

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA

Nome da Disciplina: **Design de Interface e Experiência de Usuário**

Ano/semestre: **2023/2**

Código da Disciplina: **10768**

Período: **Período**

2. PROFESSOR(ES)

Talles Santos Faria Silva

3. DESCRIÇÃO

4. DESCRIÇÃO DO ARP COMUM À TODAS AS DISCIPLINAS

Caso Hipotético:

Considere que a Software House UniSoft, é uma empresa especializada no desenvolvimento de softwares e aplicativos, que utiliza as tecnologias mais recentes do mercado na proposição de soluções. A empresa tem foco no desenvolvimento de software como serviço (Software-as-a-Service - SaaS) ou software sob encomenda por clientes corporativos.

A estrutura da UniSoft conta com processo formal de desenvolvimento, passando por todas as áreas envolvidas: modelagem de negócio, gerência de requisitos, análise e projeto, arquitetura de sistemas, especificações técnicas, construção, testes e implantação.

Neste contexto, no ano de 2023 a UniSoft foi contratada pela prefeitura de uma grande cidade para desenvolver soluções tecnológicas para transformação digital da educação básica do município.

A educação básica, que abrange a educação infantil, ensino fundamental e ensino médio, é um componente vital no desenvolvimento de um indivíduo. É nesse estágio que as habilidades básicas de leitura, escrita e cálculo são aprendidas, bem como habilidades sociais, emocionais e cognitivas fundamentais. Além disso, a educação básica também prepara os estudantes para etapas posteriores de educação e formação profissional.

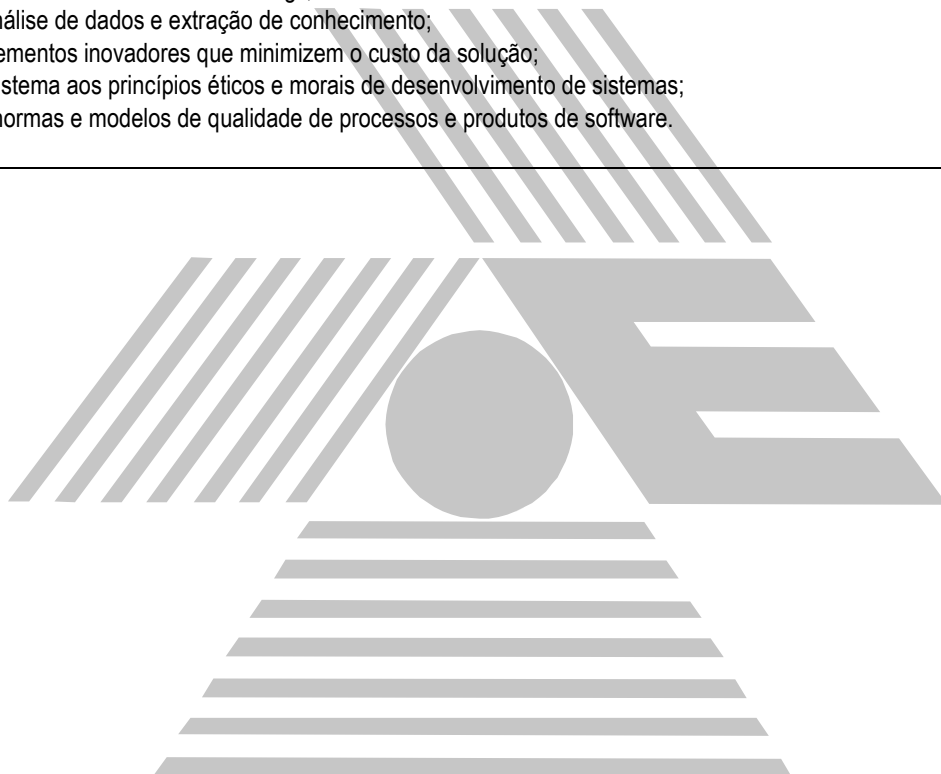
A transformação digital na educação básica, entretanto, visa modernizar e aprimorar os métodos tradicionais de ensino e aprendizagem, utilizando a tecnologia como facilitadora. Aqui estão alguns tópicos-chave relacionados a essa transformação:

- **Aprendizado Personalizado:** Com a ajuda da inteligência artificial e análise de dados, o aprendizado pode ser adaptado ao ritmo, nível de habilidade e interesse de cada aluno. Isso pode resultar em uma educação mais envolvente e eficaz.
- **Ensino à Distância:** As soluções de ensino à distância, como salas de aula virtuais e plataformas de ensino online, podem proporcionar um acesso mais amplo à educação, especialmente para estudantes em áreas remotas ou com falta de recursos.
- **Recursos de Aprendizado Digital:** Recursos como livros digitais, vídeos interativos, jogos educativos e realidade virtual podem enriquecer a experiência de aprendizado, tornando-a mais interativa e envolvente.
- **Avaliação Contínua:** A tecnologia também pode permitir uma avaliação mais frequente e contínua do progresso do aluno, facilitando a identificação de lacunas no conhecimento e a implementação de intervenções oportunas.
- **Colaboração e Comunicação:** As ferramentas digitais podem facilitar a colaboração e a comunicação entre estudantes, professores e pais, melhorando o envolvimento e a comunidade educacional.

