



Motivação

Durante anos, a engenharia de software estabeleceu práticas e técnicas para o desenvolvimento de software com qualidade e de forma organizada. Porém o foco em soluções pode deixar de lado o entendimento do problema no mundo real, o que gera gastos elevados com soluções desnecessárias. Segundo um estudo do SEBRAE-SP, quase metade das empresas que fecharam não sabiam os hábitos de consumo de seus clientes.

Por outro lado, recentemente houve surgimento de metodologias de inovação que cada vez mais, buscam entender os problemas dos usuários de forma mais profunda e próxima, como o Design Thinking. Porém essas metodologias não são específicas para software, dessa forma algumas das soluções que idealizam nem sempre se integram bem às técnicas de engenharia.

Nesse contexto, é preciso uma forma de unir esses dois domínios, do problema e da solução, no desenvolvimento de software para poder explorar ao máximo os benefícios e mitigar os pontos fracos de ambos os mundos.

Objetivos

Visto as motivações do grupo para a realização do trabalho, o trabalho consiste em propor um método para desenvolvimento de produtos inovadores com foco no usuário baseado em Design Thinking, utilizando técnicas de arquitetura de software e desenvolvimento.

O trabalho consistirá na pesquisa de técnicas de inovação, arquitetura e desenvolvimento, integrar as técnicas de Design Thinking com arquitetura de software como arquitetura de múltiplas camadas e na aplicação do método com o desenvolvimento de um produto voltado para o usuário para restaurantes.

Metodologia



Figura 1 - Diagrama com a metodologia proposta

O método é dividido em três fases: Inovação, Arquitetura e Desenvolvimento. Na fase de inovação serão utilizadas técnicas inspiradas no Design Thinking para criar uma solução para algum problema do usuário, na de Arquitetura será utilizada a técnica de arquitetura em 3 camadas para desenhar uma organização de software que facilite o desenvolvimento posterior e na fase de Desenvolvimento serão utilizadas técnicas baseadas no Scrum para o desenvolvimento ágil de software.

