



PUC Minas

Trabalho Interdisciplinar: Aplicações Web em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Grupo: Arthur Henrique de Oliveira Acácio, Gabriel Augusto Lana Vidal,
Gustavo Meira Becattini, Lucas Cangussu Diniz.

Belo Horizonte, abril de 2023

Sumário

1. Matriz CSD
2. Mapa de Stakeholders
3. Diagrama de Personas
4. Mural de Possibilidades
5. Mapa de Priorização
6. Referências

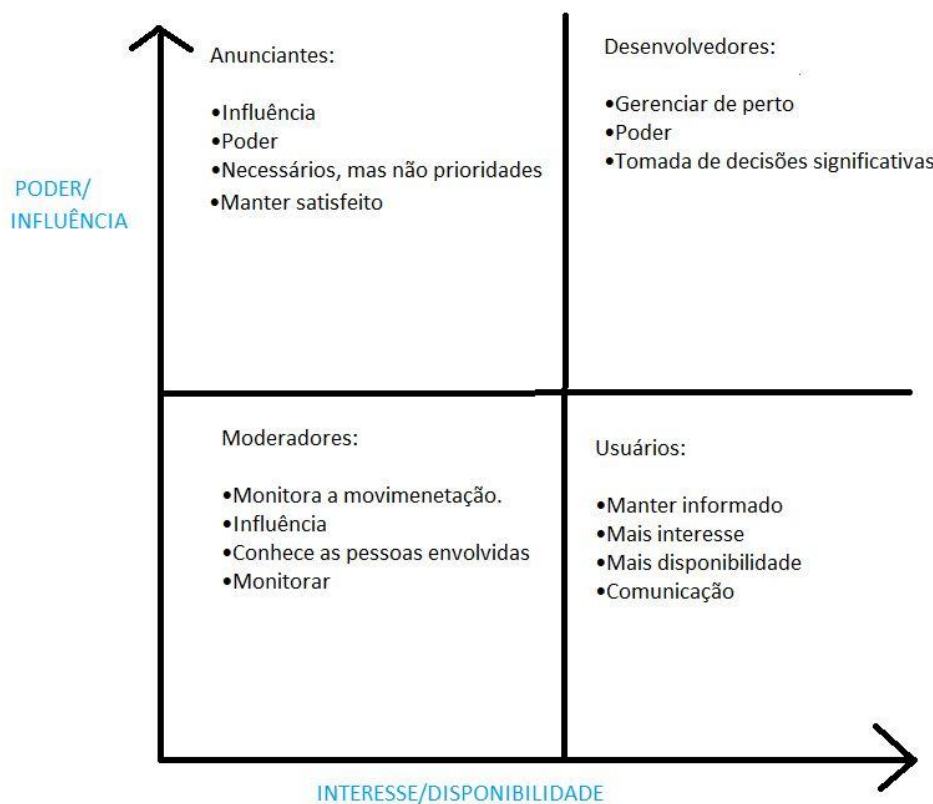
1. Matriz CSD

A matriz CSD, sendo um método parte do processo SCRUM, no início do projeto, Certezas, Suposições e Dúvidas para direcionar a equipe no momento da inicialização do projeto, para que tenham acesso à todas as informações disponíveis.

Certezas			Suposições			Dúvidas		
Os usuários possuem dúvidas.	Os usuários podem fazer perguntas.	Os usuários podem responder perguntas.	Os usuários estão empenhados a tirarem dúvidas	Os usuários estão empenhados em responder perguntas	Os usuários estão usando o programa de forma correta.	Todos os tipos de perguntas, poderão ser respondidas?	Todas as dúvidas estão sendo devidamente respondidas?	Os usuários estão se comunicando devidamente?
Os usuários podem visualizar perguntas e respostas feitas por outros usuários.	Os usuários conseguem fazer conexões entre si	O programa dá suporte para os usuários	Os usuários com mais tempo de experiência, auxiliam/respondem os usuários com menos tempos de experiência	Os usuários estão entendendo como o programa funciona	Os usuários gostam de tirar dúvidas e responde-las	Os usuários estão contribuindo para o programa?	Qual a possível recompensa por responder uma pergunta?	O que motiva os usuários responderem uma pergunta?

2. Mapa de Stakeholders

O Mapa de Stakeholders demonstra todos aqueles que são impactados pelo projeto, de uma forma ou de outra. No quadro abaixo, a equipe listou 4 principais Stakeholders do projeto. Anunciantes, que exercem influência, mas com interesse relativamente mais baixo, Desenvolvedores, que têm influência e interesse altos, Moderadores, que tem influência e interesses relativamente baixos e Usuários, que possuem interesse alto, mas menos influência.



3. Diagrama de Personas

Nome: Daniel Augusto

Descrição:

- Estudante de TI.
- Análise e Desenvolvimento de sistemas.

