

Universidade Estácio
Unidade Goiânia/GO

Desenvolvimento Mobile: Metodologia de Trabalho Ágil com Task List

ITALO SILVA DE SANTANA
CRISTIANO AGUIAR

2024
Goiânia/Goiás

Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO.....	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados.....	3
1.3. Justificativa.....	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos).....	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	4
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.	6
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	6
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	6
2.5. Recursos previstos	7
2.6. Detalhamento técnico do projeto.....	7
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	7
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita).....	7
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	7
3.3. Relato de Experiência Individual.....	8
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO.....	8
3.2. METODOLOGIA	8
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:.....	8
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	8
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	9

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros

O projeto foi desenvolvido para facilitar a gestão de tarefas e rotinas sem visar um grupo etário específico, garantindo que todos, independentemente de conhecimento prévio em tecnologia, possam utilizá-lo. As partes interessadas abrangem diversos perfis socioeconômicos, níveis de escolaridade, gêneros e faixas etárias, com expectativa de alcançar inicialmente algumas centenas de usuários e expandir para milhares.

1.2. Problemática e/ou problemas identificados

As metodologias ágeis, antes restritas ao desenvolvimento de software, demonstram utilidade para indivíduos de diversas áreas, impulsionando a produtividade, qualidade e satisfação. No entanto, a complexidade dos softwares modernos desafia a adoção dessas metodologias por usuários não familiarizados com seus princípios. Para suprir essa lacuna, surge um aplicativo inovador, desenvolvido com base em princípios ágeis e com foco na usabilidade, democratizando o acesso a essa abordagem poderosa de gerenciamento de tarefas. Através de uma interface amigável, visualização clara das tarefas, ferramentas de comunicação e colaboração, e recursos de feedback e acompanhamento, o aplicativo facilita a aplicação das metodologias ágeis por um público mais amplo, tornando-as acessíveis e intuitivas para usuários de diferentes áreas.

1.3. Justificativa

A crescente complexidade dos aplicativos de metodologias ágeis, exigindo conhecimentos técnicos prévios, impõe barreiras à sua adoção plena. Isso resulta em altas taxas de abandono durante a adaptação, limitando os benefícios dessas metodologias. Este projeto visa superar essa barreira, desenvolvendo um aplicativo intuitivo e acessível que democratiza o gerenciamento de tarefas com base em princípios ágeis. A plataforma amigável e didática permitirá que qualquer pessoa, independentemente de sua experiência tecnológica, utilize as metodologias ágeis de forma eficaz, otimizando sua produtividade e qualidade de trabalho.

1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Maior produtividade: A organização e o foco proporcionados pelas metodologias ágeis contribuem para o aumento da produtividade individual e das equipes, otimizando o tempo e os recursos disponíveis.

Melhoria na qualidade do trabalho: A aplicação das metodologias ágeis promove um processo de desenvolvimento mais estruturado e eficiente, resultando em produtos e serviços de maior qualidade.

Maior flexibilidade e adaptabilidade: As metodologias ágeis permitem que os projetos se adaptem às mudanças de forma rápida e eficiente, respondendo às necessidades dinâmicas do mercado e dos usuários.

Maior satisfação pessoal e profissional: A adoção de metodologias ágeis contribui para um ambiente de trabalho mais colaborativo e engajado, onde as ideias são valorizadas e compartilhadas, promovendo maior satisfação pessoal e profissional.

1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

Scrum Alliance (2020): A Scrum Alliance define os princípios e práticas do Scrum, destacando sua ênfase na colaboração, adaptabilidade e entrega incremental de valor. O Scrum serve como base para a plataforma amigável proposta no projeto, garantindo a aplicação eficaz dos princípios ágeis.

Warschauer (2004): Warschauer define a inclusão digital como o acesso significativo à informação e comunicação por meio das tecnologias digitais. A obra "Digital Divide" contribui para a compreensão da importância da inclusão digital no contexto do desenvolvimento ágil, reforçando a relevância da proposta de democratizar o acesso a essas metodologias.

Nielsen (2010): Nielsen define os 10 heurísticas para a interface de um sistema, princípios que guiam o design da plataforma amigável proposta no projeto. As heurísticas garantem que a plataforma seja intuitiva, fácil de usar e atenda às necessidades dos usuários não técnicos.

2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)

Introdução

Este relatório apresenta um resumo detalhado do estudo realizado sobre a influência de metodologias ágeis no desenvolvimento de projetos, com foco na criação de uma plataforma

amigável para usuários não técnicos. O estudo foi conduzido seguindo as etapas de planejamento, implementação, testes e definição da arquitetura da plataforma.

