



Feira Brasileira Virtual de Ciências e Engenharia

Leandro Coletto Biazon (PSI)
Nathalia Sautchuk Patrício (PCS)

Orientadoras:

Roseli de Deus Lopes (PSI)
Selma Shin Shimizu Melnikoff (PCS)

Introdução

O que é a Febrace?



Objetivos

- Desenvolver e disponibilizar uma aplicação de código aberto para exposição de projetos
- Agregar à exposição uma rede social
- Estudar e aplicar conceitos de desenvolvimento para Web 2.0 e metodologias ágeis

Pesquisa

Levantamento do perfil dos usuários

➔ Principais objetivos

- ➔ Identificar o perfil de uso de internet do público-alvo
- ➔ Validar a hipótese de suas necessidades em relação a uma nova ferramenta computacional

Pesquisa

Aplicação

➔ Questionário aplicado durante a FEBRACE⁷,
em março:

➔ Estudantes e orientadores:

841

➔ Questionários respondidos:

520 (61%)

Pesquisa

Análise dos resultados

- 85% acham importante manter contato depois da feira
- 60% acham possível trabalhar a distância
- 60% acham interessante interessante a idéia de uma feira de ciências virtual

Metodologia eXtremme Programming

- Programação em par
- Histórias
- Design incremental
- Refatoração
- Ambiente informativo
- Ciclos curtos
- Desenvolvimento dirigido à testes
- Integração contínua
- Código coletivo
- Presença do cliente

