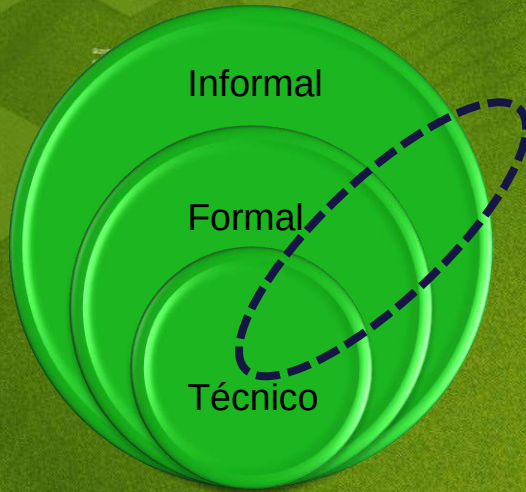


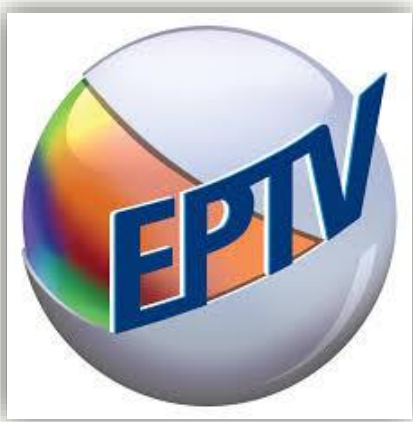
CI163 – Projeto de Software



Entendimento do Problema

Modelos de Design de Software
Design Socialmente Consciente
Projetos dos Grupos

Exemplo



**Aplicação TVDi para o programa
"Terra da Gente"**

iDTV: design dentro da emissora

- **Objetivo:** Criar a primeira aplicação para o Programa Terra da Gente
- **Onde:** dentro da emissora **EPTV** (*afiliada da Rede Globo*)
- **Duração:** 4 Workshops de aproximadamente 3 horas cada
- **Participantes:**
 - Mais de 7 participantes com papéis diferentes na EPTV
 - Editor chefe, Designer, Gerente de Engenharia, Produtor, Estagiário...
 - Nenhum possuía experiência prévia com aplicações para TV Digital Interativa
 - 3 pesquisadores em IHC



