

Representação do Conhecimento do Processo de Desenvolvimento de Software usando StoryTelling

Leia Fernandes de Assis Garcia

André Luiz Peron Martins Lanna (apresentador)

Prof. Dr. Carlos Alberto Marques Pietrobon

1) O problema...

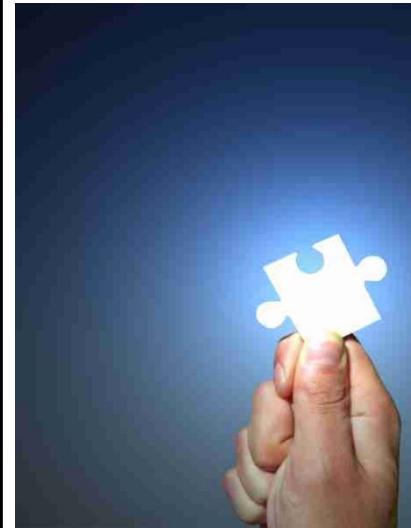


3) A idéia...

Como surgiu a idéia?



A proposta



A ferramenta



2) Buscando a solução...



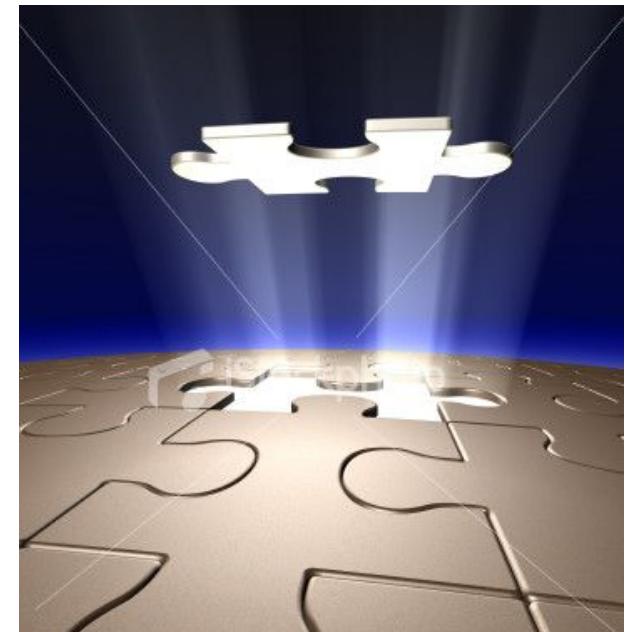
4) Os resultados...

O que foi gerado?

Resolve o problema?

Trabalhos futuros...

Trabalhos futuros...



O problema...

A falta de conhecimento sobre o processo de desenvolvimento de software impacta nos projetos e na própria empresa.

Muitas pessoas envolvidas no desenvolvimento de software.



O conhecimento fica na cabeça de cada um.



Um não sabe o que o outro pensa, o que o outro sabe e o nem o que o outro não sabe.



Tentativa de manter o conhecimento em diferentes arquivos e utilizando recursos textuais. Geralmente torna complicada a busca e difícil o aprendizado.



Mas para onde ir? Como "registrar" o conhecimento gerado no desenvolvimento de software?



Buscando a solução...

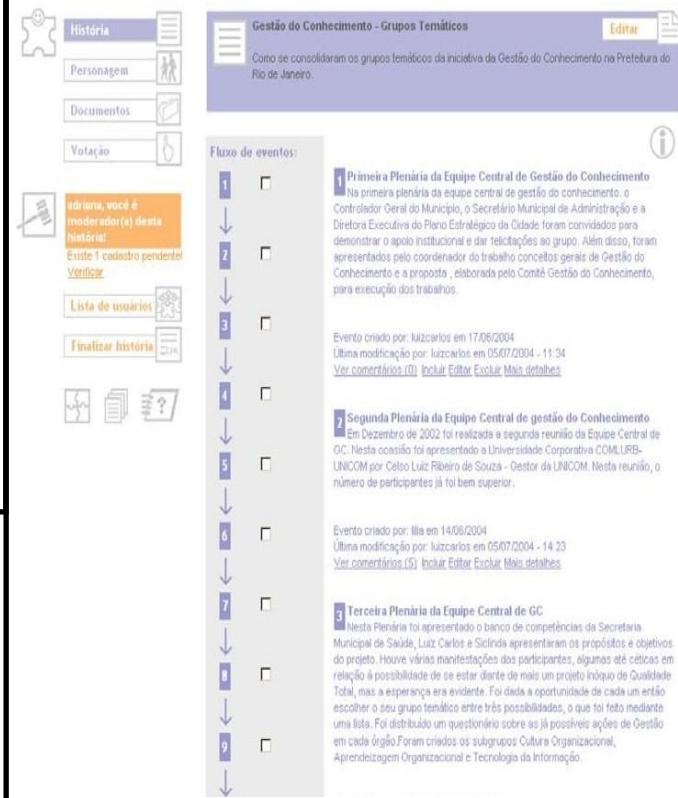
Ao invés de iniciar do zero, primeiramente foi realizada uma busca se soluções para este tipo de problema. Afinal, pra quê reinventar a roda?!



