**Utilização de Scrum e Experiência de Usuário no Desenvolvimento de Software**

Atendendo à demanda global intensamente crescente de software, várias técnicas de gestão de desenvolvimento de aplicações surgem com (Abrahamsson et al. (2017)) o foco em atender as necessidades do consumidor final (Silva et al. (2011)). Naturalmente com uma maior demanda, novos obstáculos surgiram no terreno da tecnologia tais mudanças resultaram na troca de metodologias mais convencionais como o Cascata (Safwan et al. (2013)), pelas Metodologias Ágeis, que se destacam por - resumidamente - propõem adaptabilidade, entrega do produto final com maior velocidade diante os métodos convencionais e mais entregas durante o desenvolvimento (Melo et al. (2013)). Tal escopo e conceito ágil foi estudado profundamente por (Boehm e Turner (2004)), que identificaram a baseado agile, i.e Métodos Ágeis. Os autores também elencaram quatro elementos: Aplicação, Gestão, Técnica e Pessoas, se. Tais elementos segundo os autores convergem as necessidades que fazem o conceito ser executado com êxito. (Boehm e Turner (2003)) (Boehm e Turner (2004)) (Boehm e Turner (2005)).

Segundo Jokela (2012), Usabilidade (9241-210 (2010)) e Boa Experiência do Usuário são fatores centrais para classificar bons produtos e sistemas. Ambas têm com o foco no usuário final e sua relação com o produto. Porém (Lárusdóttir, Cajander e Gulliksen (2012)), diz que há duas maiores escalas para mensurar a Usabilidade são elas a Eficiência e a Eficácia (9241-210 (2010)), enquanto a Experiência do Usuário (UX) abrange muito mais que isso. Ela tem como objetivo a satisfação do usuário na sua mais extensa pluralidade: desde os sentimentos hedônicos presentes antes da apresentação de um produto até as expectativas durante a utilização. (Hassenzahl (2003)), que transpõem o foco voltado a tópicos e métricas da Usabilidade e visa mais os sentimentos e emoções.

Apesar dos conceitos de Experiência do Usuário (UX) e Scrum serem muitas vezes aplicadas em conjunto no mercado de desenvolvimento de software (Kikitamara e Noviyanti (2018)) e ser em especial promissora a união. Não há clareza, padrões ou diretrizes a serem seguidos na hora de aplicá-las (Kuusinen, Mikkonen e Pakarinen (2012)), (Ferreira, Sharp e Robinson (2011)), (Silva etal. (2011)). Isso causa um atrito, incertezas e questionamentos sobre a integração dos dois elementos, e impede clareza e coesão delas no processo de produção, como não conseguir professionais e usuários devido alguns elementos temporais estabelecidos pelo Scrum, como as durações dos ciclos de trabalho (Sprint) pode impedir trabalhos como a pesquisas com usuários ou escrever histórias de usuário (Lárusdóttir, Cajander e Gulliksen (2012)).

Tendo em vista esse panorama, este trabalho se propõe a realizar um estudo sobre abordagens para conciliar o Scrum com a Experiência do usuário (UX) e assim responder à pergunta “O que é necessário adaptar no fluxo de desenvolvimento de software em para incluir a experiência do usuário?’. Para responder essa pergunta será utilizado a seguinte metodologia: Realizar um aprofundado estado da arte de trabalhos que conciliam as duas abordagens no cenário; avaliar as abordagens apresentadas nos trabalhos segundo KIKITAMARA e NOVIYANTI (2018); avaliar a utilização conjunta das duas metodologias em relação a alguns indicadores (Qualidade da aplicação, prazo de entrega e atendimento dos requisitos).

KIKITAMARA, S.; NOVIYANTI, A. A. A conceptual model of user experience inscrum practice. In: IEEE.2018 10th International Conference on InformationTechnology and Electrical Engineering (ICITEE). [S.l.], 2018. p. 581–586.

ABRAHAMSSON, P. et al. Agile software development methods: Review and analysis.arXiv preprint arXiv:1709.08439, 2017

SILVA, T. S. D. et al. User-centered design and agile methods: a systematic review.In: IEEE.2011 AGILE conference. [S.l.], 2011. p. 77–86. Citado 2 vezes naspáginas

LÁRUSDÓTTIR, M. K.; CAJANDER, Å.; GULLIKSEN, J. The big picture of uxis missing in scrum projects. In:Proceedings of the International Workshopon the Interplay between User Experience (UX) Evaluation and SystemDevelopment (I-UxSED). [S.l.: s.n.], 2012. p. 49–54.

SAFWAN, M. et al. An empirical study of agile software development methodologies:A sri lankan perspective.International Journal of Computer Applications,Foundation of Computer Science, v. 84, n. 8, p. 1–7, 2013

MELO, C. d. O. et al.Journal of the Brazilian Computer Society, v. 19, n. 4,p. 523, 2013

9241-210, I.Human-Centered Design Processes for Interactive Systems. [S.l.]:ISO/IEC 9241-210, 2010.

BOEHM, B.; TURNER, R. Using risk to balance agile and plan-driven methods.Computer, IEEE, v. 36, n. 6, p. 57–66, 2003.

BOEHM, B.; TURNER, R. Balancing agility and discipline: Evaluating and integra-ting agile and plan-driven methods. In: IEEE.Proceedings. 26th InternationalConference on Software Engineering. [S.l.], 2004. p. 718–719.

BOEHM, B.; TURNER, R. Management challenges to implementing agile processesin traditional development organizations.IEEE software, IEEE, v. 22, n. 5, p.30–39, 2005. Citado na página 9.

JOKELA, T. The early phases of ux: Why they are important (more than evaluation),and what they are. In:I-UxSED. [S.l.: s.n.], 2012. p. 49–51.

HASSENZAHL, M. The thing and i: understanding the relationship between userand product. In:Funology. [S.l.]: Springer, 2003. p. 31–42.

KUUSINEN, K.; MIKKONEN, T.; PAKARINEN, S. Agile user experience deve-lopment in a large software organization: good expertise but limited impact. In:SPRINGER.International Conference on Human-Centred Software Engi-neering. [S.l.], 2012. p. 94–111.

FERREIRA, J.; SHARP, H.; ROBINSON, H. User experience design and agiledevelopment: managing cooperation through articulation work.Software: Practiceand Experience, Wiley Online Library, v. 41, n. 9, p. 963–974, 2011.