

Universidade Federal de Minas Gerais
Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciências da Computação

NOME DO AUTOR

MONOGRAFIA DE PROJETO ORIENTADO EM COMPUTAÇÃO I/II

TÍTULO DO TRABALHO

Belo Horizonte – MG

Ano / [1/2]º semestre

Universidade Federal de Minas Gerais
Instituto de Ciências Exatas
Departamento de Ciências da Computação

TÍTULO DO TRABALHO

por

NOME DO ALUNO

Monografia de Projeto Orientado em Computação I/II

Apresentado como requisito da disciplina de Projeto Orientado em
Computação II do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da
UFMG

Prof. Dr. Nome do orientador
Orientador

Belo Horizonte – MG
Ano / [1/2]º semestre

À Deus,
aos professores,
aos colegas de curso e
aos meus familiares,
dedico este trabalho.

Agradecimentos

Inicialmente quero agradecer a Deus, pelas graças recebidas.

Agradeço aos meus pais, pelo amor incondicional.

Aos meus professores, pelos conhecimentos adquiridos.

E finalmente aos colegas de curso pela convivência e trocas de experiências.

“A atividade da engenharia, enquanto permanecer atividade,
pode levar a criatividade do homem a seu grau máximo;
mas, assim que o construtor pára de construir e se entrincheira
nas coisas que fez, as energias criativas se congelam,
e o palácio se transforma em tumba.”

Marshall Berman

Sumário

Lista de Figuras.....	v
Lista de Tabelas	vi
Lista de Siglas	vii
Resumo.....	viii
Abstract.....	ix
1 INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Visão geral	10
1.2 Objetivo, justificativa e motivação	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1 Exemplo de figura	11
2.2 Exemplo de tabela	11
3 METODOLOGIA.....	13
3.1 Tipo de Pesquisa	13
3.2 Procedimentos metodológicos	13
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	14
5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS.....	15
Referências	16

Apêndice A – Linguagem gráfica do WebAPSEE	17
--	----

Lista de Figuras

Figura 1	Visão geral de um BPMS	11
----------	------------------------------	----

Lista de Tabelas

Tabela 1	Atividades do fluxo de usabilidade	12
Tabela 2	Atividades do sub-fluxo de análise de contexto de uso	12
Tabela 3	Atividades do sub-fluxo de avaliação de usabilidade	12

Lista de Siglas

CMMI Capability Maturity Model Integration

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo...

Palavras-chave: Engenharia de *software*.

Abstract

This paper aims to...

Keywords: Engineering software.

1 INTRODUÇÃO

1.1 Visão geral

Exemplo de uso de siglas:

Os modelos como *Capability Maturity Model Integration* (CMMI), usado para avaliação da qualidade de *software* a partir da maturidade dos processos da organização, tem ganhado muita ênfase no contexto da tecnologia de processos de *software*.

Exemplo de uso de referências:

A incorporação de um processo geralmente não acontece de imediato, logo depois do processo ser formalizado. As pessoas da organização podem apresentar certa resistência quanto a mudança de hábitos, considerando os passos recomendados pelo processo apenas uma burocracia sem nenhuma vantagem para o projeto (FILHO, 2002).

1.2 Objetivo, justificativa e motivação

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Exemplo de figura

A Figura 1 mostra uma visão simplificada do funcionamento dos sistemas BPM.



Figura 1: Visão geral de um BPMS

2.2 Exemplo de tabela

A Tabela 1 mostra as atividades que compõem o fluxo de usabilidade e o papel requerido ao agente para realizá-las. As atividades de Análise de contexto de uso e Avaliação de usabilidade são decompostas em sub-fluxos, suas descrições são mostradas nas Tabelas 2 e 3, respectivamente.

Atividade	Papel requerido
Planejamento Controle	Gerente de Usabilidade
Análise de contexto de uso Definição das funções do produto Prototipação de requisitos de interface Definição de requisitos e metas de usabilidade Revisão da análise de usabilidade	Analista de Usabilidade
Definição do estilo de interação Desenho da interação Revisão do desenho da interação	Arquiteto de usabilidade
Avaliação de usabilidade	Avaliador de Usabilidade
Balanco final	Gerente de Usabilidade

Tabela 1: Atividades do fluxo de usabilidade

Atividade	Papel requerido
Planejamento Preparação Modelagem preliminar de usuários Refinamento da modelagem de usuários Definição do modelo mental Análise de produtos concorrentes Modelagem preliminar de tarefas Refinamento da modelagem de tarefas Balanco final	Analista de Usabilidade

Tabela 2: Atividades do sub-fluxo de análise de contexto de uso

Atividade	Papel requerido
Planejamento Desenho Implementação Execução Análise dos dados Verificação do término Balanco final	Avaliador de Usabilidade

Tabela 3: Atividades do sub-fluxo de avaliação de usabilidade

3 METODOLOGIA

3.1 Tipo de Pesquisa

3.2 Procedimentos metodológicos

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Referências

FILHO, W. de P. P. *Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões*. Segunda edição. [S.l.]: LTC editora, 2002.

APÊNDICE A – Linguagem gráfica do WebAPSEE

WebAPSEE-PML (*Process Modeling Language*) é a linguagem gráfica usada para modelar processos no ambiente Open-WebAPSEE. Nesta linguagem, um modelo de processo pode ser construído a partir de símbolos gráficos conectados e o detalhamento do relacionamento com os outros componentes do modelo é feito através de formulários específicos que apóiam essa tarefa.