O ODE é o ambiente de desenvolvimento de software onde processo tem uma definição ontológica e as ferramentas o manipulam baseado nesta ontologia.



TellStory:
Uma ferramenta de contar histórias em grupo



Gestão do Conhecimento - Grupos Temáticos

Como se consolidar os grupos temáticos da iniciativa da Gestão do Conhecimento na Prefeitura do Rio de Janeiro.

Fluxo de eventos:

- 1 (Moderador(a) de história)
- 2 (Lista de usuários)
- 3 (Finalizar história)
- 4 (Incluir)
- 5 (Excluir)
- 6 (Mais detalhes)

1 Primeira Plenária da Equipe Central de Gestão do Conhecimento
Na primeira plenária da equipe central de gestão do conhecimento, o Controlador Geral do Município, o Secretário Municipal de Administração e a Diretora Executiva do Plano Estratégico da Cidade foram convidados para demonstrar o apoio institucional e dar felicitações ao grupo. Além disso, foram apresentados pelo coordenador do trabalho conceitos gerais de Gestão do Conhecimento e a proposta, elaborada pelo Comitê Gestão do Conhecimento, para execução dos trabalhos.

Evento criado por: kuzcarlos em 17/06/2004
Última modificação por: kuzcarlos em 05/07/2004 - 11:34
Ver comentários (0) Incluir Editar Excluir Mais detalhes

2 Segunda Plenária da Equipe Central de gestão do Conhecimento
Em Dezembro de 2002 foi realizada a segunda reunião da Equipe Central de GC. Nesta ocasião foi apresentado a Universidade Corporativa COMURB-UNICOM por Celso Luiz Ribeiro de Souza - Gestor da UNICOM. Nesta reunião, o número de participantes já foi bem superior.

Evento criado por: illa em 14/06/2004
Última modificação por: kuzcarlos em 05/07/2004 - 14:23
Ver comentários (5) Incluir Editar Excluir Mais detalhes

3 Terceira Plenária da Equipe Central de GC
Nesta Plenária foi apresentado o banco de competências da Secretaria Municipal de Saúde, Luiz Carlos Siciliani apresentaram os propósitos e objetivos do projeto. Houve várias manifestações dos participantes, algumas até céticas em relação à possibilidade de se estar diante de mais um projeto inóquo de Qualidade Total, mas a esperança era evidente. Foi dada a oportunidade de cada um enfatizar o seu grupo temático entre três possibilidades, o que foi feito mediante uma lista. Foi distribuído um questionário sobre as já possíveis ações de Gestão do Conhecimento. Foram criados os subgrupos Cultura Organizacional, Aprendizagem Organizacional e Tecnologia da Informação.

Proposta de PEREIRA, 2003

Buscando a solução...

ACKNOWLEDGE

Integrado ao TABA. Visa a aquisição de conhecimento no processo de desenvolvimento de software, porém é apenas textual.



A Estação TABA é um ambiente de desenvolvimento de software que apóia a execução das atividades de desenvolvimento. Composto pelo ambiente configurado e pelo ambiente instanciado.

Ensina programação em um ambiente 3D. Utiliza storytelling. O estudante vai adicionando objetos que tem comportamentos associados aos mesmos que podem ser adicionados e manipulados para montar uma história.



O quebra-cabeças ainda não está completo!!!

As propostas encontradas não resolvem o problema.
Mas orientam na resolução do mesmo.

A idéia...

Não existia solução apropriada para a representação de conhecimento no processo de desenvolvimento de software.

Como?

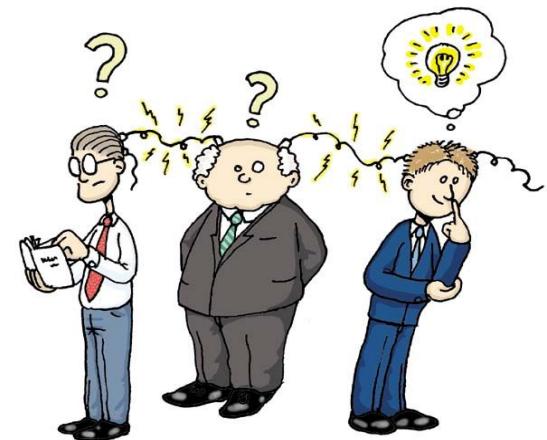
Contando histórias.

