PROJETO INTEGRADOR

CONTEXTUALIZAÇÃO



Projeto Integrador



Roteiro de Aula

- Introdução ao Projeto Integrador
- Conceitos básicos
- Contextualização
 - Conversa com o cliente
 - Atividade de levantamento de requisitos
- Considerações



Projeto Integrador



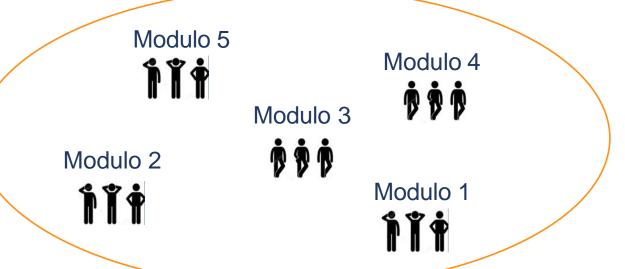
Projeto desenvolvido de forma conjunta entre os integrantes de todos os módulos do curso;

O projeto deve focalizar um ou mais problemas da realidade do setor produtivo ao qual o curso está vinculado.



✓ Participação colaborativa;

Projeto Integrador Conjunto



- ✓ Desenvolvimento de habilidades comportamentais (softskills);
- ✓ Desenvolvimento competências do curso em projetos reais (hardskills);







Etapas ou atividades:

- Divisão dos estudantes em grupos de projeto.
- Busca e seleção do campo de aplicação mais adequado.
- Definição das estratégias para a consecução dos resultados.
- Elaboração da proposta final de intervenção, envolvendo inclusive especificação das atividades, dos resultados esperados e cronograma de execução.



Conceitos iniciais



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

Atividade de Design:

- Análise da situação atual;
- Síntese de uma intervenção;
- Avaliação da nova situação.



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

Atividade de Design:

Análise da situação atual

Conhecer os elementos envolvidos e as relações entre eles. Elementos geralmente analisados: Pessoas, artefatos e processos.

Aponta necessidades e oportunidades de melhoria, em que será projetada alguma intervenção.



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

Atividade de Design:

Síntese de uma intervenção

Comumente denominada de "solução". Como melhorar a situação atual?

- Inserção na situação atual:
 - Novo sistema;
 - Nova versão de um sistema existente.
 - Mudança nos processos, sem alteração nos sistemas utilizados.



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

Atividade de Design:

Avaliação da nova situação

Qual o efeito da intervenção?

Momento de comparação da situação, analisada inicialmente, com a nova situação, alcançada após a intervenção.

Quando avaliar?

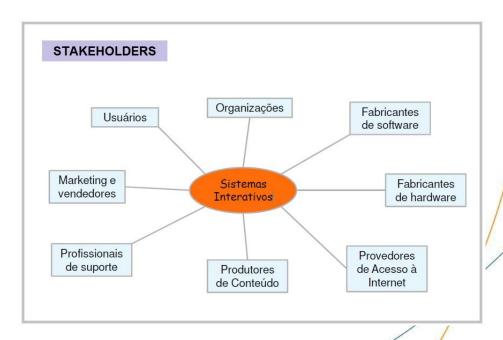
- Durante a concepção e desenvolvimento da intervenção;
- Antes de introduzir a intervenção;
- Depois da intervenção ter sido aplicada.



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

- Análise da situação atual Quem são os usuários?
 - 1. Quem usa o sistema.
 - 2.Mas também, aqueles que têm relação direta com os usuários (superiores ou subordinados, clientes, etc.)

"Stakeholders": todos os que têm alguma participação ou interesse no uso do sistema.





Processo de Design e Desenvolvimento de Software

Análise da situação atual

Quem são os usuários?

O que eles fazem?

Como?

Que dificuldades enfrentam?

Quais suas necessidades?



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

Análise da situação atual

Identificar as necessidades dos usuários compreende conhecer o máximo possível sobre eles, como trabalham e o contexto desse trabalho para que seja possível definir como o sistema a ser desenvolvido poderá apoiá-los na realização dos seus objetivos. (Preece et al., 2013)



Processo de Design e Desenvolvimento de Software

- Análise da situação atual Como coletar dados dos usuários?
 - 1. Entrevistas
 - 2. Grupos de focos
 - 3. Questionários
 - 4. Brainstorming
 - 5. Card sorting
 - 6. Estudos de campo

. . .



Análise da situação atual

Briefing e Benchmarking

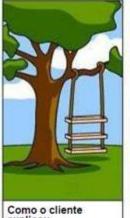


Material disponibilizado no Moodle (Projeto Integrador Conjunto)



Análise da situação atual

Fonte: https://pmhut.com/project-management-philosophy-method-or-madness



explicou.



projeto entendeu.



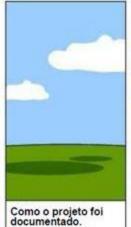
Como o analista projetou.



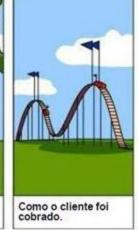
codificou.

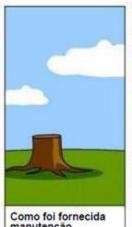


Como o consultor de negócios descreveu.



O que foi implantado.





manutenção.



