


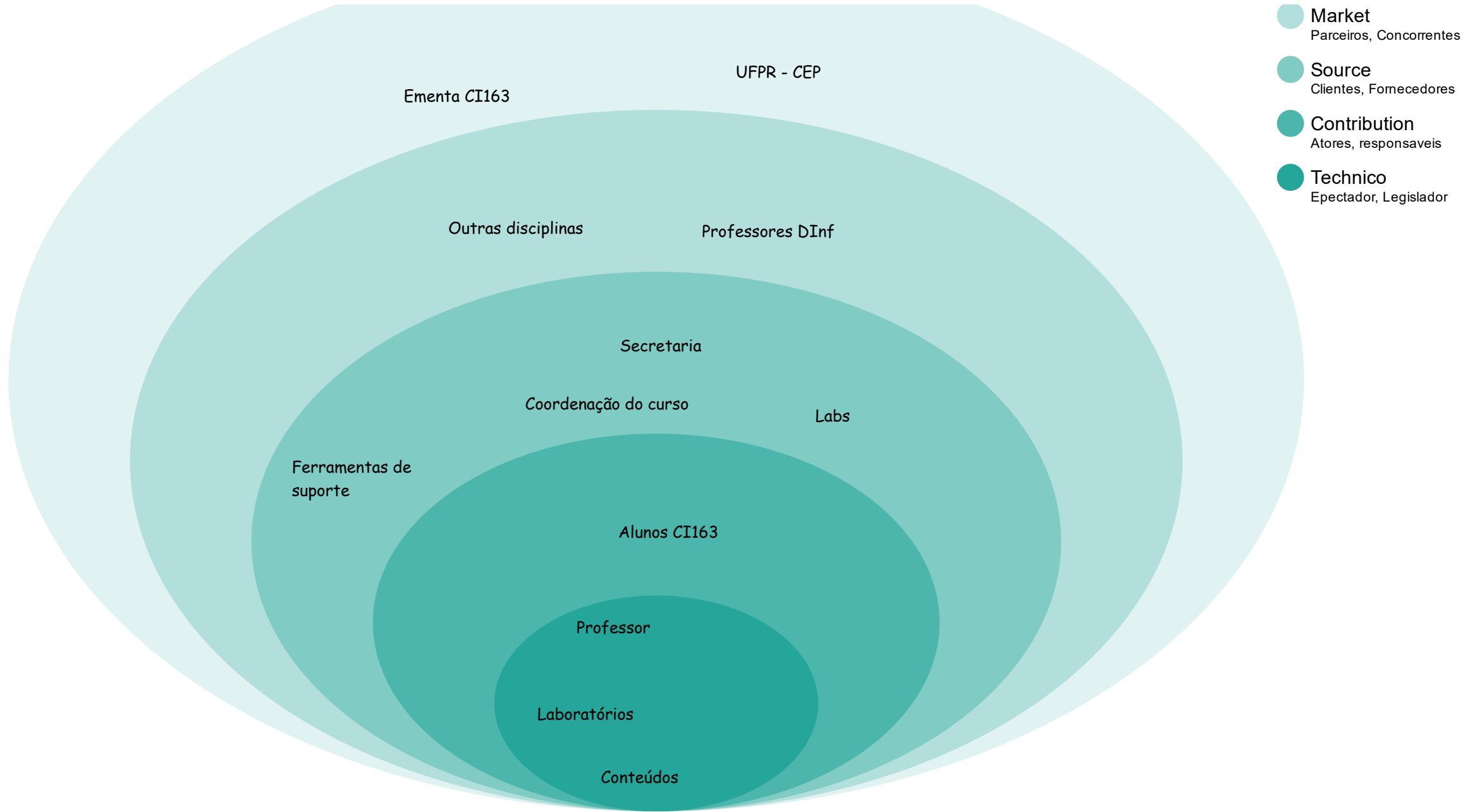


CI163

1. Stakeholders Identification



 Community
Epectador, Legislador



1.2 Stakeholders Identification

Stakeholder	Description
Professor	Roberto
Laboratórios	Labs usados na disciplina
Alunos CI163	Todos os alunos matriculados
Coordenação do curso	Cordenação do curso de CC
Labs	Laboratórios, salas de aula, infraestrutura física
Ferramentas de suporte	Ferramentas diversas que serão utilizadas no curso.
UFPR - CEP	Regras didáticas, calendário acadêmico, etc.
Ementa CI163	Ementa que deve ser coberta pelo conteúdo programático da disciplina.
Professores DInf	Outros professores que já trabalharam a disciplina
Outras disciplinas	Outras disciplinas da grade curricular.
Secretaria	Apoio técnico e administrativo
Conteúdos	Conteúdo programático a ser trabalhado.