Construção de narrativas usando recursos multimídia, o que facilita a representação do conhecimento e o aprendizado.

Passos?



Se o objetivo era encontrar mecanismos para registro do conhecimento no processo de desenvolvimento, foi necessário fazer um estudo sobre **conhecimento**.



Histórias utilizando a linguagem simbólica já era usada desde a antiguidade.



Foi necessário estudar **storytelling** e sua estrutura, já que esta técnica será utilizada para transferir o conhecimento no processo de desenvolvimento de software.

A idéia...

Foi necessário estudar diferentes abordagens bem como estrutura do **processo de desenvolvimento de software**.

Especificação de Processo

ODP

TABA

EPF

Processos

RUP

Práxis

FMSUP

OpenUP

XP

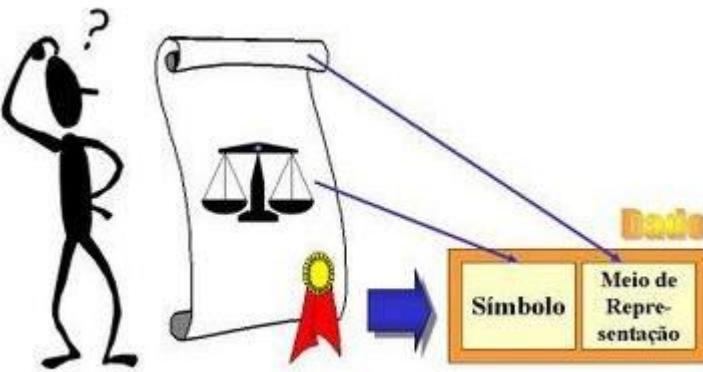
Scrum

Associando storytelling ao processo de desenvolvimento de software, para criar uma estrutura que comporte esta associação.

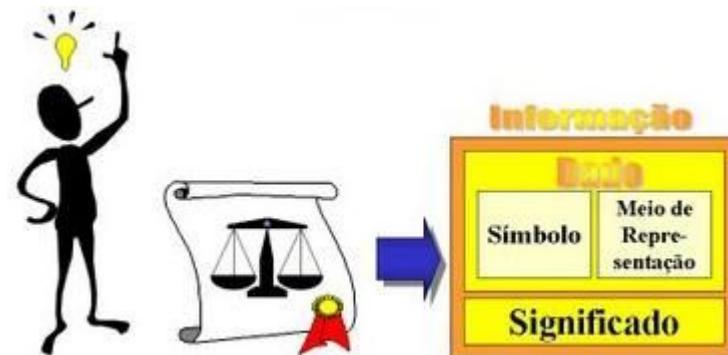


Conhecimento...

Dado = Símbolo + Meio de Representação



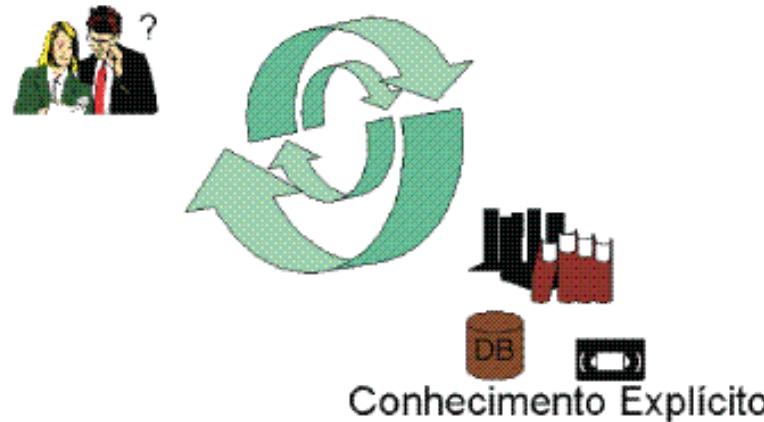
Informação = Dado + Significado



Conhecimento = Informações(Fatos) + Regras

Conhecimento explícito é o conhecimento representado e registrado.

Conhecimento Tácito



Conhecimento não pode ser armazenado e sim representado



Representações mais eficientes através de recursos multimídia visando aumentar o poder de representação do conhecimento e facilitar o aprendizado.



Storytelling...

Maneira de transferir experiência através da narração (contando histórias).

Histórias na forma **visual**.