Necessidades e expectativas:

- Encontrar conteúdo de alta qualidade e confiável.
- Participação e interação com outros profissionais.
- Acesso rápido a informações relevantes.

Objetivos no site:

- Tirar dúvidas sobre matérias específicas de Análise e Desenvolvimento de sistemas.
- Responder perguntas, ajudar outros usuários. (Facilidade em explicar).
- Aprender novas linguagens.

Nome: Vitória Fernandes

Descrição:

- Estudante de engenharia de software.
- Trabalha em uma empresa local.

Necessidades e expectativas:

- Encontrar conteúdo de qualidade e confiável.
- Participar e interagir com outras pessoas de sua área.

Objetivos no site:

- Tirar dúvidas sobre assuntos específicos de sua área.
- Aprender novos assuntos da área de TI.

Nome: Davi Lucas

Descrição:

- Desenvolvedor de sistemas.
- Trabalha em uma empresa multinacional.

Necessidades e expectativas:

- Aprender mais sobre front-end.

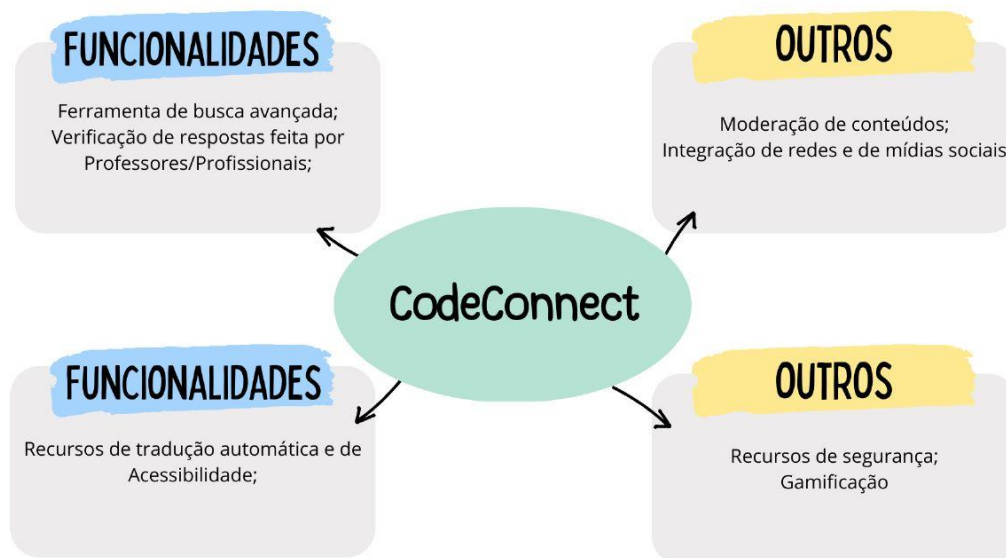
- Encontrar/tirar dúvidas de seu interesse.
- Encontrar conteúdo confiável e de alta qualidade.

Objetivos no site:

- Fazer perguntas para tirar suas dúvidas.
 - Aprender com outros profissionais
 - Participar de discussões com outros usuários, sobre experiências e conhecimentos.
-

4. Mural de Possibilidades

O mural de possibilidades é usado pelas equipes como forma de visualização de todas as possibilidades a serem exploradas durante o projeto, listando diferentes ideias, como em um brainstorm, para se chegar em um denominador comum.



5. Mapa de Priorização

O Mapa de Priorização demonstra os artefatos que a equipe de desenvolvimento deve levar em consideração, bem como os impactos que podem ser causados por estes, listando-os em um índice de 1 a 5, sendo 1 o menos grave e 5 o mais grave.

Na tabela abaixo, estão listados os artefatos mais relevantes a serem revistos no momento, utilizando o método GUT, Gravidade, Urgência e Tendência.

Problema	Gravidade	Urgência	Tendência
Impacto no usuário	5	5	3
Complexidade do projeto	5	5	5
Tempo de Desenvolvimento	5	5	5
Recursos Necessários	1	5	5
Potencial de receita	1	1	1

6. Referências

Freitas de Camargo, Renata: Como fazer a Matriz GUT para a resolução de problemas? Conheça a Matriz de Prioridades. Treasy. Disponível em: <https://www.treasy.com.br/blog/matriz-gut/>. Acesso em: 11 de abr. 2023.

Minetto Napoleão, Bianca: Matriz GUT (Matriz de Priorização). Ferramentas da Qualidade. 17 abr. 2019. Disponível em: <https://ferramentasdaqualidade.org/matriz-gut-matriz-de-priorizacao/>. Acesso em: 11 de abr. 2023.

Silva Justo, Andreia: Matriz de priorização: como organizar e selecionar projetos, processos e chamados em 6 passos. EUAX. 12 jun. 2019. Disponível em: <https://www.euax.com.br/2019/06/matriz-de-priorizacao/#matriz-gut>. Acesso em: 11 de abr. 2023.