

Generation

Atividade de Representação Pontuada 1 - Lista de Verificação e Apostila

Orientações

- ☐ **(8 minutos)** Reveja os pontos principais com todo o grupo. Seu/sua instrutor/a liderar a discussão.
- ☐ **(7 minutos)** Leia e analise a lista de verificação que você usará para dar nota a seus colegas. Durante cada rodada, o/a observador/a silencioso/a dará uma nota ao/à desenvolvedor/a Java.
- ☐ **(40 minutos) Realize a atividade de representação**, monitore o tempo para garantir que todas as pessoas da turma tenham uma chance de **realizarem a atividade duas vezes, receber feedback, e receber uma nota.**
 - ☐ **Distribua papéis** e leia os detalhes para seu papel. (1 minuto)
 - ☐ **Realize** a atividade de representação. (5 minutos)
 - ☐ **Dê feedback** ao/à participante no papel de desenvolvedor/a Java. (2 minutos)
 - ☐ **Realize** a atividade de representação novamente, integrando o feedback. (5 minutos)
 - ☐ **Dê uma nota e se prepare para a próxima rodada.**
 - ☐ Dê nota à pessoa no papel de desenvolvedor/a Java na apostila dele/a, e a devolva para que ele/ela a leia antes da reflexão final. (1 minuto)
 - ☐ Enquanto o/a observador/a silencioso/a está dando a nota, as outras pessoas podem revisitar o cenário e ler os detalhes para seu próximo papel.
- ☐ **(5 minutos)** Reveja a atividade de representação com todo o grupo. O/A instrutor/a liderará a discussão.

Reveja os Pontos Principais

- Soluções precisas para resolução de problemas de desafios de desenvolvimento de software são importantes, pois suas decisões terão impactos de curto e longo prazo nos resultados do projeto e desempenho da equipe, o que no final será evidenciado nos resultados dos negócios e possível promoção para você.
- Os passos para resolver um problema em um desafio de desenvolvimento de software são:
 1. Definir o problema.
 2. Elaborar soluções.
 3. Fazer sua pesquisa, mas não tentar reinventar a roda.
 4. Pensar e escolher uma solução.
 5. Entrar em ação.
 6. Focar no que você é bom.
 7. Respeitar seu tempo.
- A Mentalidade de Crescimento é importante para a resolução de problemas em um desafio de desenvolvimento de software, pois você precisará enfrentar situações desconhecidas constantemente e terá que ser capaz de aprender como encontrar soluções adequadas sem se frustrar.

- Estar disposto a se adaptar e abordar seus problemas de forma proativa é importante para a resolução de problemas em um desafio de desenvolvimento de software, pois você precisará sinalizar desafios assim que encontrá-los, propor diversas soluções e testá-las até que encontre aquela que funcione, e ser flexível para se adaptar a diferentes tipos de desafios técnicos e gerenciais.

Atividade de Representação

- **A Situação:** Em uma empresa de desenvolvimento de aplicativos, um/a desenvolvedor/a Java precisa desenvolver um chatbot para responder a perguntas frequentes de clientes. Essa pessoa nunca realizou uma tarefa semelhante antes, e não está familiarizado/a com inteligência artificial (IA).

A atividade de representação começa quando o/a desenvolvedor/a Java aborda o/a supervisor/a. **A atividade de representação termina** depois que o/a supervisor/a estiver satisfeito e considerar que o/a desenvolvedor/a tem um plano suficiente para abordar a tarefa.

- **Desenvolvedores/as Java:** Você trabalha como desenvolvedor/a Java em uma empresa de desenvolvimento de aplicativos há 2 meses. Você recebeu a tarefa de desenvolver um chatbot para responder a perguntas frequentes de clientes. Essa é a primeira tarefa que você realizar sozinho/a desde o início. Você está feliz por trabalhar para sua empresa, sua motivação está nas alturas, mas você nunca realizou uma tarefa semelhante antes, e você não tem muita familiaridade com inteligência artificial (IA). Você não vê a hora para descobrir como prosseguir e começar.