Planejamento

O planejamento do estudo foi baseado no livro "About Face: The Essentials of Interaction Design" (2014) dos autores Alan Cooper, Robert Reimann e David Cronin. A obra forneceu diretrizes valiosas para a compreensão das características de interfaces amigáveis e eficazes, orientando o desenvolvimento da plataforma para garantir uma experiência positiva para os usuários não técnicos.

Implementação

A plataforma foi desenvolvida utilizando a linguagem React-Native e a plataforma Expo online. A escolha da React-Native se deu pela sua flexibilidade e capacidade de gerar código nativo para diferentes plataformas, enquanto a Expo online facilitou o desenvolvimento, especialmente para usuários com computadores menos potentes.

Testes

A plataforma foi submetida a testes rigorosos para garantir sua funcionalidade e usabilidade. Os testes foram documentados em arquivos PDF com capturas de tela e código detalhados, evidenciando os resultados e as áreas que necessitam de melhorias.

Arquitetura

A arquitetura da plataforma foi definida utilizando o AsyncStorage para o armazenamento de dados. A escolha do AsyncStorage se deu pela ausência de um servidor específico para o projeto, tornando-o uma solução viável para armazenamento local de dados.

Considerações Finais

O estudo realizado sobre a influência de metodologias ágeis no desenvolvimento de projetos resultou na criação de uma plataforma amigável e acessível para usuários não técnicos. A plataforma foi desenvolvida utilizando tecnologias modernas e testada de forma rigorosa para garantir sua qualidade. A arquitetura da plataforma foi definida de forma eficiente, utilizando o AsyncStorage para o armazenamento local de dados.

- 2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

Este projeto foi idealizado e desenvolvido por uma única pessoa, com base em um aprofundado estudo de materiais e documentações relevantes ao tema abordado.

- 2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

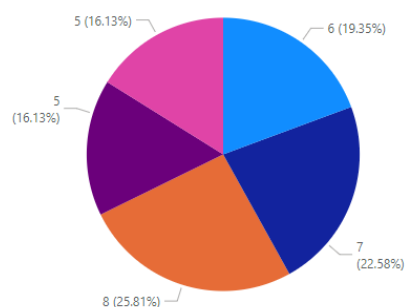
Este projeto foi idealizado e desenvolvido por uma única pessoa, com base em um aprofundado estudo de materiais e documentações relevantes ao tema abordado.

- 2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

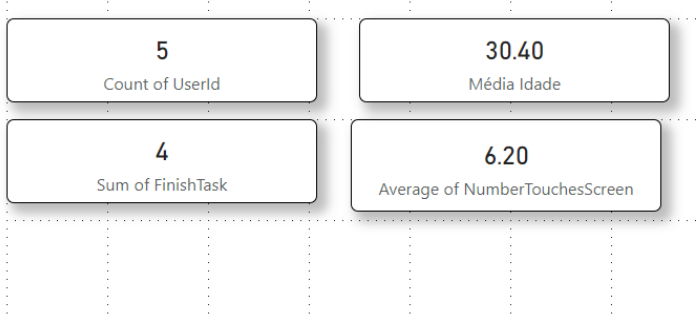
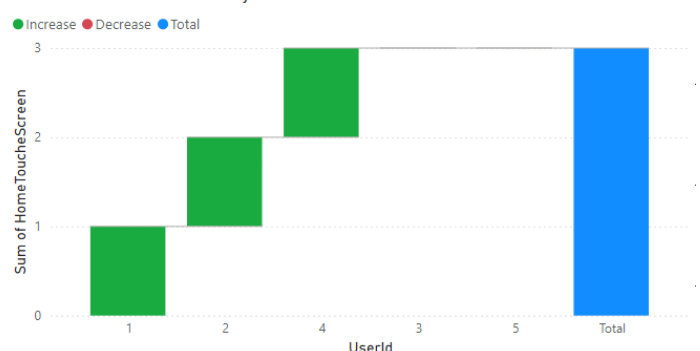
A avaliação do projeto foi realizada através de testes com participantes de diversas faixas etárias e origens sociais. O objetivo principal dos testes era verificar a usabilidade da plataforma, com foco em cinco tarefas essenciais: cadastro, login, criação de tarefas, visualização de tarefas pendentes e finalização de tarefas. Dos cinco participantes, quatro conseguiram concluir todas as etapas com sucesso, demonstrando a efetividade da plataforma para um público amplo.

UserId	FinishTask	Sum of Idade	%GT Sum of FinishTask
1	1	18	25.00%
2	1	42	25.00%
3	0	47	0.00%
4	1	28	25.00%
5	1	17	25.00%
Total	4	152	100.00%

NumberTouchesScreen by UserId



Sum of HomeToucheScreen by UserId



2.5. Recursos previstos

O desenvolvimento deste projeto utilizou de uma gama diversificada de recursos de aprendizagem. A plataforma Udemy forneceu cursos relevantes que serviram como base sólida para o conhecimento técnico. Documentações amadoras encontradas no YouTube foram úteis para o esclarecimento de dúvidas pontuais, complementando a aprendizagem formal. A consulta à documentação oficial das linguagens de programação React-Native foi essencial para garantir a precisão e confiabilidade do código. Por fim, a obra "Pedagogia do Oprimido" de Paulo Freire serviu como inspiração para a abordagem humanizada e inclusiva do projeto, buscando democratizar o acesso às ferramentas e práticas de desenvolvimento ágil.

