

Atividade Prática 2 - Início da Imersão

Esta atividade tem como objetivo guiar os alunos no processo de imersão em um problema real, utilizando abordagens de design thinking e projeto de software.

O grupo deve aplicar técnicas de pesquisa, análise e modelagem para entender o contexto do problema e propor soluções iniciais. Como resultado, espera-se a entrega dos seguintes artefatos:

- 1.1 Planejamento da Imersão
- 1.2 Descrição do Problema
- 1.3 Descrição do Cenário do Problema
- 1.4 Versão 1 da Matriz CSD sobre o Usuário
- 1.5 Versão 1 da Matriz CSD sobre Soluções para Problemas Similares

1 Entrega dos Artefatos

1.1 Planejamento da Imersão

Baseado nos aprendizados nas disciplinas do curso, descrevam um plano de imersão para entender o problema. Esse planejamento pode incluir o que o grupo achar necessário, como entrevistas com usuários e *stakeholders*, observação direta do contexto, pesquisa de referências e casos similares, levantamento de necessidades e desafios, etc. A entrega deve conter um cronograma básico e a justificativa das técnicas escolhidas.

1.2 Descrição do Problema

Nesta seção, o grupo deve formular o problema identificado de maneira clara e objetiva, respondendo às perguntas:

- Qual é o problema central?
- Quem são os afetados?
- Quais são as consequências do problema?

O problema deve ser descrito de forma concisa e baseada em evidências coletadas na imersão.

1.3 Descrição do Cenário do Problema

Aqui, o grupo deve detalhar o ambiente onde o problema ocorre. Podendo incluir, mas não exclusivamente:

- Quem são os principais atores envolvidos?
- Quais são as interações entre esses atores?

- Como o problema se manifesta no dia a dia?
- Existe alguma solução parcial em uso?

O cenário pode ser apresentado com apoio de diagramas, fluxogramas ou mapas conceituais.

1.4 Versão 1 da Matriz CSD sobre o Usuário (Design)

A Matriz CSD (Certezas, Suposições e Dúvidas) é uma ferramenta para organizar percepções sobre os usuários e suas necessidades. O grupo deve criar uma primeira versão baseada nas informações coletadas.

- **Certezas:** Fatos comprovados sobre os usuários (baseados em entrevistas, observação etc.).
- **Suposições:** Hipóteses que o grupo tem sobre os usuários, mas que ainda precisam ser validadas.
- **Dúvidas:** Questões ainda sem resposta sobre os usuários e seu comportamento.

1.5 Versão 1 da Matriz CSD sobre Soluções para Problemas Similares (Ciência da Computação)

Similar à matriz anterior, esta versão deve focar nas soluções já existentes no mercado ou em pesquisas acadêmicas e técnicas.

- **Certezas:** Tecnologias, *frameworks* ou metodologias comprovadamente eficazes.
- **Suposições:** Ideias sobre soluções possíveis que precisam de mais validação.
- **Dúvidas:** Questões abertas sobre a viabilidade técnica ou adoção das soluções.

Formato da Entrega

O grupo devem organizar os artefatos em um único documento, preferencialmente no formato PDF. O uso de diagramas, imagens e referências bibliográficas é encorajado para enriquecer a análise. 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: profundidade da análise do problema (30%); clareza e organização dos artefatos (20%); qualidade da pesquisa e imersão (20%); originalidade e fundamentação da Matriz CSD (20%); e a apresentação visual e estrutura do documento (10%). Essa é uma atividade que requer pensamento crítico, pesquisa e poder de síntese. Curta o processo e desafie-se. Textos comprovadamente gerados por IAs generativas receberão atribuição de nota zero.