Metodologia

Fases de um projeto XP

→ Fase de exploração

- Levantamento de histórias
- Escolha de tecnologias
- Design inicial

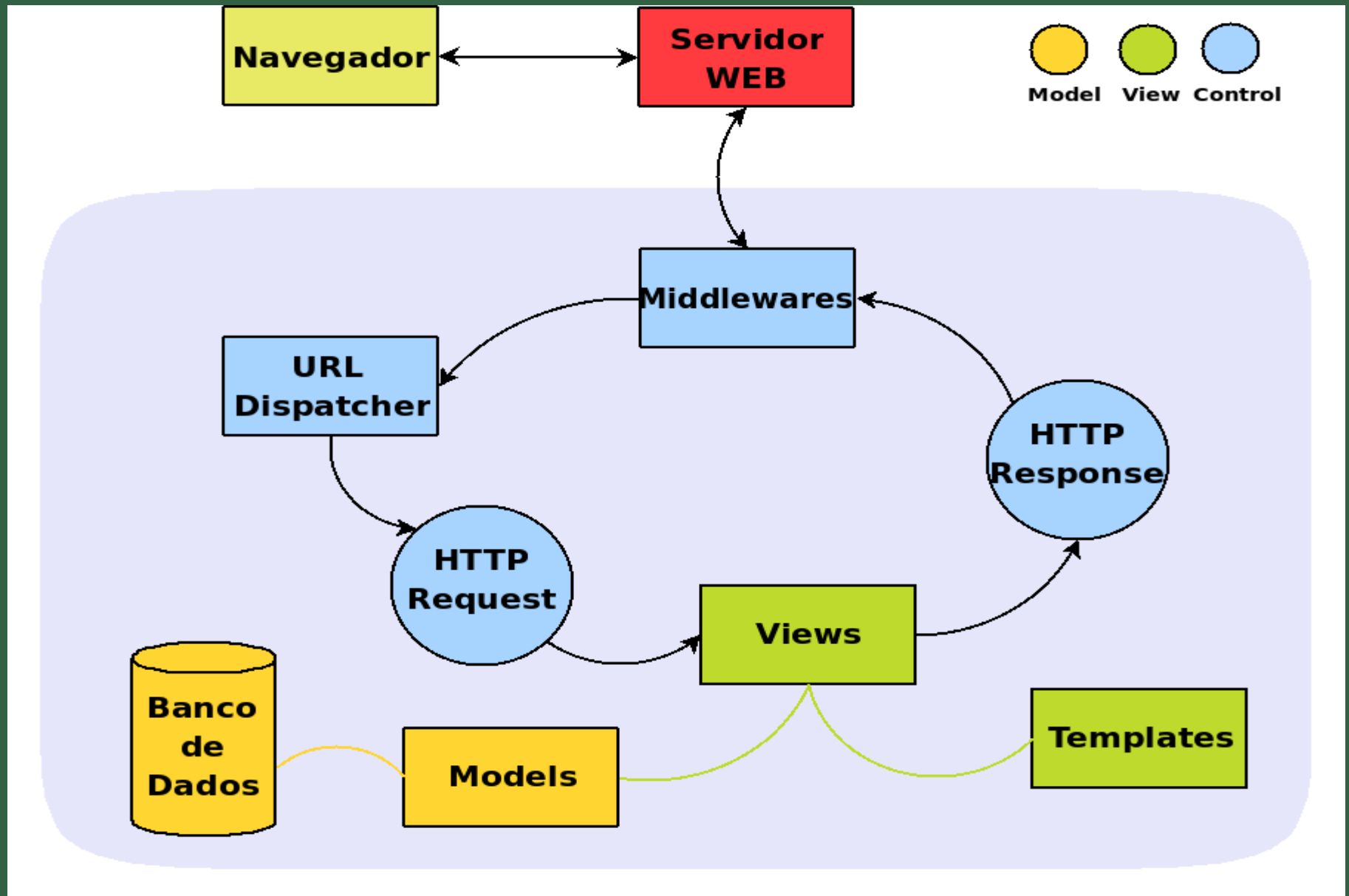
→ Desenvolvimento

- Planning game
- Programação
- Retrospectiva

Tecnologias

- ➔ Plataforma de desenvolvimento: Linux
- ➔ Servidor web: Apache
- ➔ Banco de Dados: PostgreSQL
- ➔ Controle de versão: Git
- ➔ Linguagem de programação: Python
- ➔ Framework: Django
- ➔ Componentes open source: profiles, photologue, basic-blog, tagging, registration, messages