Identifying Stakeholders



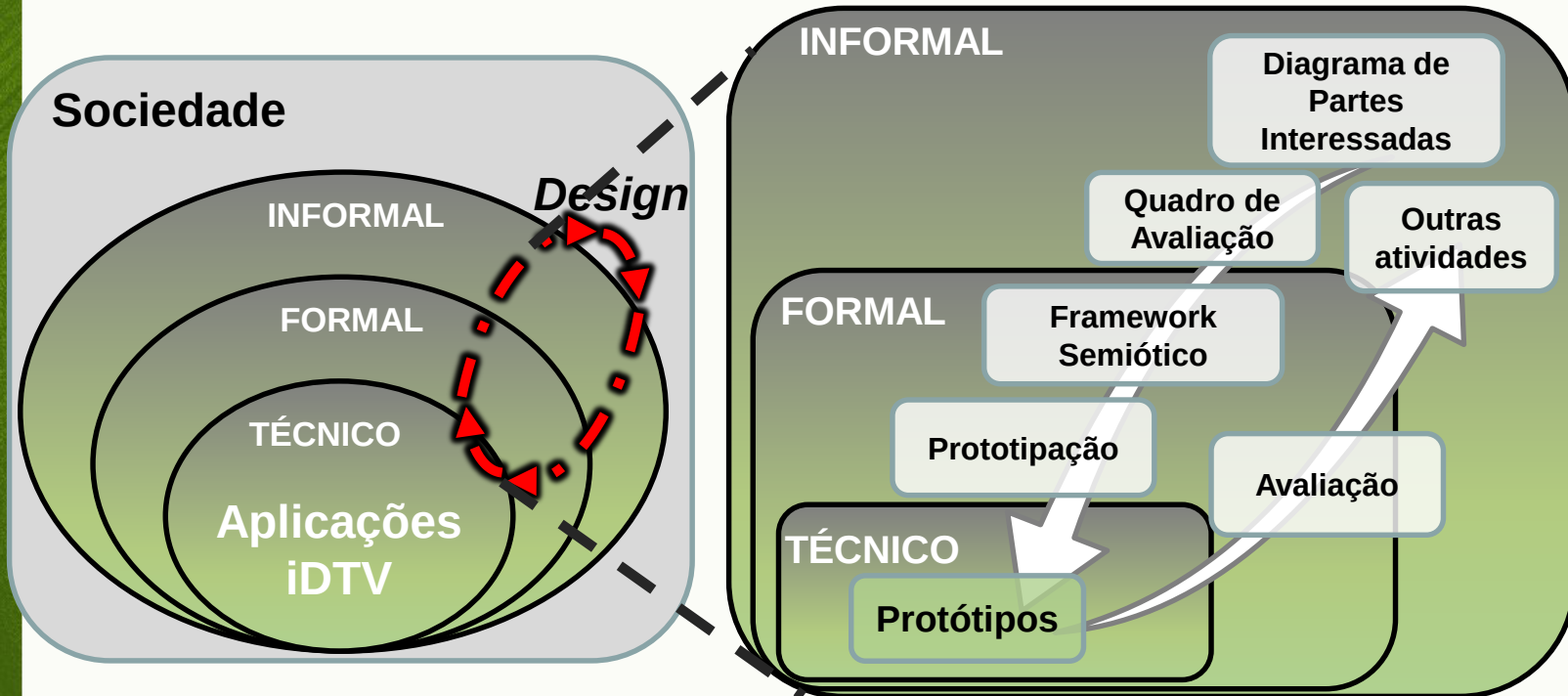
Discussing Problems and Solutions



Organizing Requirements

Design na prática...

Design Socialmente Consciente na EPTV



iDTV: design dentro da emissora

Workshop 1 Clarificando o Problema



- Análise de Stakeholders
- Identificação, clarificação do problema

Workshop 2 Propondo Soluções



- Identificação de Requisitos
- **Cartões de Padrões Participativo**

Workshop 3 Prototipando



- Brainwriting
- **Pattern-guided Braindrawing**

Workshop 4 Avaliando



- **Avaliação participativa situada**
- Resultado da Avaliação com usuários



A



B



Protótipos (EPTV)



Projetos dos Grupos

- **Primeiros passos**
 - Coletar ideias
 - Definir o tema



Projetos dos Grupos

- **Primeiros passos**

- Coletar ideias
- Definir o tema

- **Cartões**

- Em grupos, cada participante recebe um cartão
- Escrever um problema, necessidade, oportunidade no cartão
- Passar o cartão para o colega da direita
- Ler a ideia do colega
- No verso do cartão, escrever um **Pró** ou um **Contra** sobre o conteúdo lido



Projetos dos Grupos

- **Primeiros passos**

- Coletar ideias
- Definir o tema

- **Cartões**

- Em grupos, cada participante recebe um cartão
- Escrever um problema, necessidade, oportunidade no cartão
- Passar o cartão para o colega da direita
- Ler a ideia do colega
- No verso do cartão, escrever um **Pró** ou um **Contra** sobre o conteúdo lido

- **Brainstorming**

Com os cartões em mãos, discutir:

- **O que o grupo vai fazer?**
- **Por quê?**
- **Registrar em uma folha**



Projetos dos Grupos



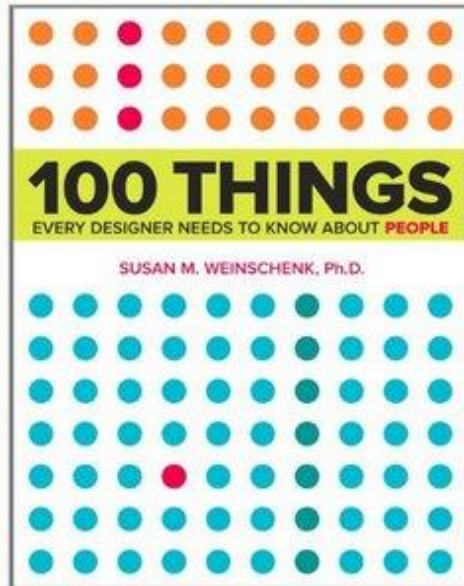
- **Primeiros passos**
 - Coletar ideias
 - Definir o tema
- **Cartões**
 - Em grupos, cada participante recebe um cartão
 - Escrever um problema, necessidade, oportunidade no cartão
 - Passar o cartão para o colega da direita
 - Ler a ideia do colega
 - No verso do cartão, escrever um **Pró** ou um **Contra** sobre o conteúdo lido
- **Brainstorming**

Com os cartões em mãos, discutir:

 - O que o grupo vai fazer?
 - Por quê?
 - Registrar em uma folha
- **Resumir em um Post-it:**

Nome do grupo
O que vai fazer?
Por quê?