- Segurança e Privacidade: Com a transformação digital, também é crucial garantir a segurança e a privacidade dos dados dos alunos. Portanto, as soluções de tecnologia educacional devem ser projetadas com fortes medidas de proteção de dados.

Na UniSoft, usaremos nossa experiência e expertise para desenvolver soluções de transformação digital que atendam às necessidades e objetivos específicos da educação básica na cidade. Nós nos esforçamos para oferecer soluções inovadoras, seguras e eficazes que promovam uma educação de alta qualidade para todos os alunos.

- Projetar o hardware em que o sistema deve funcionar;
- Fazer manipulações necessárias no SO;
- Desenvolver o sistema seguindo a cadeia de processos da gestão de projetos;
- Ser mobile;
- Ser online;
- Ter usabilidade facilitada;
- Persistir e consultar dados de maneira ágil;
- Realizar análise de dados e extração de conhecimento;
- Agregar elementos inovadores que minimizem o custo da solução;
- Alinhar o sistema aos princípios éticos e morais de desenvolvimento de sistemas;
- Seguir as normas e modelos de qualidade de processos e produtos de software.



5. DESCRIÇÃO DO ARP E PROJETO INTEGRADOR - CICLO 1

ARP1:

Atividade: Proposta de Solução para Transformação Digital na Educação Básica – Início do Processo de Design

Objetivo: Nesta atividade, você terá a oportunidade de apresentar uma solução inovadora para a transformação digital na educação básica, destacando a principal funcionalidade do produto e enfatizando a problemática a ser resolvida, além de apresentar elementos iniciais para o processo de design dessa solução.

Instruções:

1. Crie no mínimo duas personas e seus mapas de empatia (3 pontos)

- **Personas:** Desenvolva pelo menos duas personas que representem os principais usuários da sua solução na educação básica. Cada persona deve incluir informações detalhadas, como nome, idade, cargo (por exemplo, professor, aluno, pai/mãe), necessidades, desafios e expectativas em relação à plataforma.
- **Mapas de Empatia:** Crie mapas de empatia para cada persona, destacando as dimensões de pensamentos, sentimentos, dores e ganhos. Isso ajudará a compreender mais profundamente as necessidades e emoções dos usuários.

2. Projete um diagrama que represente a arquitetura de informação da solução proposta (2 pontos)

- **Diagrama de Arquitetura de Informação:** Elabore um diagrama que ilustre a estrutura de informação da sua solução. Mostre como diferentes partes da plataforma se conectam e como os usuários navegarão entre elas. Isso proporcionará uma visão geral clara da organização da solução.

3. Protótipo de Baixa Fidelidade – mínimo cinco telas (5 pontos)

- **Protótipo de Baixa Fidelidade:** Crie um protótipo de baixa fidelidade que demonstre a experiência do usuário na sua solução. Inclua pelo menos cinco telas representativas, como a tela de login, o dashboard do professor, a sala de aula virtual, o dashboard do aluno e a biblioteca de recursos. Certifique-se de que o protótipo transmita a funcionalidade básica e a navegação da plataforma.

Lembre-se de que a qualidade e a clareza dos artefatos são essenciais para o sucesso desta atividade. Certifique-se de fornecer informações detalhadas em cada um dos itens e apresente tudo em um formato organizado e de fácil compreensão.

Nota Importante: A pontuação atribuída a cada tarefa é indicada entre parênteses para ajudá-lo a acompanhar seu progresso na atividade.

Elementos Mínimos:

- Documento de apresentação da solução;
 - Capa;
 - Apresentação da solução;
 - Duas personas;
 - Dois mapas de empatia;
 - Diagrama da arquitetura de informação;
 - Protótipo de baixa fidelidade de cinco telas;

Artefatos do Projeto Integrativo:

- Duas personas;
- Dois mapas de empatia;
- Diagrama da arquitetura de informação;
- Protótipo de baixa fidelidade de cinco telas

6. DESCRIÇÃO DO ARP E PROJETO INTEGRATIVO - CICLO 2

ARP 2:

Elementos Mínimos:

Artefatos do Projeto Integrativo:

7. DESCRIÇÃO DO ARP E PROJETO INTEGRATIVO - CICLO 3

ARP 3:

Elementos Mínimos:

Artefatos do Projeto Integrativo:

Anápolis, 05 de setembro de 2023.

Prof. Talles Santos Faria Silva
PROFESSOR(A) RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