Framework Django



Arquitetura

Componentes do sistema

Administração

Mensagens

Amigos

Blog

Login

Instituições

Busca

FEBRACE^V

Estatísticas

Comentários

Projetos

Tagging

Colunas

Perfis

Galeria de fotos

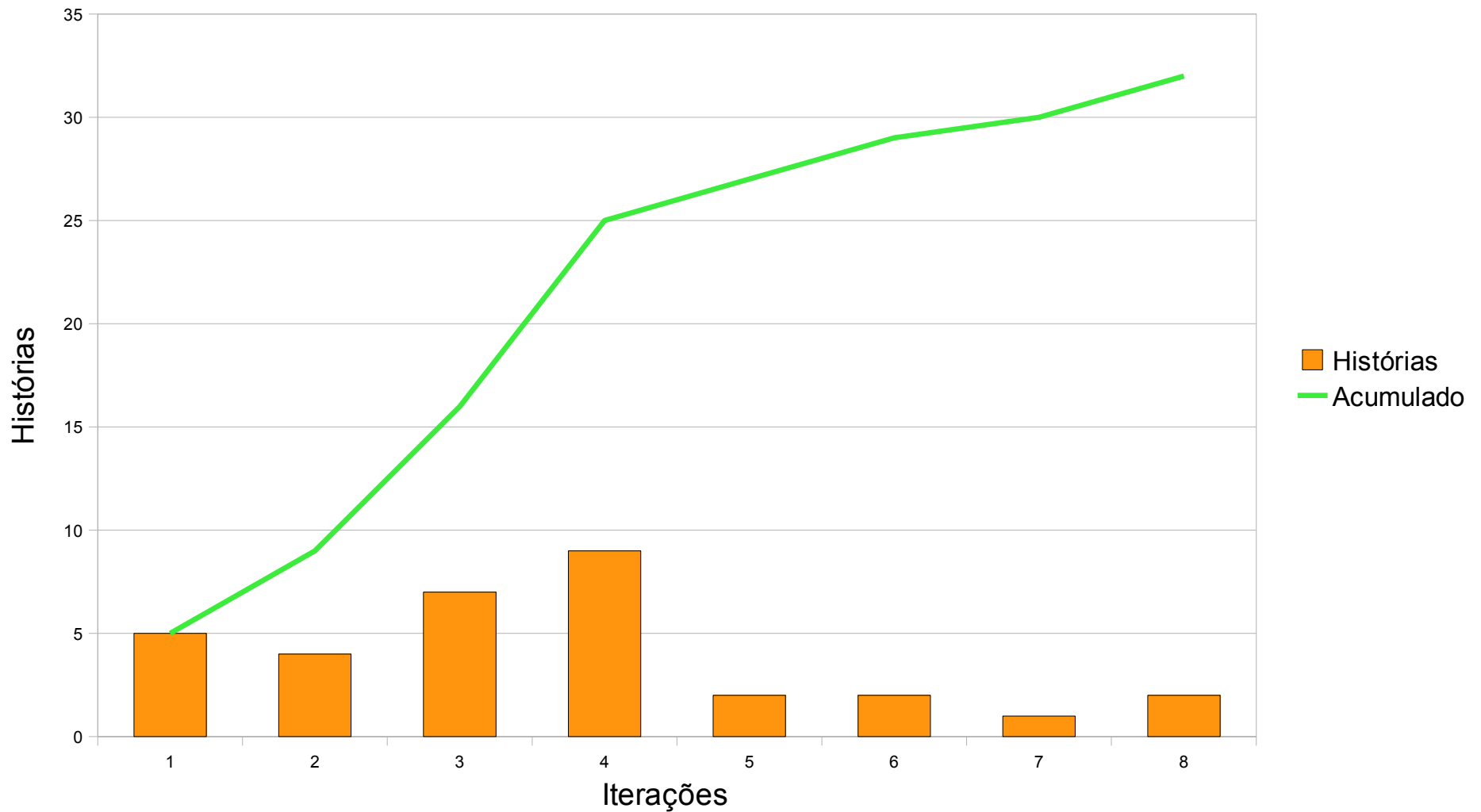
Resultados

Histórias

- 30 histórias planejadas
- 6 histórias não-planejadas
- 32 histórias implementadas
- Total de 89% cartões desenvolvidos

Resultados

Evolução do projeto



Discussão

Processo de desenvolvimento

- Espaço de trabalho virtual
- Disponibilidade de tempo
- Presença do cliente
- Ciclos curtos
- Retrospectivas
- Programação pareada

Usabilidade

- ➔ Atributo qualitativo que avalia a facilidade de uso de uma interface de usuário
- ➔ Importante na web
- ➔ Abordagem escolhida: aplicação de padrões de usabilidade (usability design patterns)
 - ➔ Boas práticas ou soluções comprovadas para um problema em um determinado contexto de design

Usability Design Pattern

Link para a página inicial




Usability Design Pattern

Efeito Rollover



Usability Design Pattern

Escolhas memorizadas



Cadastre-seLoginProjetosArtigosBusca

Cadastro

Por favor, corrija o erro abaixo.

Usuário

E-mail

Informe um endereço de email válido.