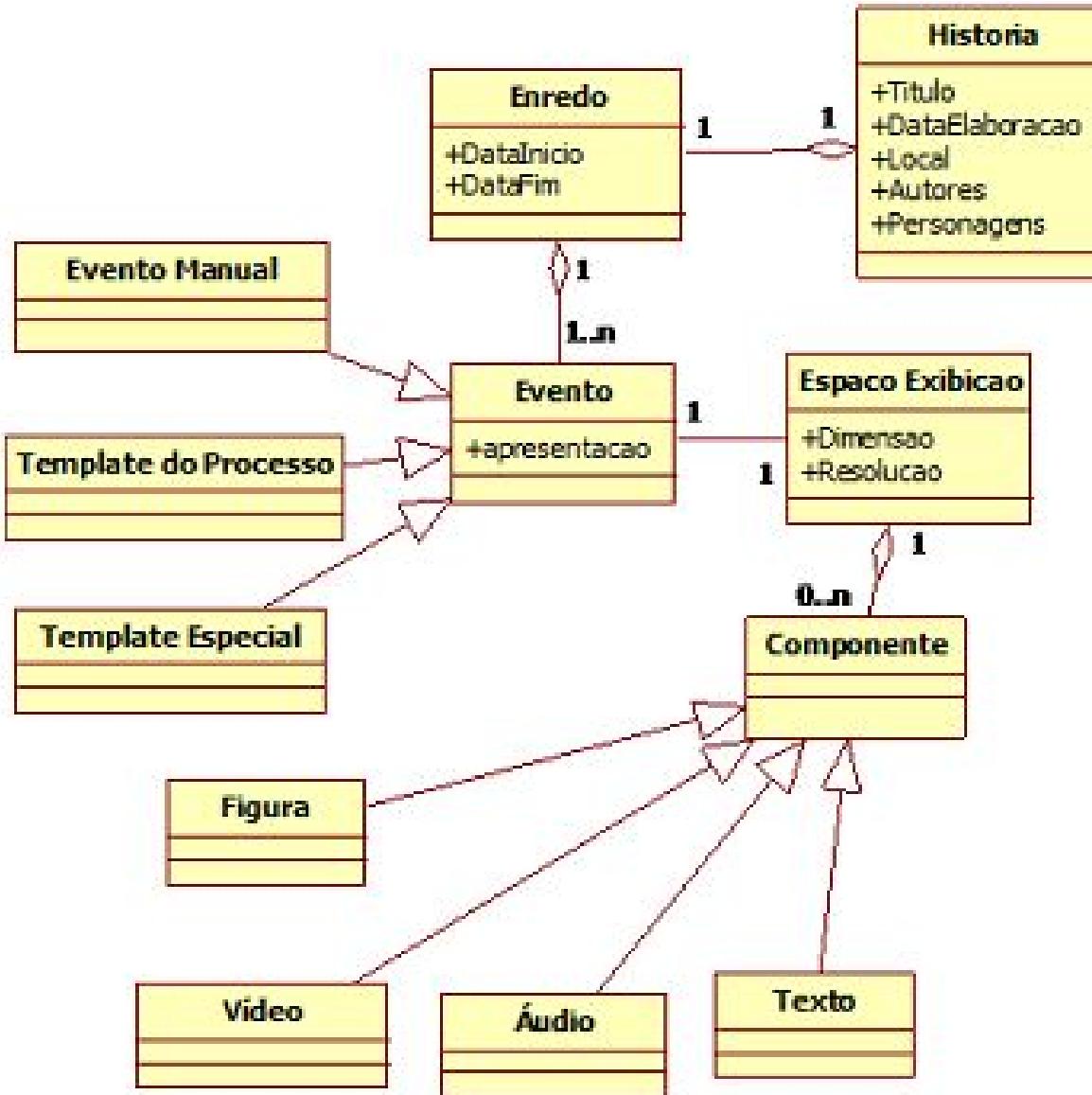
Histórias na forma **escrita**.