Integrantes: Felipe Koji Waku
Felipe Jun Ohira Okida

Professor Orientador: Prof. Dr. Jorge Luis Risco Becerra

Inovação - Design Thinking

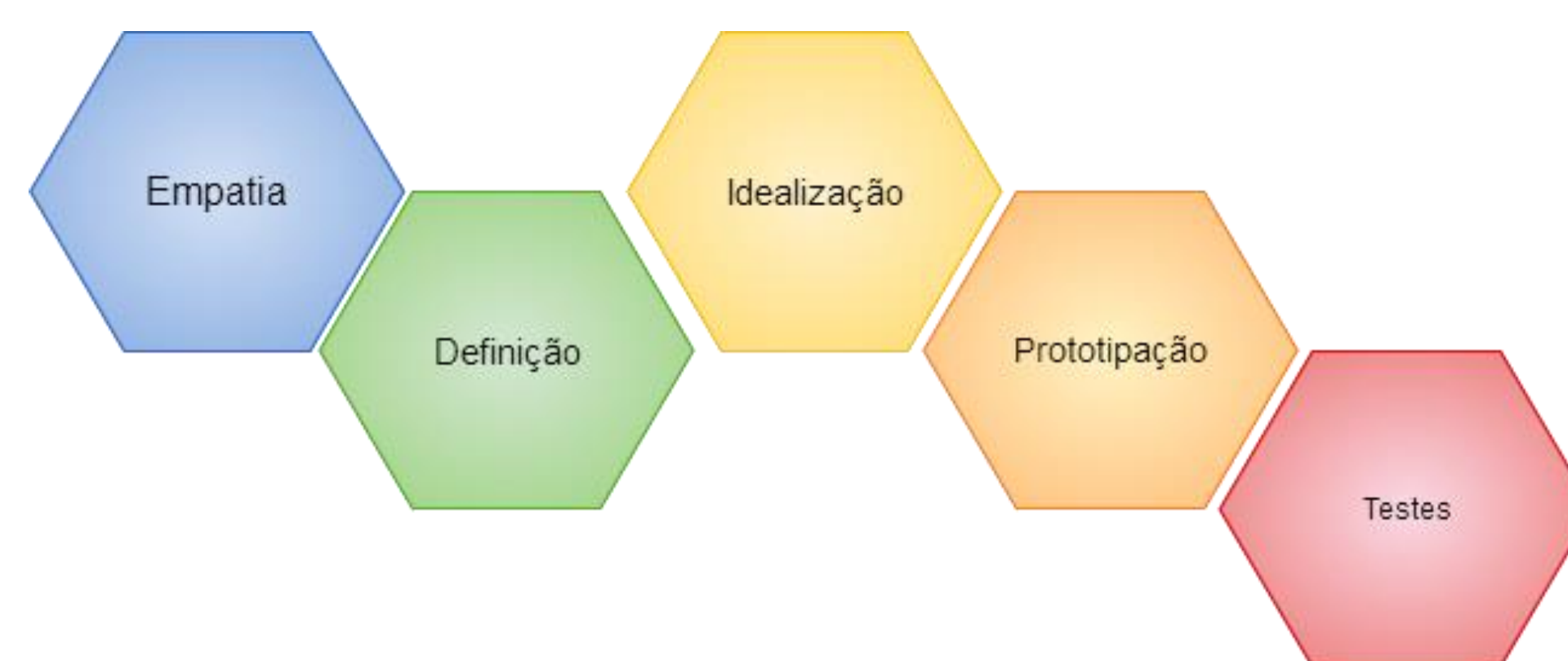


Figura 2 - Fases do Design Thinking

Design Thinking é um processo com um conjunto de técnicas com o objetivo de entender os problemas do usuário e chegar a uma solução efetiva.

