Roteiro de apresentação

**Slide 1:**

* Cumprimentar a banca e orientadoras;
* Apresentar os membros da esquipe e o título do trabalho.

**Slide 2:**

* Na indústria do software a utilização de Scrum é muito popular, pela sua adaptabilidade e ser popular entre os desenvolvedores.
* Em paralelo a Experiência do usuário tem se tornado um ótimo indicador de qualidade;
* Para a indústria de Software unir esses dois conceitos é um obstáculo a ser vencido.

**Slide 3:**

Tendo esse cenário o problema ser abortado nesse trabalho e resumido na seguinte pergunta: “Como podemos conciliar o Scrum e a experiência do usuário na dentro do ambiente de desenvolvimento de software?”

**Slide 4:**

Antes de tudo é preciso passar por alguns conceitos importantes que são abordados nesse trabalho:

* Metodologias ágeis: Com surgimento em 1990, mas se popularizando apenas a partir dos anos 2000, metodologias ágeis é uma área que estuda um conjunto de comportamentos, processos, práticas e ferramentas utilizados para a criação de produtos.
* Dentro dos diversos frameworks existentes o Scrum é um deles focado principalmente em gerenciamento de projetos desde a organização até o desenvolvimento. Ele é considerado popular principalmente pelo seu fácil ajuste a projetos que apresentam dificuldades na realização de planejamento e que ocorrem mudanças durante sua evolução.
* No mesmo período de 1990, começa a popularidade do conceito de Experiência do Usuário, que entre o diverso significados existentes pode ser resumido como: *“As percepções e respostas da pessoa como resultado da utilização e / ou utilização antecipada de um produto, sistema ou serviço. Nota 1 à entrada: Experiência do Usuário inclui todas as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas, comportamentos e realizações do usuário que ocorrem antes, durante e após o uso."* (ISO 9241-210, 2010)

**Slide 5:**

Neste trabalho as autoras definiram algumas abordagens de como pode-se trabalhar a experiência do usuário e Scrum. Elas mencionam 3 abordagens:

* **Trabalho paralelo:** nesta abordagem existem 2 times o de desenvolvimento e o de UX, inicialmente no ciclo as equipes se alinham nas suas atividades. Geralmente na Sprint 0 onde é estabelecido o padrão de trabalho.
* **Trabalho na mesma Sprint:** nessa abordagem o time de desenvolvimento no inicio lista as funcionalidades para a primeira sprint e o time de UX realiza o design das mesmas funcionalidades. Ao mesmo tempo que se preparam para a próxima Sprint.
* **Lean UX:** Com a finalidade evitar o desperdício de trabalho, a abordagem foca em uma criação de um produto o mínimo viável um produto que simula o produto final e é incrementado a cada Sprint. Ao final do ciclo é levado ao usuário para avaliação.

**Slide 6:**

Com essa base esse trabalho te como objetivo geral: Buscar maneiras que se pode conciliar o Scrum Experiência do Usuário (UX) no desenvolvimento de uma aplicação.

**Slide 7:**

Os objetivos específicos para este trabalho incluem:

Utilizar o Scrum para o gerenciamento do projeto;

Para obter e entender as necessidades do usuário é utilizado a UX;

Adaptar os ciclos do scrum que comporte a UX durante toda a evolução do projeto;

Ao final do trabalho avaliar a utilização das duas metodologias juntas no projeto.

**Slide 8:**

A aplicação desenvolvida é voltada para temática de banco de sangue, tendo seu desenvolvimento realizado de maneira interativa e incremental. E válido ressaltar que o trabalho visa desenvolver e avaliar um protótipo de aplicação não chegando a um produto completo ao final e baseado no tempo disponível para a realização foram estimadas duas sessões de desenvolvimento.

**Slide 9:**

para realização desse estudo foi utilizado a seguinte metodologia:

* primeiramente foi analisado qual das abordagens mencionadas anteriormente seria a melhor para o contexto do trabalho.
* Posteriormente foi realizado todo o processo de desenvolvimento da aplicação.
* Por fim foi avaliados os resultados obtidos na fazer anterior.

**Slide 10:**

Para definir a abordagem a ser utilizada no projeto.

* Inicialmente foi levantado alguns fatores que impactam o escopo do trabalho são eles factibilidade, cronograma, conceitos, problemas, criticidade e observações. Comparando esses fatores entre as 3 abordagens foram concluídos que Lean UX se encaixa melhor no que foi definido para o trabalho.
* Para a aplicação dos conceitos trazidos pela abordagem foi pensado em reservar um espaço dentro das sprints para adicionar o contato direto com o usuário.

Slide **11:**

Para facilitar a compreensão do desenvolvimento ele foi separa de acordo com as sprints realizadas no trabalho.