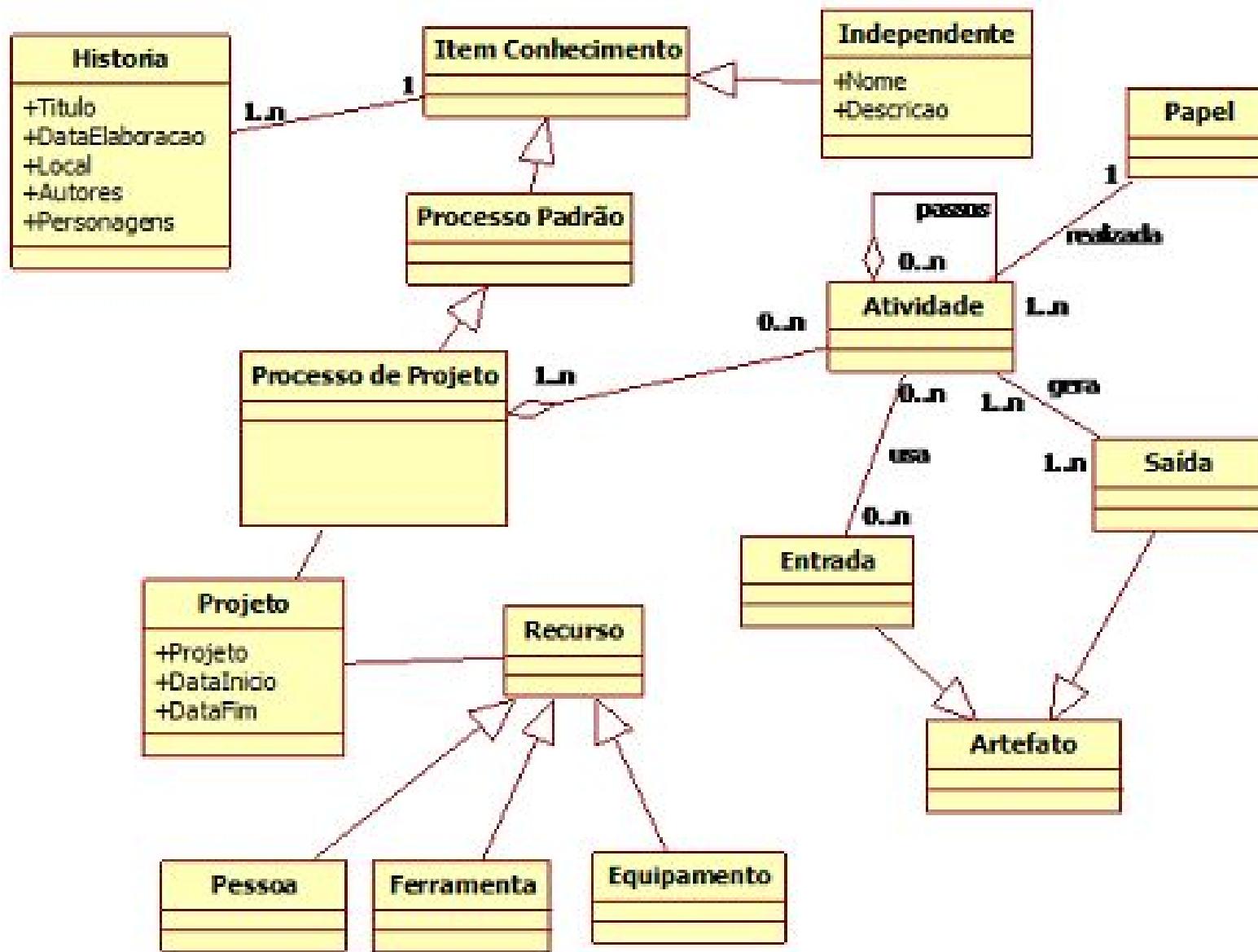
Histórias na forma **oral ou verbal**.

História na forma **multimídia** que é a combinação de mais de uma forma.