100 Things Every Designer Needs to Know About People



- 1: Como as pessoas enxergam
- 2: Como as pessoas leem
- 3: Como as pessoas recordam (se lembram)
- 4: Como as pessoas pensam
- 5: Como as pessoas se concentram
- 6: Como as pessoas sentem
- 7: Como as pessoas decidem
- 8: O que motiva as pessoas
- 9: Pessoas são animais sociais
- 10: Pessoas cometem erros

4: Como as pessoas pensam

- As pessoas vão se concentrar em uma tarefa apenas por um tempo curto
- Quanto mais incerta uma pessoa é/está, mais ela defenderá suas ideias
- As Pessoas constroem **modelos mentais**
- As pessoas processam a informação melhor se ela estiver na forma de histórias
- As pessoas aprendem melhor a partir de exemplos

4: Como as pessoas pensam

- A Cultura afeta o modo como as pessoas pensam



FIGURE 39.1 Picture used in Hannah Chua (2005) research

7: Como as pessoas decidem

6 itens relacionados a decisão:

1. As pessoas tomam a maior parte das decisões inconscientemente
2. As pessoas pensam que "escolha" é o mesmo que "controle"
3. As pessoas são seduzidas por uma personalidade dominante
4. Quando estão incertas, as pessoas deixam outras decidirem o que fazer
5. As pessoas pensam que os outros são mais facilmente influenciados do que elas mesmas
6. As pessoas avaliam melhor um produto quando ele está na frente delas

Um brainstorming precisa ser guiado por ideias, fatos, dados. Porém boa parte das discussões começam com as preferências e opiniões pessoais dos participantes.

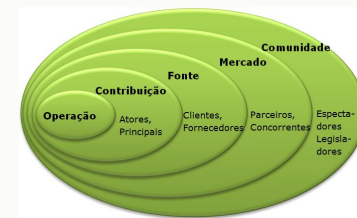
Projetos dos Grupos

- Primeiros passos
 - Coletar ideias
 - Definir o tema
- Entender o problema e propor a solução
 - Partes Interessadas
 - Quadro de Avaliação



Atividades Práticas

- Diagrama de Partes Interessadas: identificação de *stakeholders*



Entrada: o problema/ideia.

Saída: lista de *stakeholders* direta/indiretamente interessados no problema e/ou em sua solução.

- Quadro de Avaliação: clarificação do problema de acordo com os *stakeholders*

Entrada: lista de *stakeholders*.

Saída: mapeamento dos problemas, ideias, soluções e limitações para os diferentes grupos de *stakeholders*.

Partes Interessadas	Problemas e Questões	Ideias e Soluções
OPERAÇÃO		
CONTRIBUIÇÃO Atores, Responsáveis		
FONTE Clientes, Fornecedores		
MERCADO Parceiros, Concorrentes		
COMUNIDADE Espectador, Legislador		

