

Centro Universitário de Viçosa  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

# **Especificação do Projeto Integrador - 2024-2**

## **ADS 501 – Design de Interação e Projeto Integrador**

Ilumine as ideias e transforme em soluções reais

Centro Universitário de Viçosa  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

## Especificação

80% dos seus resultados vêm de 20% das suas ações

Vilfredo Pareto

### Descrição do Trabalho Prático

#### 1. Disposições gerais:

Vamos começar uma etapa inédita, na qual as organizações que vocês constituíram foram selecionadas para atender necessidades vindas de fora. Cada empresa precisa, sem exceção, desenvolver **um título, um logotipo, uma missão e um slogan** que serão documentados tanto em um relatório quanto em uma ata da reunião de fundação da empresa. Esses elementos - **o nome, o logotipo e o slogan** - **deverão ser incorporados em todos os materiais corporativos**, tais como apresentações, papel timbrado, cartões de visita, vídeos, entre outros.

Vocês estão encarregados de satisfazer uma solicitação externa elaborada pelos clientes de vocês.

Além disso, é fundamental que você compreenda completamente as necessidades do cliente, realize a identificação e validação dos requisitos, e **elabore um termo de aceitação** contendo informações cruciais para que o cliente possa **tomar a decisão sobre a viabilidade do projeto**. Esse termo de aceitação **deve ser assinado pelo cliente** como forma de autorização para dar continuidade ao projeto. No final do projeto, também é **imperativo obter a assinatura do cliente no termo de encerramento**.

O produto final deve ser submetido à avaliação do cliente, e só será considerado aceito se o cliente estiver satisfeito com a solução implementada por cada empresa. Portanto, é essencial manter uma comunicação constante com o

## Centro Universitário de Viçosa Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

cliente e com as partes interessadas para garantir que suas expectativas estejam sendo atendidas e evitar qualquer insatisfação. Mantenha-se em contato regular com eles ao longo do projeto para garantir uma colaboração eficaz e o sucesso do seu projeto.

A avaliação deve ser obrigatoriamente:

- Para o planejamento, execução e a análise da avaliação de usabilidade deverá ser adotado o Framework DECIDE em conjunto com:
  - o *System Usability Scale* (SUS) associado a *escala Usability Metric for User Experience* (UMUX) e o *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ).

Além disso, é obrigatório a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o teste ser feito com pelo menos 10 pessoas.

### **2. Organização das empresas que irão atender os clientes externos:**

Será feito por vocês

Link para enviar as informações até o dia 05/09: [clique aqui](#)

### **3. As demandas**

Foram catalogadas por cada um de vocês e devem estar disponíveis no trello e cada empresa.

### **4. Conteúdo e Formatação**

- O trabalho será composto de um relatório web, que deve seguir um dos modelos apresentado na UX Unicórnio no [link aqui](#)
- Fique atento às dicas dele para melhorar o seu projeto e a sua entrega para o cliente.
- Lembrem-se que diferente do seminário, vocês possuem um problema que precisa ser resolvido e devem pensar em uma solução, descrever como essa solução atende o cliente usando os protótipos de baixa, média fidelidade e

## Centro Universitário de Viçosa Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

alta fidelidade<sup>1</sup>, porém não é necessário implementação, somente interface e interação (UX e UI).

- Cada decisão deve ser registrada em uma tabela de decisões que deve ser disponibilizada junto com o relatório. Contendo, data da decisão, problema que ela resolve, justificativa, metodologia de aplicação da decisão (informações/tecnologias utilizadas para dar suporte à solução).
- A cada reunião da equipe ou da equipe com o cliente, deve ser feito uma ata registrando o que foi discutido, data de realização, quem estava presente, etc. A empresa deve manter o cliente como parte de sua equipe. Não é permitido a evolução do projeto sem a aprovação do cliente por escrito.
- O conteúdo deve ser organizado de uma forma lógica que facilite a compreensão do seu cliente. O desenvolvimento, obrigatoriamente, deverá seguir o framework SCRUM para gerenciamento de projeto, com os papéis claramente definidos em cada sprint e descritos na ata de abertura da empresa.
- **Plágio de qualquer espécie, se verificado, anula todas as atividades da empresa, que será desvinculada e o seu contrato finalizado.**
- Todos os alunos devem adotar a **ferramenta Figma** para prototipação.
- O relatório deve conter no mínimo:
  - Canva de negócio
  - Mapa de empatia e persona
  - Modelo de negócio
  - Descrição do problema e da solução

---

<sup>1</sup> O protótipo de baixa e média fidelidade são obrigatórios, enquanto o de alta fidelidade é opcional, porque ainda não falamos de todos os estilos.

## Centro Universitário de Viçosa Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

- Descrição dos requisitos
- Os protótipos de baixa, média e/ou alta fidelidade devem ser explicados juntamente com as decisões tomadas para cada estilo usado.
- Os links entre as funcionalidades devem ser descritos visualmente para o cliente
- Uma cópia da interface deve ser disponibilizada ao cliente e a gerente geral de projetos (Cristiane).
- Um pequeno vídeo de Pitch de venda de no máximo 5 minutos deve ser entregue para vender a sua solução, antes da data do Pitch.

### 5. Formato de Entrega

- Deve ser digital usando especificamente o Github.

### 6. Apresentação ao cliente e aos especialistas de TI

- A apresentação presencial deve ter no **máximo 10 minutos e será no formato de Rodada de Negócio**. Além disso, o cliente e/ou especialistas terão 5min para esclarecimento de dúvidas.
- A apresentação só poderá ser feita presencial mesmo com o vídeo do Pitch de venda.
- A apresentação será no Hall (em frente a biblioteca) do bloco H no dia dia a combinar com a banca examinadora.
- A ordem de apresentação, assim será sorteada minutos antes da apresentação.