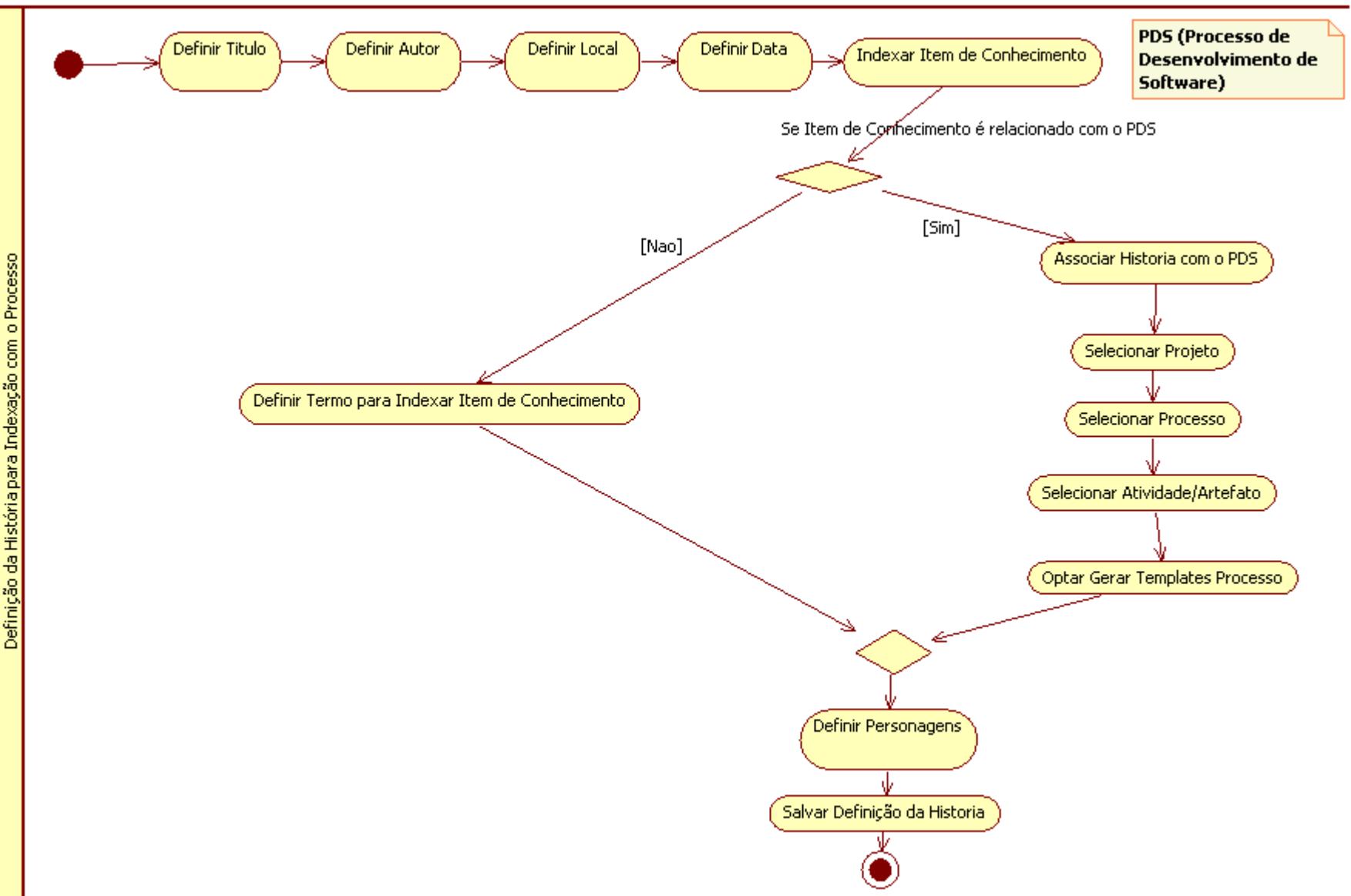
Estrutura das histórias...



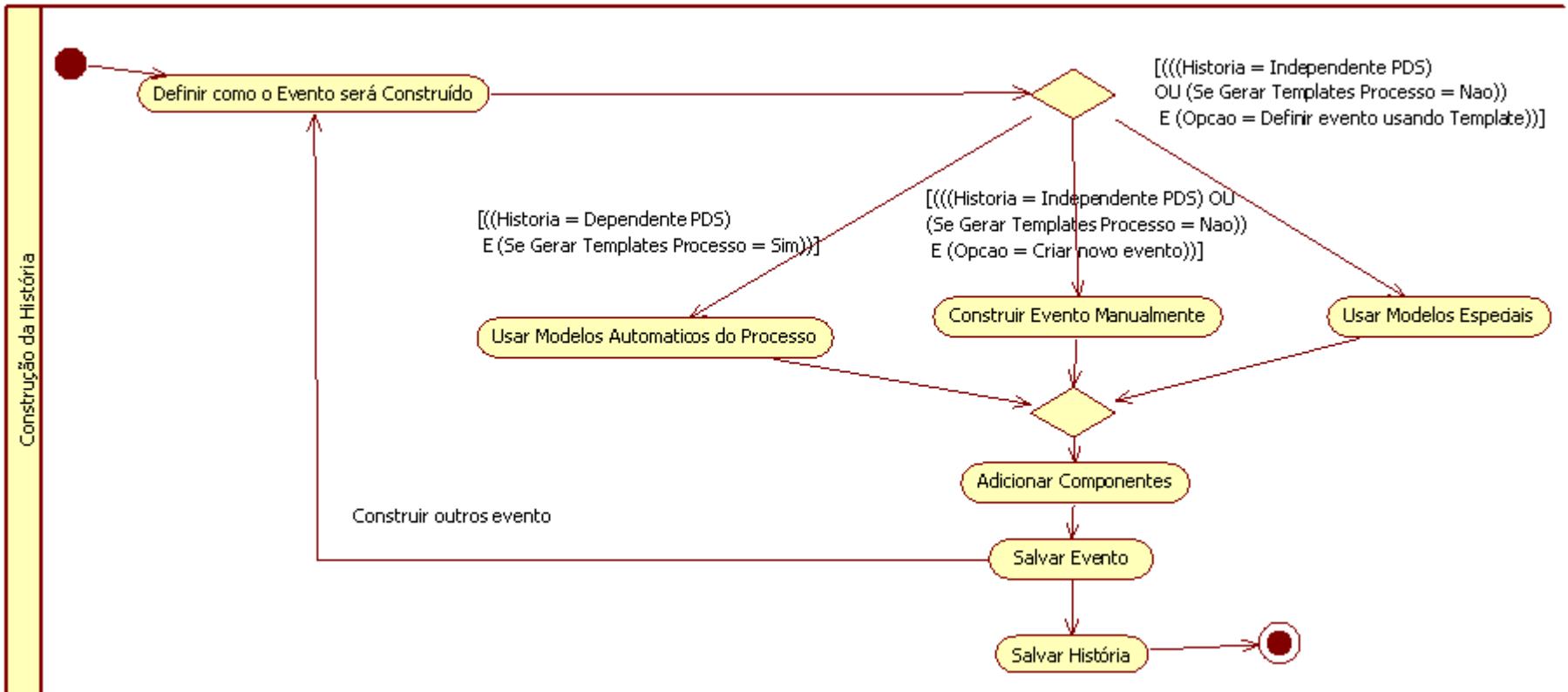
Estrutura do processo de desenvolvimento de software