Suas metas nessa atividade de representação são:

- Determinar os passos que você deve seguir para abordar a tarefa
 - Aborde seu/sua supervisor/a para explicar a situação e seu plano
 - Quando você estiver explicando a situação a seu/sua supervisor/a, descreva como você seguirá (ou já seguiu) as etapas para solucionar um desafio de desenvolvimento de software
- **Supervisor:** Você é um/a líder de equipe em uma empresa de desenvolvimento de aplicativos. Você designou um/a desenvolvedor/a Java novo/a para desenvolver um chatbot para responder a perguntas frequentes. Você não está ciente de que essa pessoa não tem experiência com IA. Quando o/a desenvolvedor/a Java te aborda, você faz o seguinte:
 - Cumprimente a pessoa em questão cordialmente, mas aja como se estivesse ocupado e trabalhando em algo.
 - Por exemplo, sorria e diga "Bom dia!" Cordialmente, mas então abaixe a cabeça e finja que voltou ao trabalho.
 - **Se o/a desenvolvedor/a Java começar a falar com você imediatamente,** suspire ruidosamente e aja de forma frustrada por ter sido interrompido/a.
 - **Caso o/a desenvolvedor/a Java peça gentilmente para falar com você** (ou se comunique eficientemente de outra forma, dada a situação), finja que parou de trabalhar e explique que você tem bastante tempo para ouvir e ajudar.
 - **Ouça enquanto a pessoa que representa fala.** Sua dupla de atuação deve considerar o seguinte:

- Procurar uma solução online e/ou encontrará um website que a/o ensine a criar o chatbot
 - Dedicar tempo extra durante a semana para aprender
 - Pedir a ajuda de colegas da equipe quando necessário
 - Alinhar-se com você para manter-se atualizado sobre seu progresso e perguntar se necessário
 - Dedicar tempo extra durante a semana para concluir essa tarefa urgente
 - **Quando o/a desenvolvedor/a Java terminar de falar, pergunte** quanto tempo ele/ela planeja dedicar para aprender sobre como realizar a tarefa. Espere a pessoa responder
 - O ideal é que o/a desenvolvedor/a Java dedique 50% do seu tempo para aprender sobre a tarefa. Se a pessoa der um número muito diferente disso, reoriente-o/a a 50%.
 - Encerre a conversa quando você estiver satisfeito e considere que o/a desenvolvedor/a Java resolveu o problema de forma eficaz e será capaz de concluir a tarefa.
- Observador/a: Você é um observador/a silencioso. Sua meta nessa atividade de representação é observar a pessoa que representa o/a desenvolvedor/a e dar feedback sobre os pontos listados abaixo.

Pontos para Feedback

- **Confira a lista de verificação abaixo** para verificar as perguntas que você pode usar para avaliar o desempenho do/a desenvolvedor/a Java. Certifique-se **de explicar por que as ações do/a desenvolvedor/a Java atenderam ou não os critérios** nas perguntas.

Lista de Verificação da Atividade de Representação Pontuada 1

Desenvolvedor/a Java: Mariana Santos

Supervisor : João Pedro

Critérios	Sim	Não
O/A desenvolvedor/a Java demonstrou elementos de comunicação eficazes?	x	
O/A desenvolvedor/a Java demonstrou um entendimento de como priorizar adequadamente o tempo/tarefas dada a situação?	x	
O/A desenvolvedor/a Java seguiu e/ou descreveu adequadamente os passos para resolver um desafio de desenvolvimento de software?	x	
O/A desenvolvedor/a Java demonstrou persistência e responsabilidade pessoal?	x	
Pontuação Total (Número de Verificações "Sim")	/ 4	
Comentários: Foi proativa, comentou antes do Supervisor que poderia utilizar 50% do seu tempo para estudar		

mais sobre IA, com os materiais disponibilizados pelo Supervisor.