

UC – USABILIDADE, DESENVOLVIMENTO WEB, MOBILE E JOGOS

Título: Projeto Final – **Orientações Práticas** – Parte 1

Data: **AGO/2024**



Grupo de no Máximo de 6 até 10 alunos

Tema: Usabilidade – Projeto Final

Objetivo: Definição do Escopo do Projeto

Roteiro: Formar grupos e desenvolver as atividades propostas.

1. PROJETO FINAL

O desenvolvimento *web frontend* é o processo de transformar os dados em uma interface gráfica, através do uso de CSS, HTML e *JavaScript* para que os usuários possam observar e interagir com esses dados. A experiência do usuário é a prioridade máxima para todas as empresas que desenvolvem um site. Os *frameworks frontend* são os principais blocos do processo de desenvolvimento de software. Mas existem inúmeras opções para optar quando você deseja criar aplicativos visualmente atraentes e com a melhor classificação na experiência do usuário.

1.1. Engenharia de Requisitos – Parte 1

O processo de desenvolvimento de requisitos, por sua vez, é composto das seguintes fases: **Levantamento, Análise de requisitos, Especificação e Validação**. Também é um processo iterativo, uma vez que enquanto você atua no desenvolvimento de uma das fases, surgem questões e correções que remetem às fases anteriores. O levantamento e análise de requisitos é um processo iterativo, com uma contínua validação de uma atividade para outra. As novas tecnologias mudaram a forma com que as organizações lidam com seus sistemas de informação, levando ao aumento da complexidade e novos desafios no desenvolvimento dos softwares.

Proposta do projeto: **desenvolver uma solução computacional** (e.g. sistema web ou aplicativo) para um determinado problema do **TEMA** escolhido. O trabalho deverá seguir as boas práticas de Design de Interação.

TEMA proposto: **Objetivos de desenvolvimento Sustentável da ONU no Brasil** (<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>), reúna sua equipe de trabalho e analise o **OBJETIVO 11**.

ÁREA TEMÁTICA: **Cidades e Comunidades Sustentáveis**

Exemplo: Usabilidade, design de experiência do usuário em Mobilidade

1.2. Metodologia e Pré-projeto – Parte 1

A metodologia seguirá as orientações do **Professor da Teoria/Prática** e o projeto desenvolvido será acompanhado detalhadamente durante o semestre. Neste contexto, reúna sua equipe de trabalho e elabore uma breve apresentação do planejamento inicial considerando as seguintes proposições:

- Especifique qual o **Título do projeto** a ser desenvolvido pelo grupo e justifique a escolha.
- Especifique as atribuições e atividades previstas para os **integrantes da equipe** de desenvolvimento. (*Product Owner, Scrum Master, Desenvolvedor, Tester*)
- Considerando o Título escolhido pela equipe do projeto, a ferramenta a ser desenvolvida irá contribuir em algum aspecto para a sociedade? Identifique a **justificativa do projeto**.
- Descreva os **objetivos ou metas** que se pretende alcançar com o produto final do projeto?
- Identifique as principais etapas do projeto e as funcionalidades previstas para a solução apresentando um **breve protótipo inicial**. (*Utilizar ferramentas de diagramação e prototipação.*)
- Identifique as principais **ferramentas e frameworks previstas** que se deseja aplicar no desenvolvimento do projeto.

1.3. Cronograma de Entregas online

Nº	Entrega	Artefatos	Pts	Data
01	Pré-projeto	<ul style="list-style-type: none"> - Título - Justificativa - Objetivo - Protótipo inicial (tela inicial / interface) - Integrantes da equipe 		03/10/2024
02	Requisitos	<ul style="list-style-type: none"> - Histórias de Usuário - Cenários - Personas 	10	17/10/2024
03	Protótipos	<ul style="list-style-type: none"> - Baixa Fidelidade (lo-fi) - Alta Fidelidade (hi-fi) 		31/10/2024
04	Avaliação	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliação Heurística 		31/10/2024
05	Implementação	<ul style="list-style-type: none"> - Código fonte do front-end (interface gráfica com usuários) implementado. 	10	21/11/2024
06	Relatório e Apresentação	Documentação dos artefatos produzidos Apresentação do projeto final (.ppt)	5	28/11/2024

1.4. Distribuição de Pontos do Semestre

ATIVIDADE (A1)	ENTREGÁVEL	ITENS	PONTUAÇÃO
Avaliação Online	Dissertativa (No ULife conforme cronograma)	01	30

ATIVIDADE (A2)	ENTREGÁVEL	ITENS	PONTUAÇÃO
Avaliação Online	Questões fechadas (No ULife conforme cronograma)	01	30

ATIVIDADE (A3)	ENTREGÁVEIS	ITENS	PONTUAÇÃO
Projetos em Grupo * Participação e Exercícios em Sala	<ul style="list-style-type: none"> • Projetos Prática = 15 pts 	06	40
	(Conforme cronograma de entregas online) Item 1.3 <ul style="list-style-type: none"> • Teoria = 10 pts • Projeto Final = 15 pts 		

* Avaliação individual

Total	100 pontos
-------	------------

1.5. Orientações Gerais

- ✓ O projeto deverá ser feito em grupos de no máximo **6 até 10 alunos**;
 - **Data da apresentação:** 03/10/2024 (Tempo de 5 a 10 min.)
 - **Entregável:** Apresentação no formato .ppt / pptx. (Template Livre)