Diagrama de Partes Interessadas

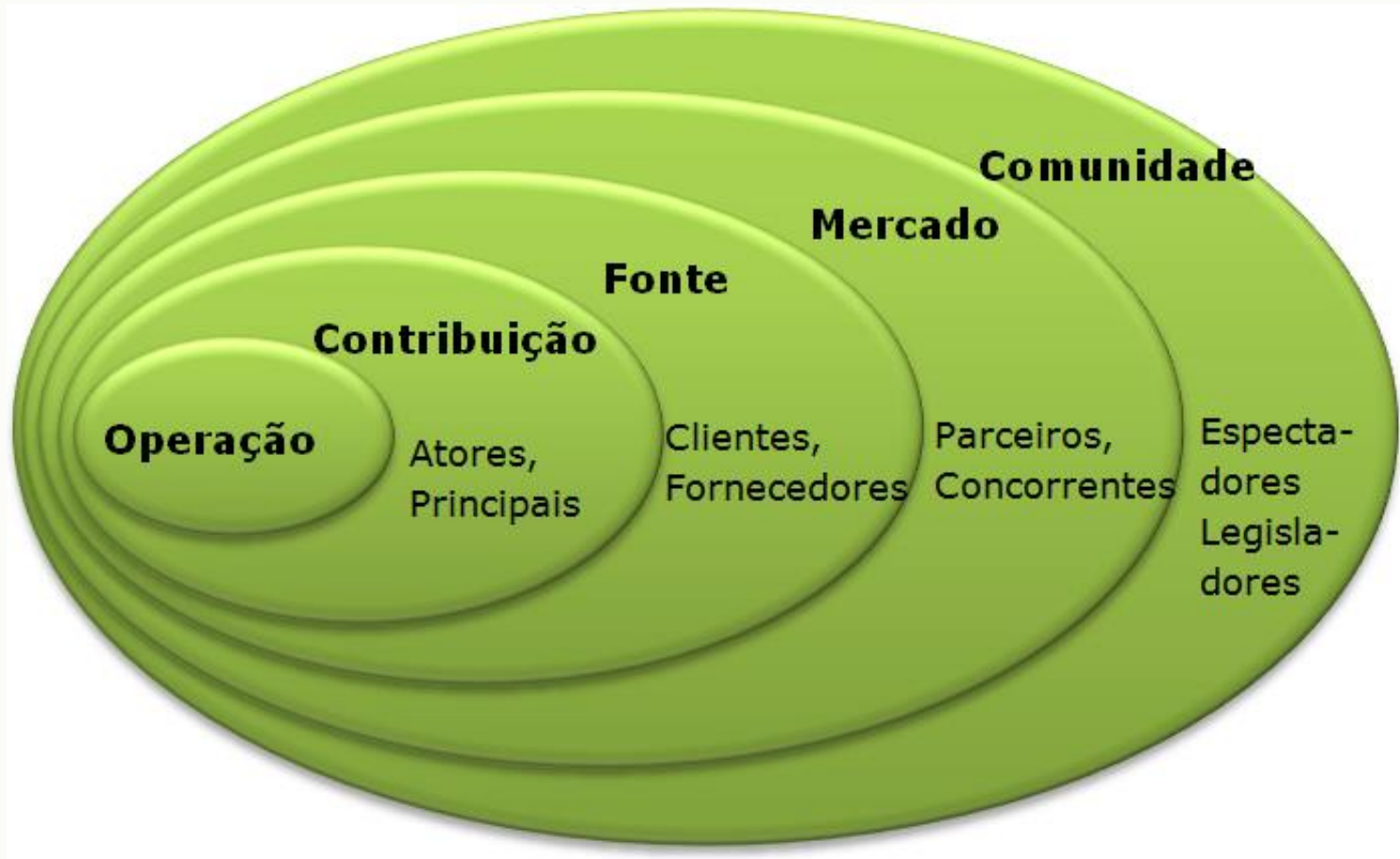