2 LABEL_ARTIFACT_EVALUATION_FRAMEWORK

Stakeholder	Problems	Solutions
Professor		
Laboratórios		

Alunos CI163	Turma grande (>65 alunos) = difícil de conduzir atividades práticas; aulas na sexta-feira a noite = baixa motivação dos alunos;	Desenvolver o projeto em grupos auto-organizáveis; inserir atividades práticas no decorrer da disciplina, propiciar o exercício da criatividade e do raciocínio crítico. Rezar para os alunos se motivarem =P
Coordenação do curso		
Labs		
Ferramentas de suporte		
UFPR - CEP	É preciso respeitar o calendário acadêmico e a carga horária da disciplina.	Distribuir as atividades, aliando teoria e prática, e criar atividades que possam ser trabalhadas pelos alunos à distância/como trabalho extra.
Ementa CI163	A ementa deve ser toda cumprida.	Selecionar tópicos atuais que cubram os itens da ementa e articulá-los no desenvolvimento de um projeto. Apresentar atividades e desenvolver discussões que os alunos ainda não tiveram em outras disciplinas.
Professores DInf		
Outras disciplinas	Os alunos estão cursando várias disciplinas paralelamente. Dedicção não-exclusiva.	Aliar aulas teóricas e práticas; oferecer liberdade na escolha do projeto a ser desenvolvido de modo que ele possa servir/inspirar outras atividades de outras disciplinas; permitir que as atividades iniciadas em sala de aula sejam concluídas posteriormente.
Secretaria		
Conteúdos	Cobrir a ementa e inserir tópicos inéditos para os alunos	Organizar a disciplina de modo inspirado em um método ágil e socialmente relevante; articular tópicos convencionais (e.g., diagramas UML), com atividades participativas/colaborativas.

3 LABEL_ARTIFACT_SEMIOTIC_FRAMEWORK

Stair	Requirements
Social World	Requer eventuais ajustes de cronograma; Depende do comprometimento da turma toda (RNF); Requer uma cultura participativa e motivada (RNF); ## Abordagem para a disciplina Conduzir a própria disciplina sob a inspiração ágil e socialmente consciente; Profissionais conhecendo novos assuntos, em vez de alunos fazendo uma disciplina; Entender e criticar os conteúdos, em vez de assistir a aula passivamente; Procurar por alternativas e melhores soluções; ir além da ementa; Criar uma oportunidade de desenvolver ideias e de exercitar a criatividade, em vez de ficar na repetição e receita de bolo.

Pragmatic	O grupo deve ser auto-organizável; Ao final da disciplina, cada grupo deve entregar seu projeto de software: um protótipo funcional (que permita a execução/simulação das principais funcionalidades da solução);
Semantic	Projeto será trabalhando no sentido de "Design", como todas as atividades envolvidas em um projeto de software, não apenas como uma fase dentro de um processo de Engenharia de Software; Técnicas, métodos, ferramentas apresentadas tem como propósito provocar o pensamento crítico e aumentar a gama de opções que os alunos/profissionais têm em mãos em suas atividades;
Syntatic	Linguagem de programação, ferramentas, plataformas e dispositivos serão de livre escolha de cada grupo; O trabalho final deve possibilitar que o software seja desenvolvido por outra equipe que não aquela que desenvolveu a primeira iteração da solução; O formato para o trabalho final é de livre escolha, devendo pelo menos apresentar: descrição do problema; proposta de solução com um cenário geral; requisitos (funcionais, não funcionais), diagramas necessários; protótipos; e anexos relevantes. //Software Trello (https://trello.com/): sugerir para apoiar o gerenciamento das atividades dos grupo; DSC (www.nied.unicamp.br/dsc): sugerir para o preenchimento da versão final dos artefatos; Cacao (https://cacao.com): sugerir para criar uma interface de média/alta fidelidade; Marvel (https://marvelapp.com/): sugerir para criar versões interativas do protótipo; Diagramas UML: investigar boas opções para recomendar... (to do).
Empirical	Grupos de no máximo 5 pessoas; com um líder (ou scrum master); Os prazos para as entregas dos trabalhos (apresentação, entrega final) deverão ser seguidos. Os trabalhos serão considerados no calculo da média final (1/3), e servirão de base para as questões das provas P1 e P2. Padrão das atividades: atividades em sala e em laboratório, por grupo, com algum resultado produzido para o trabalho do grupo.
Physical	Sala de aula precisa de bastante espaço; Laboratórios para atividades usando ferramentas computacionais; Investigar e sugerir ferramentas para apoiar atividades; Alunos são incentivados a trazer e usar seus próprios recursos (laptop, celular, tablet, etc.); Deixar aberto para que os alunos escolham as ferramentas que melhor apoiem as atividades do grupo.

4. Descrição do Problema

Planejamento e condução da disciplina CI163.

5 Equipe

Roberto Pereira

José Valderlei da Silva

M Cecilia C. Baranauskas