Atividades de Definição da História...



Atividades de Construção da História...



ProcStory

A ferramenta para contar histórias sobre o processo de desenvolvimento de software

Definir História

título: Requisitos do Projeto de Gestão Médica

autor: leia local: Clínica Agnus Dey data: 04/08/2008

item de conhecimento: associação da história com o desenvolvimento de software

relacionado ao processo independente

projeto: ERP - Gestão Médica data início: 01/05/2008 data término: 30/06/2008

processo: FMSUP

atividade: Identificar Requisitos gerar template do processo

personagens: exibir usuários do projeto exibir todos

<input type="checkbox"/> Papel:	<input type="button" value="Nome:"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Programador	Guilherme Fernandes de Oliveira
<input type="checkbox"/> Programador	Gustavo Moura Guimarães
<input checked="" type="checkbox"/> Programador	Viviane Maria de Assis
<input checked="" type="checkbox"/> Gerente de Projeto	Carlos Pietrobon
<input type="checkbox"/> Consultor de Desenvolvimento	

Tela Principal

Onde é construída a história

[Início](#)[Cadastros](#)[Sair](#)

Elaborar História

[Definir história nova](#)
[Editar história](#)
[Publicar história](#)
[Exportar história](#)

Criar evento

[Criar novo evento](#)
[Criar Template de evento](#)
[Definir evento usando Template](#)
[Importar evento existente](#)
[Salvar evento](#)
[Exportar evento](#)

Visualizar História

[Visualizar história atual](#)

Procurar História por:

[Autor](#)
[Personagens](#)
[Local](#)
[Data](#)
[Projeto](#)
[Item do Processo](#)
[Outro identificador](#)
[Pesquisa Avançada](#)



Exemplo de uma História

[Início](#)[Cadastros](#)[pesquisa de historias](#)[Sair](#)

Elaborar História

- [Definir história nova](#)
- [Editar história](#)
- [Publicar história](#)
- [Exportar história](#)