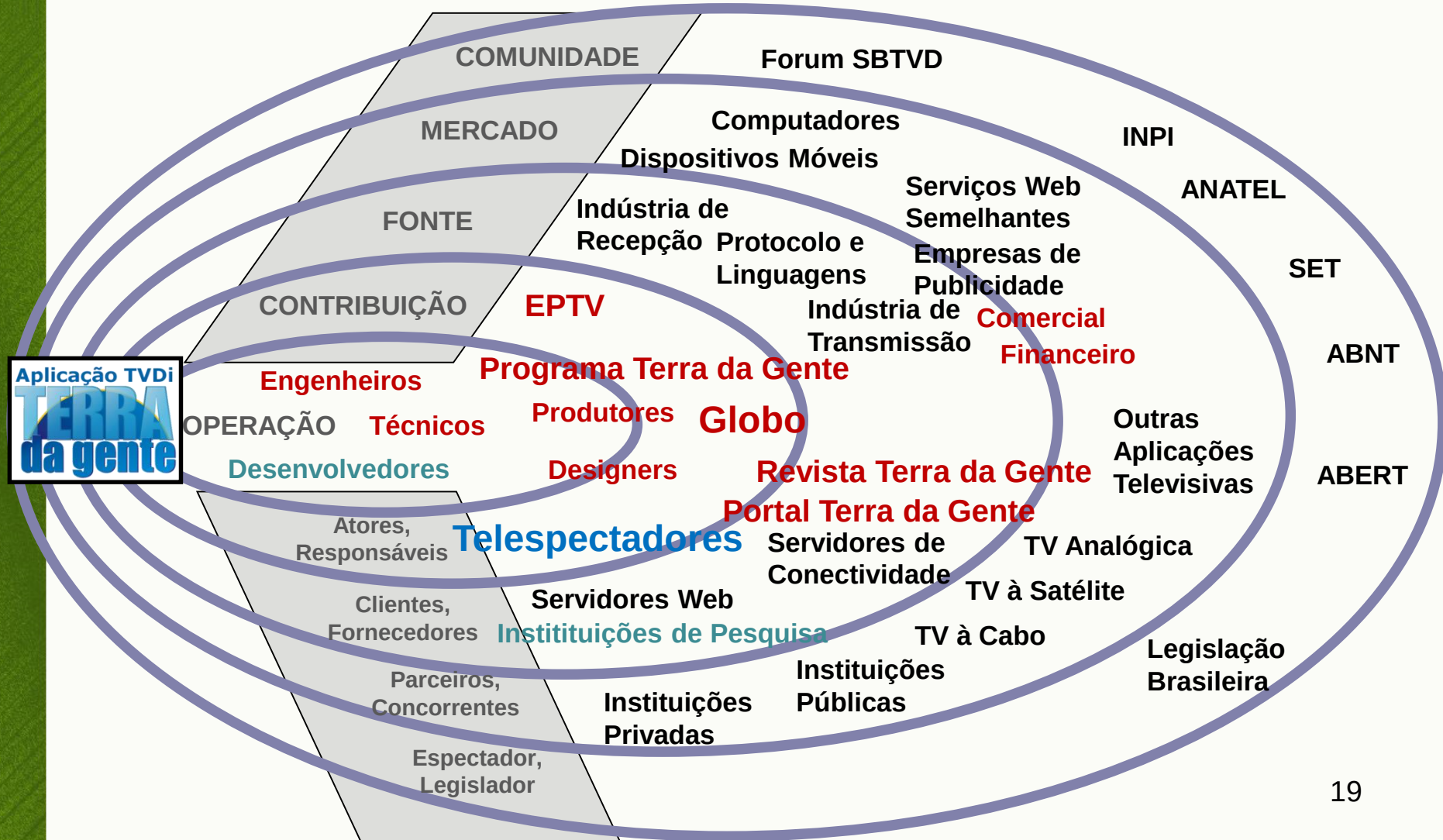