O que o cliente realmente precisava.



Contextualização



TEMA

Sistema de Acompanhamento de Aprendizagem (módulo do estudante)

ENTREGA FINAL

 Sistema Web desktop e mobile para visualização de unidades curriculares do estudante e sua trilha evolução dentro da trilha de cada UC;



Sistemas de acompanhamento de aprendizagem: o que são?

Também conhecidos como Ambiente Virtual de Aprendizagen



Imagem Fonte: https://ieducacao.ceie-br.org/ava/

Na Faculdade Senac RJ temos um sistema chamado Moodle que possuí algumas poucas características do sistema desejado.



Ambientes Virtuais de Aprendizagem

- Uma das categorias de software concebidas especificamente para a finalidade de mediar fenômenos de aprendizagem, fazendo uso das tecnologias digitais, é conhecida como Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).
- Tais ambientes permitem entregar conteúdos e constituir-se como canal de comunicação entre formadores e aprendizes, assim como fora com o correio no passado.
- Ambientes Virtuais de Aprendizagem são sistemas de informação que podem ser usados como plataformas de distribuição de conteúdo e colaboração, com a função principal de mediar as trocas de materiais e de comunicação entre pessoas nas diversas modalidades de ensino: presencial, semipresencial e a distância.



Sistemas de acompanhamento de aprendizagem: como funcionam?

Em geral, usuários podem:

- Ver as UCs em que está matriculado no semestre;
- Ver a trilha de andamento UC e a posição do estudante dentro dela;
- Ver objetos de aprendizagem disponibilizados na trilha de aprendizagem pelo professor;
- Ver os conceitos e frequências;
- Ver o mapa de UCs até o momento cursadas;
- Ver badges obtidos por mérito de competências;



Quem é o cliente? Qual a visão dele?



Conversando com o cliente...

Cliente: Faculdade Senac RJ

- Coordenação Acadêmica: David
- 2. Coordenação de Curso
- 3. Professores Faculdade

Leila



A partir da conversa com o cliente...

Brainstorming

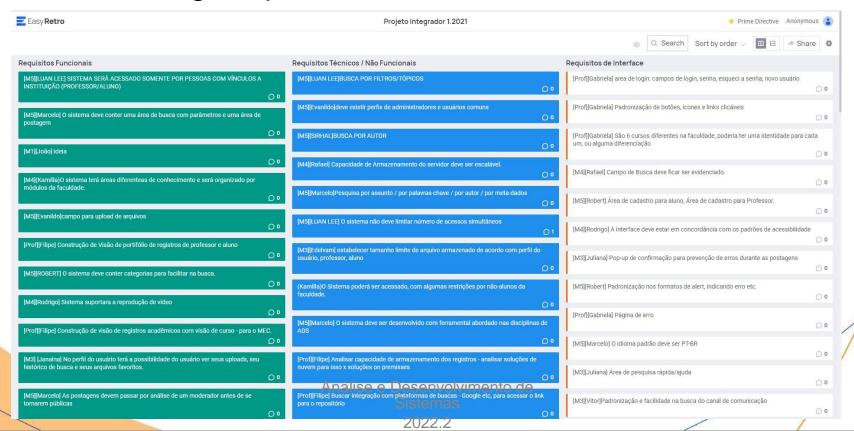
Atividade realizada após a conversa com o cliente para iniciar o processo de levantamento de requisitos.

"Um requisito é uma declaração sobre um produto pretendido que especifica o que ele deveria fazer ou como deveria funcionar." (Preece et. al, 2013)



A partir da conversa com o cliente...

Brainstoming: requisitos





Benchmarking

- Análise de ambientes virtuais de aprendizagem e similares;
- Cada grupo ficou responsável por fazer uma análise de algum sistema.

Sites sugeridos:

https://ieducacao.ceie-br.org/ava/



Benchmarking

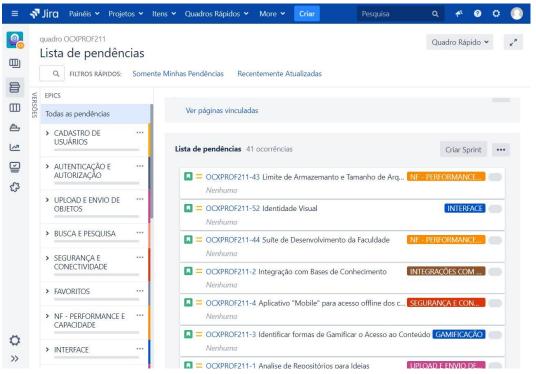
•	Links dos	s documento	produzido	por cada	grupo):
---	-----------	-------------	-----------	----------	-------	----

- GRUPO 01:
- GRUPO 02:
- GRUPO 03:
- GRUPO 04:
- GRUPO 05:



A partir das atividades...

Jira





Referências

- PPC do curso de ADS
- Barbosa, S. J. B; da Silva, B. S. Interação Humano-Computador. Editora Campus, 2010.
- Otsuka et. al. Livre Saber (LiSa): Um Repositório de Recursos Educacionais Abertos de Cursos a Distância, Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 23, n.1, 2015.
- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Design de interação: além da Interação humano-computador, 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585 p.



DÚVIDAS???