa atividade é uma extensão da atividade 2 e 3 e tem como objetivo concluir a etapa de imersão já inicializada. Ao final, espera-se que tenhamos concluído os seguintes artefatos:

Para o time de Design:

- 1.1 Versão 2 da Matriz CSD sobre o Usuário
- 1.2 Personas
- 1.3 Mapa de Empatia

Para o time de Ciência da Computação:

- 2.1 Versão 2 da Matriz CSD sobre Soluções para Problemas Similares
- 2.2 Relatório Detalhado com os Resultados da Pesquisa de Similares

1 Artefatos de Design

Nas atividades práticas passadas foi pedido ao grupo que desenvolvesse um plano de imersão para entender o problema e os atores envolvidos. Bem, agora é hora de colocar esse plano em prática! Execute o que foi planejado, seja com entrevistas de usuários e *stakeholders*, observação direta do contexto, pesquisa de referências e casos similares, levantamento de necessidades e desafios, etc. Logo em seguida, vocês estarão prontos para finalizar os artefatos à seguir.

1.1 Versão 2 da Matriz CSD sobre o Usuário

O quê muda na Matriz CSD feita anteriormente? Certezas eram mesmo certas? Suposições foram comprovadas? Dúvidas foram sanadas? Faça esse exercício de, primeiro, revisar cada um dos itens da matriz anterior e ver se eles estão na devida coluna. Depois disso, atualize a tabelas com novas Certezas, Suposições e Dúvidas que apareceram desde a primeira versão.

1.2 Personas

Crie **pelo menos duas** user personas relacionadas ao seu projeto - elas é que guiarão as decisões de design, experiência do usuário e do próprio produto na etapa de ideação. O nível de detalhamento das personas, possibilidade de representação, profundidade, resumo e itens que merecem destaque ficam à cargo do grupo.

1.3 Mapa de Empatia

Agora devemos criar os mapas de empatia, um para cada persona. O objetivo, como o nome sugere, é empatizar com os atores (ou clientes) do projeto: entendendo seus sentimentos, pensamentos, necessidades e desejos. Apesar de existirem adaptações, existe um modelo (Fig. 1) de mapa de empatia bem aceito no mercado (e na literatura) que é o modelo criado pela XPLANE¹.