**Slide 12:**

A Sprint 0 foi destinada a realizar a pesquisa com usuário, aqui foram utilizados dois métodos de pesquisa

Primeiramente foi aplicado um questionário contendo um 15 questões por meio do google forms, ele ficou disponibilizado por 7 dias e foi divulgado pela equipe por meio das suas redes socias, Ele conteve um total de 55 repostas ultrapassando o esperado inicial de 20 respostas esperadas.

Posteriormente foi realizado uma sonda cultural, por meio da plataforma google meet, com 5 participantes. O grupo era formado por 3 homens e 2 mulheres, pertencentes a faixa etária de 21-30 anos e pertencentes as áreas de tecnologia e engenharia.

Como resultados o questionário trouxe para o trabalho o público-alvo que são jovens na faixa etária de 21-30 anos que já doaram sangue uma vez ou se sentem atraídos ideia de doar. Além disso algumas ideias foram tiradas dessa pesquisa como agendar horários, abrir novos postos de coleta, tornar as páginas que armazenam as restrições mais eficientes e tornar a mensagem passada pelo produto empática.

Vindo da sonda cultural, os participantes mencionaram que há um medo da contaminação pela covid-19 principalmente e que uma solução seria o agendamento de uma coleta em casa, pois isso traria uma segurança maior tanto para o doador como para sua família, também foi citado em tornar a mensagem passada pelo produto mais impactante, mostrando de alguma forma que a doação impacta a vida de outra pessoa.

**Slide 13:**

Nessa sprint foram levantados os requisitos e o design utilizado no projeto;

Após analisar as conclusões do questionário e da sonda cultural a equipe separou os requisitos a serem trabalhados:

Expor e divulgar o caminho percorrido pelo sangue após a doação.

Disponibilizar requisitos e impeditivos de doação de sangue, de forma clara e objetiva

Requisitar Coleta Residencial de Sangue.

Para realizar o design foi utilizado uma pesquisa em alguns sites de design por trabalhos que abordassem a mesma temática, com isso e ajuda da professora orientadora conseguimos chegar à paleta de cores e a identidade visual utilizadas. Vale citar também que algumas ilustrações utilizadas são de autoria da artista Gillian Levine, que cedeu gentilmente para a gente o uso da imagem de forma educacional e com os devidos créditos.

**Slide 14:**

**Slide 15:**

**Slide 16:**

Como resultado do trabalho pode-se chegar as seguintes conclusões

O Scrum como método de gerenciamento se adaptou facilmente a utilização da UX, sem a necessidade de criação de novas etapas. Assim mostrou que é coeso em diferentes demandas.

Com a utilização da experiência do usuário foi possível trazer algumas concepções que o público-alvo tem sobre a temática doação de sangue, como a falta de conhecimento sobre as restrições na doação e sangue.

A avaliando a utilização conjunta dos conceitos, não acarretou nenhum problema para a evolução do trabalho, todos os prazos foram respeitados e a qualidade e os requisitos foram avaliados de forma positiva pelo público.

Ao final o resultado obtido pelo estudo agradou tanto o público quanto a equipe, mesmo o projeto tendo seu escopo reduzido devido ao tempo disponível para realizar o projeto.

**Slides: 17,18 e 19**

Imagens

**Slide 20:**

Ao final do estudo pode-se afirmar que é possível a adaptação do Scrum para receber a experiência do usuário, sem nenhuma dificuldade para o escopo proposto. Adaptar as rotinas para receber etapas de UX, que evitou desperdícios de recursos. A utilização do lean ux para auxiliar a adaptação foi muito significante, pois com a presença constante do usuário manteve a equipe focada com as necessidades apontadas.

Também é valido citar que reservar um ciclo para experiência do usuário pesou de positivamente no resultado, principalmente em relação as funcionalidades e de como ela era pensada pelo público.

O trabalho possui limitações muitas delas dada pela situação atual da pandemia. Foi necessário adaptar a sonda cultural que é método de pesquisa presencial para o modelo a distância, isso impossibilitou algumas dinâmicas como prototipação em papel. O tempo disponível para a realização do projeto também foi reduzido, considerando que a equipe precisou também adaptar o texto do TCC1 esse semestre também. Questão da multidisciplinaridade da UX impactou no resultado, principalmente em questão de design de telas, tipografia e paleta de cores que foram adquiridas por inspiração externa.

Nos trabalhos futuros é valido citar um trabalho que abrace um escopo maior e com mais funcionalidades, até abordando outras temáticas. Também podendo desbravar as outras abordagens citadas e até mesmo compara-las no mesmo cenário. De mesma forma montar uma equipe que seja constituída de membros da área de computação e de design agregaria muito o resultado, pois incluiria a multidisciplinaridade.

Para finalizar a equipe se encontra satisfeita com o resulta obtido que supera a expectativas inicias.