Resultados do case

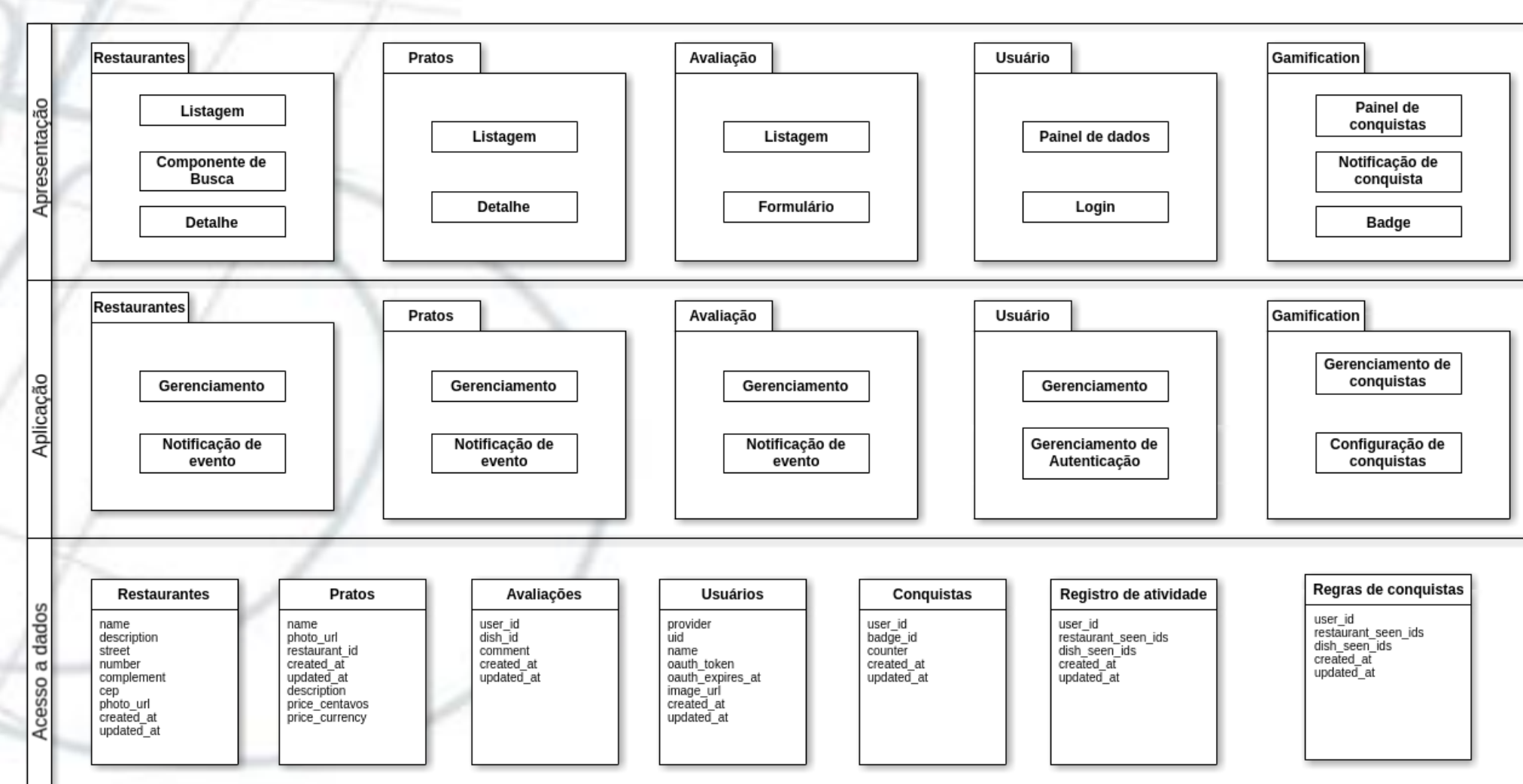


Figura 3 - Arquitetura de 3 camadas do produto desenvolvido no projeto

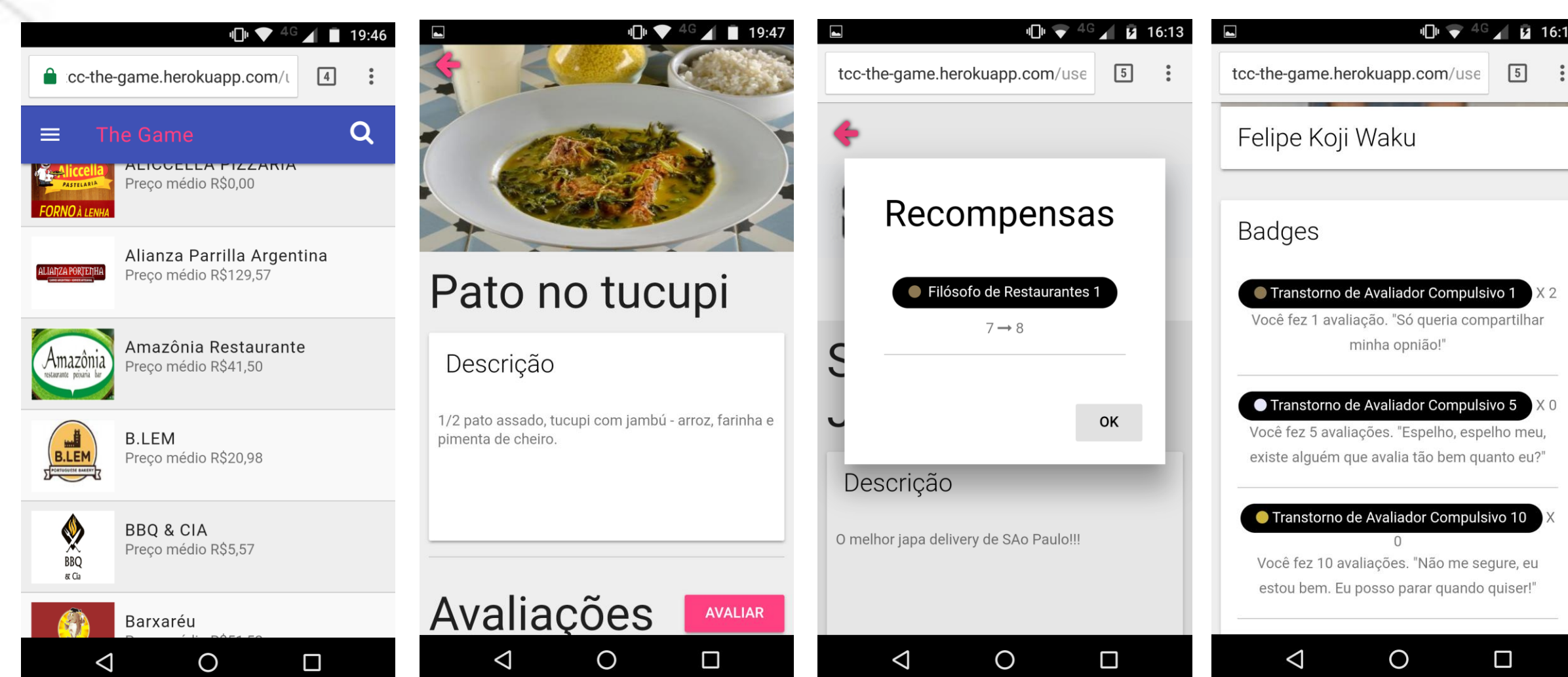


Figura 4 – Telas do sistema desenvolvido no projeto. Funcionalidades de listagem de restaurantes, detalhe de prato, notificação de recompensas e listagem de recompensas

O sistema desenvolvido foi um site em que os usuários poderão conhecer novos restaurantes para almoçar e para manter os usuários engajados foi utilizado um sistema de recompensas em que ele será recompensado ao realizar tarefas como visualizar novos restaurantes ou pratos e ao avaliá-los.