2.6. Detalhamento técnico do projeto

Este projeto foi desenvolvido na linguagem React-Native, utilizando a plataforma Expo Online para garantir uma experiência fluida e acessível. Para armazenar as informações cadastradas de forma segura e eficiente, utilizamos o AsyncStorage, garantindo que os dados estejam sempre à mão.

A estrutura do código é organizada em componentes, onde residem as regras de negócio que garantem o funcionamento do projeto. As telas, por sua vez, são construídas de forma intuitiva e amigável, proporcionando uma experiência agradável para o usuário.

3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

3.1. Relato Coletivo:

O principal objetivo do projeto foi concluído com uma taxa de aproveitamento de 80%. Além disso, observou-se que os participantes do teste tiveram facilidade em compreender metodologias ágeis, o que mostra que ampliar o conhecimento na área da tecnologia para populações com menos acesso não só é viável, mas pode trazer benefícios significativos. Quando feito corretamente, isso pode gerar facilidade e organização para diversas esferas da sociedade.

3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Realizar avaliação de reação com a parte interessada (ex: formulário, entrevista gravada em áudio/vídeo, depoimento em áudio/vídeo etc.), para que o efetivo atingimento dos objetivos socioncomunitários propostos fique evidente.

3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual)

ITALO SILVA DE SANTANA

3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

Minha experiência nesse projeto foi bastante interessante, especialmente porque trabalhei nele sozinho. Isso significou que recorri muito à documentação oficial da linguagem, o que me proporcionou uma experiência valiosa em consultas técnicas.

3.2.2. METODOLOGIA

Nesse projeto, todo o trabalho foi realizado em casa, utilizando principalmente documentações online e referências de educadores como Paulo Freire. O público envolvido consistiu principalmente em parentes e amigos, que realizaram todos os testes de forma online. O período de desenvolvimento foi de seis meses e as etapas incluíram desde a pesquisa inicial até a implementação e os testes finais, todos conduzidos de maneira remota.

3.2.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Minhas expectativas em relação ao projeto foram superadas. Ao observar os resultados dos testes e perceber que todo o estudo realizado pôde ser comprovado através das observações de UX, senti uma grande satisfação. Durante a experiência, descobri que a abordagem utilizada foi eficaz para o público-alvo, proporcionando uma navegação intuitiva e uma compreensão clara do sistema. Enfrentei algumas dificuldades técnicas durante o desenvolvimento, principalmente na integração de certos recursos (Android Studio), mas consegui superá-las com algumas pesquisas adicionais. No geral, as descobertas foram valiosas e as aprendizagens significativas.

3.2.4. REFLEXÃO APROFUNDADA

Durante essa experiência, pude perceber como a teoria apresentada por Paulo Freire e outros educadores se alinha de maneira significativa com a prática de desenvolvimento de software. O processo de aprendizagem colaborativa, a valorização do conhecimento prévio do público-alvo e a importância da acessibilidade e da clareza na comunicação foram aspectos que encontrei em ambas as áreas. A teoria, quando aplicada, mostrou-se não apenas relevante, mas fundamental para garantir que o produto atendesse às necessidades e expectativas do usuário final. Essa experiência reforçou minha crença na

importância de uma abordagem humanizada e centrada no usuário em todos os projetos de tecnologia.

3.2.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Além dos aspectos abordados, há oportunidades para explorar junto aos interessados outros temas relevantes. Para trabalhos futuros, vislumbro a possibilidade de expandir esse projeto para um público mais amplo, incorporando feedbacks adicionais e aprimorando ainda mais a experiência do usuário. Também vejo potencial para investigar soluções tecnológicas alternativas que poderiam ter sido implementadas, como integração de inteligência artificial para personalização de conteúdo ou a utilização de uma arquitetura de microsserviços para maior escalabilidade e flexibilidade. Essas abordagens podem enriquecer ainda mais o projeto e proporcionar novas oportunidades de aprendizado e inovação.

OBSERVAÇÃO: Exige-se que todo o processo de desenvolvimento do projeto de extensão seja documentado e registrado através de evidências fotográficas ou por vídeos, tendo em vista que o conjunto de evidências não apenas irá compor a comprovação da realização das atividades, para fins regulatórios, como também poderão ser usadas para exposição do projeto em mostras acadêmico-científicas e seminários de extensão a serem realizados pelas IES.