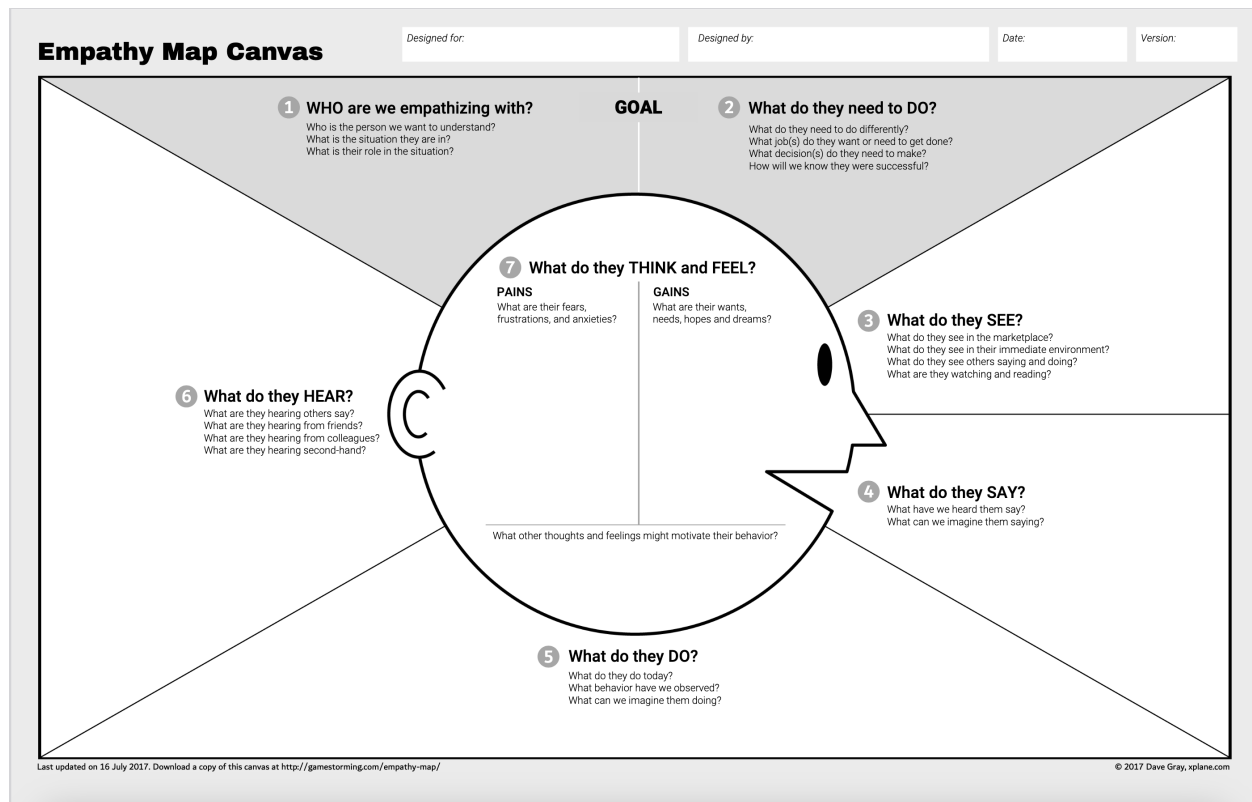


Figure 1: Modelo de Mapa de Empatia

Como atividade, crie um mapa de empatia para cada uma das personas. O grupo pode criar o seu próprio modelo baseando-se no modelo da XPLANE, que pode ser acessado em: Empathy-Map-Canvas-006.pdf

¹A XPLANE é uma consultoria de design e inovação, e o seu mapa de empatia foi apresentado primeiramente no livro de 2010: *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*.

2 Artefatos de Ciência da Computação

2.1 Versão 2 da Matriz CSD sobre Soluções para Problemas Similares

O que muda na Matriz CSD feita anteriormente? Certezas eram mesmo certas? Suposições foram comprovadas? Dúvidas foram sanadas? Faça esse exercício de, primeiro, revisar cada um dos itens da matriz anterior e ver se eles estão na devida coluna. Depois disso, atualize a tabelas com novas Certezas, Suposições e Dúvidas que apareceram desde a primeira versão.

2.2 Relatório Detalhado com os Resultados da Pesquisa de Similares

1. Pesquisa de Similares:

- Pesquise sobre **similares**, ou seja: produtos ou soluções que utilizem tecnologias, processos, algoritmos e/ou funcionalidades semelhantes às que vocês, como futuros desenvolvedores, pretendem propor no projeto.
- A pesquisa deve incluir **pelo menos quatro** similares. O grupo pode considerar tanto produtos no mercado quanto soluções em software livre ou acadêmicas.
- Estude e analise como esses similares são construídos. Quais as tecnologias, *frameworks*, e linguagens de programação e serviços usam?
- Procure identificar os pontos fortes e fracos de cada um desses similares, com base em características como: interface, usabilidade, funcionalidades, performance e as tecnologias das quais foram construídos. Crie então uma tabela comparativa entre eles.

2. Estrutura do Relatório: O relatório deve ser estruturado conforme as seguintes seções:

- **Introdução:** Apresente o contexto da pesquisa e o objetivo do relatório.
- **Descrição do Similares:** Liste cada produto ou solução similar pesquisada e faça uma descrição de suas características. Utilize imagens, capturas de tela ou diagramas para ilustrar.
- **Análise Comparativa:** Compare os produtos similares com o seu projeto, destacando as vantagens e desvantagens de cada um. Aqui deve ser inserida a tabela comparativa criada. Relacione esses pontos com o que o grupo espera alcançar com seu projeto.
- **Conclusão:** Apresente as conclusões da pesquisa, apontando quais aspectos podem ser aplicados ou evitados no seu projeto.
- **Referências:** Inclua todas as fontes consultadas durante a pesquisa.

São esperadas de 3 a 4 páginas de conteúdo. Um exemplo um pouco mais complexo de relatório é o trabalho *Estudo de frameworks multiplataforma para desenvolvimento de aplicações mobile híbridas*². Não é preciso fazer algo tão elaborado, mas esse artigo dá uma ideia das formas de redação e síntese possíveis.

²Disponível <http://anais.eati.info:8080/index.php/2019/article/view/330>

Formato da Entrega

Deverão ser entregues **dois documentos**, um de design e outro de ciência da computação, no formato PDF. Um integrante de cada uma das áreas deve fazer o envio. O uso de diagramas, figuras de apoio, fundamentos de formatação ABNT e referências bibliográficas é encorajado para enriquecer o trabalho. O envio se dá pelo site da disciplina.

Data de entrega: Definida no site da disciplina. Não serão aceitos trabalhos fora do prazo.

Critérios de Avaliação

A atividade será avaliada de acordo com os seguintes critérios:

Para os artefatos de Design: profundidade e qualidade na imersão para as definições das personas (30%) e mapa de empatia (20%); originalidade e fundamentação da Matriz CSD (30%); e a apresentação visual e estrutura do documento e dos artefatos (20%).

Para os artefatos de CC: originalidade e fundamentação da Matriz CSD (20%); a profundidade da pesquisa (20%); a qualidade da escrita (30%); os *insights* gerados à partir da pesquisa (20%); e a formatação do documento (10%).

Essa é uma atividade que requer pensamento crítico, pesquisa, poder de síntese, escrita acadêmica. Curta o processo e desafie-se. Artefatos gerados diretamente por IAs generativas receberão atribuição de nota zero.