### 7. Avaliação:

Centro Universitário de Viçosa  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

- Todo o contexto do projeto será considerado. Organização, conteúdo, coesão e coerência do texto, documentos abordados.
- O processo de desenvolvimento adotado será o desenvolvimento ágil com aplicação do framework scrum, o projeto terá 5 sprints:
- Os documentos intermediários podem ser entregues seguindo o projeto de software (Gestão de projetos).
  - **Sprint1:** Documentos de formação da empresa, tabela de papéis por sprint e Termo de aceite com requisitos (30%) -> **15/09**
    - **Exemplo de requisitos sem usar história:**
      - O sistema deve ser executável em qualquer plataforma
      - Um relatório de supervisão deverá ser fornecido toda sexta-feira
  - **Sprint2:** versão inicial da solução e do relatório atualizado (15%) – **29/09**
  - **Sprint3:** versão intermediária da solução e o relatório atualizado (15%) – **13/10**
  - **Sprint4:** Versão final da solução, relatório atualizado com os papéis de fato executados e vídeo do Pitch de venda (15%) – **27/10**
  - **Sprint5:** Apresentação para o cliente (30%) e avaliação por pares (10%), sorteio da ordem de apresentação e do apresentador será realizado na hora – **12/11**

#### 8. Observações Gerais

- Sugestão de leitura sobre requisitos: <https://www.devmedia.com.br/artigo-engenharia-de-software-3-requisitos-nao-funcionais/9525>
- Em caso de dúvida, não deixe de me procurar.
- Para gerir o trabalho e facilitar o gerenciamento de atividades e alocação, os alunos devem **criar um projeto no trello** (<https://trello.com/>) e me convidar usando o email [cristiane.lana@univicosa.com.br](mailto:cristiane.lana@univicosa.com.br)

Centro Universitário de Viçosa  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

Pesquisa é a distância entre uma ideia e sua realização

David Sarnoff (criador da NBC)

## A criação da Empresa

Além das especificações já mencionadas, a empresa criada por vocês deve também:

## Papeis

- Cada empresa deve ter:
  - Um CEO
  - Um Scrum Master
  - Um Product Owner
  - Um Analista de sistemas
  - Um Designer
- Caso a sua empresa tenha menos de 5 membros, o papel de designer deve ser executado por algum dos outros membros.
- A cada sprint um membro deve assumir um novo papel, isso quer dizer que devem fazer uma tabela de papeis por sprint e entregar junto dos documentos de formação da empresa no dia **15/09**.
- Somente o CEO não poderá ser alterado e deve ser eleito por votação e com ata registrando o voto e a apuração. A ata deve ser entregue junto com os documentos de formação da empresa no dia **15/09**

Centro Universitário de Viçosa  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

## Regras gerais de funcionamento das empresas com seus colaboradores.

1. Uma empresa precisa ter planejamento e cumprir seus deadlines com o cliente e com os demais membros da equipe. Sendo assim, **nenhuma** data será alterada **ao longo da Etapa2**, salvo em situações realmente adversas, que serão analisadas.
2. O trabalho é para ser feito em equipe, isso quer dizer que não se deve dividir o trabalho em pedaços para depois reunir as partes, lembrem-se elas são interdependentes. No entanto, tarefas podem ser criadas e executadas por cada colaborador, desde que todos tenham conhecimento do que está acontecendo.
3. A equipe deve realizar **a reunião diária**, para deixar todos cientes do andamento do projeto e **uma ata** de cada reunião deve ser entregue nos deadlines das sprints.
4. Uma equipe deve trabalhar de forma colaborativa e em conjunto em todas as atividades, de forma colaborativa o resultado é sempre melhor e mais assertivo.
5. Caso o colaborador não esteja colaborando **poderá ser demitido** da empresa por **justa causa** e essa justa causa deve **ser claramente descrita** e **entregue ao gestor de projetos geral (Cristiane)**.
6. Caso algum colaborador seja demitido, ele deverá **enviar currículo** para uma **nova empresa** para buscar **uma nova vaga no mercado**. A empresa pode pesquisar o colaborador e **se quiser pode fazer entrevista antes** de aceitar na empresa.
7. O tempo entre a demissão e contratação deve ser no máximo de 3 dias a contar da demissão.
8. Caso um colaborador que não está colaborando permaneça na empresa, toda a equipe deverá arcar com os seus resultados.
9. Um colaborador só poderá ser demitido no até o **dia 13/10**.
10. Antes de demitir o colaborador, deve-se aplicar treinamentos, conversas e aconselhamentos para que ele se mantenha dentro da organização e se necessário acionar o gestor geral de projetos.
11. Caso seja de desejo de algum colaborador pedir demissão, ele deverá comunicar ao CEO atual e fazer uma justificativa que deve ser entregue a empresa.



Centro Universitário de Viçosa  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Prof. Cristiane Aparecida Lana

12. O colaborador que pediu demissão deve buscar nova oportunidade no mercado em até 3 dias, entregando seu currículo para o CEO da outra empresa e o processo de seleção pode acontecer de acordo com as diretrizes da própria organização.
13. O nome da sua empresa, a logo, a missão e o logan é de domínio público e deve estar disponível a todos até o dia **15/09**.
14. Cada empresa deve selecionar um modelo de ciclo de vida de desenvolvimento de interface e aplicá-lo junto com o scrum. Cada atividade deve ser descrita com clareza, mostrando ações e artefatos gerados.

**Não deixem para fazer em cima da hora, não  
dará tempo**