Diagrama de Partes Interessadas (EPTV)



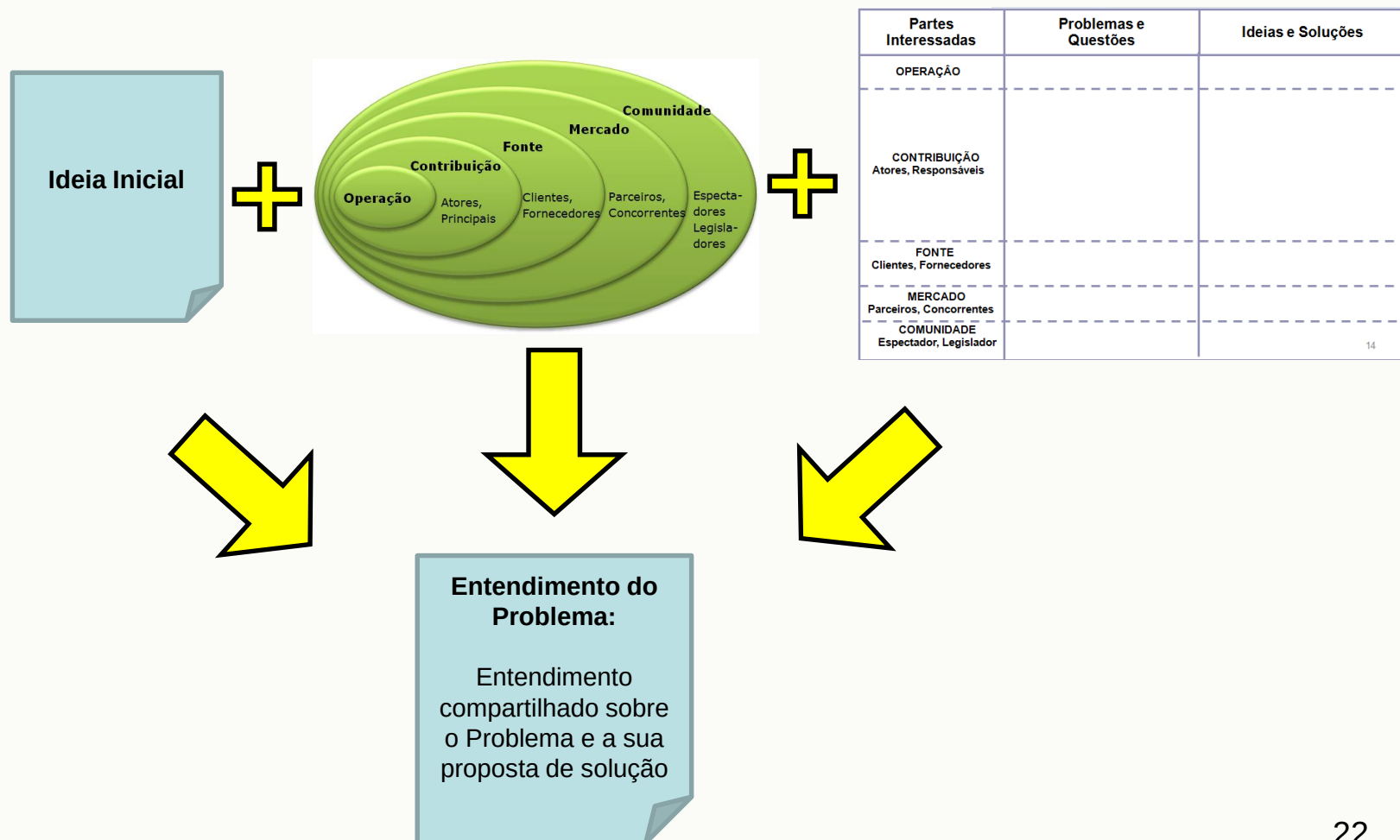
Quadro de Avaliação

Partes Interessadas	Problemas e Questões	Ideias e Soluções
OPERAÇÃO		
CONTRIBUIÇÃO Atores, Responsáveis		
FONTE Clientes, Fornecedores		
MERCADO Parceiros, Concorrentes		
COMUNIDADE Espectador, Legislador		

Quadro de Avaliação (EPTV)

Partes Interessadas	Problemas e Questões	Ideias e Soluções
OPERAÇÃO	1. Mão de Obra (RH) 2. Manutenção da Aplicação	1. Contratar Recursos 2. Simplificar Operação
CONTRIBUIÇÃO Atores, Responsáveis	1. Aprovação TV Globo 2. Atrair Telespectador 3. Competição com o Conteúdo do Programa 4. Políticas das Forma de Chamar a Aplicação 5. Canal de Retorno 6. Padrões Gráficos	1. Obedecer as Premissas estabelecidas 2. Chamar a atenção por meio de outros canais (Site e Revista) 3. Desenvolvimento com menos impacto possível sobre o Conteúdo do Programa 4. Transmitir a aplicação sem divulgar em outros meios 5. Adaptativa (Aplicação com a capacidade de identificar o canal de retorno) 6. Experimentar
FONTE Clientes, Fornecedores	1. Existência e adequação dos receptores	1. Desenvolver aplicações conforme a norma, independente do receptor
MERCADO Parceiros, Concorrentes	-----	-----
COMUNIDADE Espectador, Legislador	1. Avaliação da Aceitação da Aplicação	1. Uso do Portal para Suporte à Medição

Atividades Práticas: CompreFácil



Atividades Práticas

- **Diagrama de Partes Interessadas**
 - Preencha o artefato com as partes interessadas do/no Projeto
- **Quadro de Avaliação**
 - Clarifique o problema identificando limitações, ideias, soluções, oportunidades, etc. para cada *stakeholder*.
(pelo menos 2 stakeholders de cada camada)
- **Descrição do Problema e da Proposta de Solução**
 - Descreva qual o problema que está sendo trabalhado (contexto), a solução que o grupo pretende projetar (o que?), e uma breve justificativa (por quê?).

Referências

Baranauskas, M. Cecilia C. "Socially aware computing." ICECE 2009 VI International Conference on Engineering and Computer Education. 2009.

Baranauskas, M. Cecilia C., and Rodrigo Bonacin. "De sign-Indicating Through Signs." Design Issues 24.3 (2008): 30-45.

Hall, Edward Twitchell. The silent language. Vol. 3. New York: Doubleday, 1959.

Liu, Kecheng. Semiotics in information systems engineering. Cambridge University Press, 2000.

Rocha, Heloísa Vieira da, e Maria Cecília Calani Baranauskas. Design e avaliação de interfaces humano-computador. Unicamp, 2003.

Stamper, Ronald, et al. "Understanding the roles of signs and norms in organizations-a semiotic approach to information systems design." Behaviour & Information Technology 19.1 (2000): 15-27.