Senha

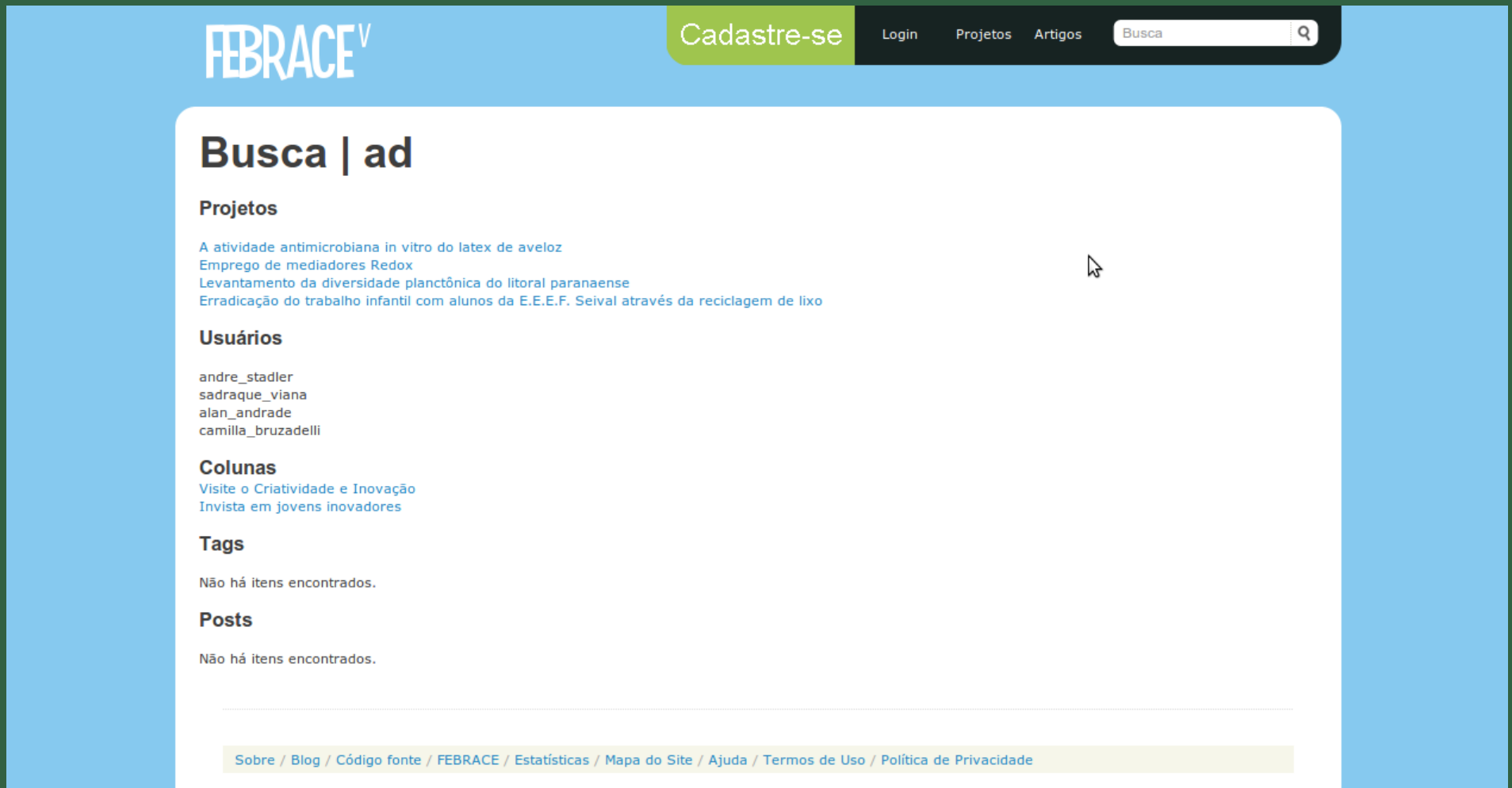
Confirme a Senha

Enviar

[Sobre](#) / [Blog](#) / [Código fonte](#) / [FEBRACE](#) / [Estatísticas](#) / [Termos de Uso](#) / [Política de Privacidade](#)

Usability Design Pattern

Esquecendo os formatos



Usability Design Pattern

Breadcrumbs



Usability Design Pattern

Barra superior de navegação



Conclusões

- ➔ Importância no incentivo ao desenvolvimento científico e tecnológico
- ➔ Aplicação da técnica de usability design patterns foi adequada para a resolução de problemas na interface
- ➔ Metodologias ágeis são aplicáveis no ambiente de Projeto de Formatura
- ➔ Escolha de metodologia e tecnologia foram decisivas para o sucesso do projeto

Conclusões

Trabalhos futuros

- Implantação do sistema no primeiro trimestre de 2010
- Potencial de adoção na graduação
- Suporte a projetos à distância
- Adequação para dispositivos móveis
- Mundo Virtual

Muito obrigado!

Perguntas?

leandrobiazon@gmail.com

nathalia.sautchuk@gmail.com

<http://febracev.wordpress.com>