Criar evento

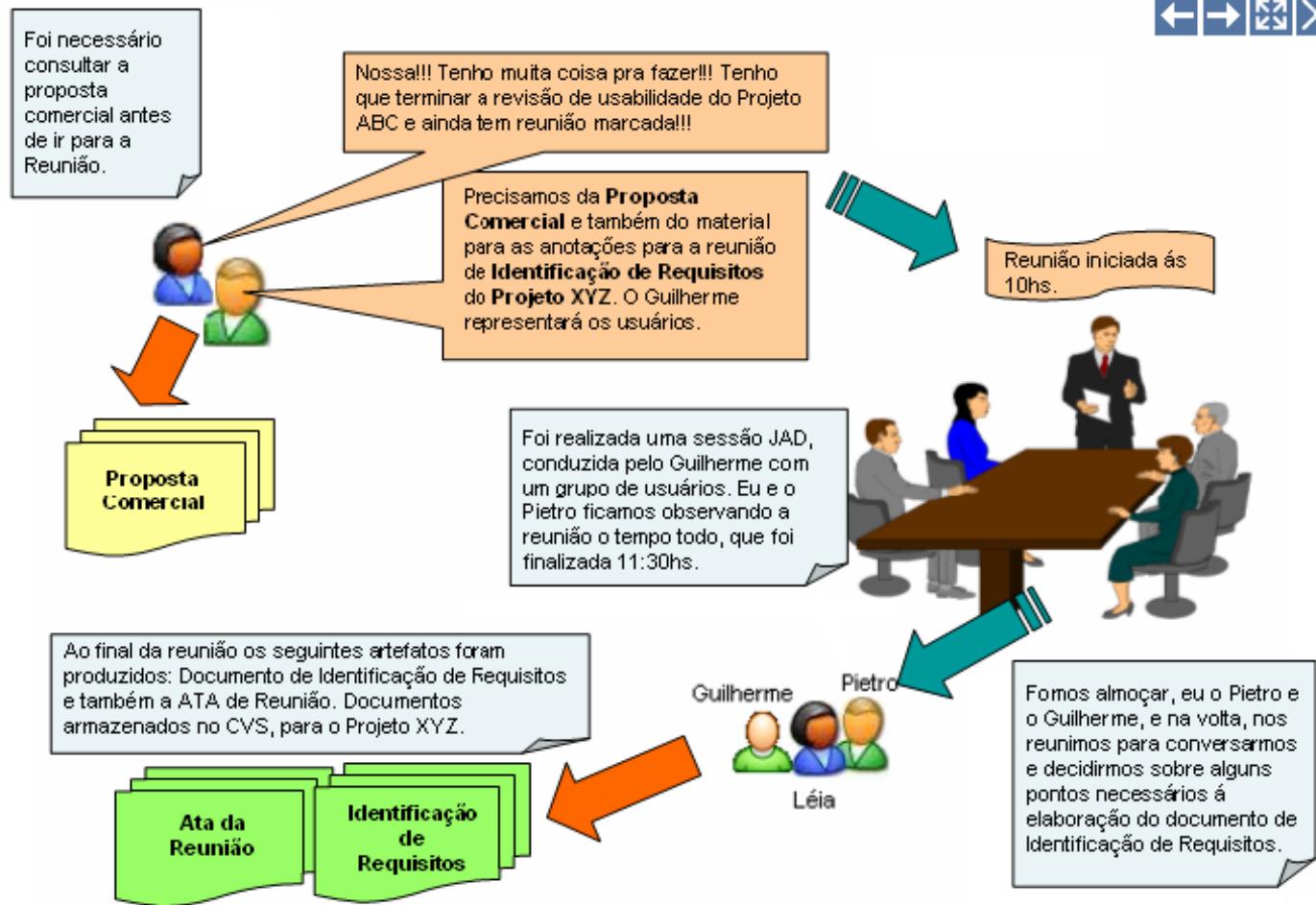
- [Criar novo evento](#)
- [Criar Template de evento](#)
- [Definir evento usando Template](#)
- [Importar evento existente](#)
- [Salvar evento](#)
- [Exportar evento](#)

Visualizar História

- [Visualizar história atual](#)

Procurar História por:

- [Autor](#)
- [Personagens](#)
- [Local](#)
- [Data](#)
- [Projeto](#)
- [Item do Processo](#)
- [Outro identificador](#)
- [Pesquisa Avançada](#)



Título: Reunião de Identificação de Requisitos
Autor: Léia
Data: 29/02/2008
Local: Empresa XYZ - Setor Financeiro.

Personagens:
- Léia
- Pietro
- Guilherme
- Usuários

Projeto: XYZ
Item de Processo: Identificação de Requisitos
Item de Conhecimento: –

Exemplo de uma História usando Template de Processo

ProcStory [Início](#) [Cadastros](#) [Sair](#)

Identificar requisitos

Elaborar História

- Definir história nova
- Editar história
- Publicar história
- Exportar história

Criar evento

- Criar novo evento
- Criar Template de evento
- Definir evento usando Template
- Importar evento existente
- Salvar evento
- Exportar evento

Visualizar História

- Visualizar história atual

Procurar História por:

- Autor
- Personagens
- Local
- Data
- Projeto
- Item do Processo
- Outro identificador
- Pesquisa Avançada

```
graph LR; A[Usando...] --> B[Proposta Técnica Comercial]; A --> C[Documento de Visão]; B --> D[Guilherme cliente]; B --> E[Pietro Analista de Negócio]; B --> F[Fernanda cliente]; E --> G[Reunir com cliente]; E --> H[Ler documentos]; E --> I[Documentar requisitos]; I --> J[Gerou...]; J --> K[Ata de Reunião]; J --> L[Lista de Requisitos]; J --> M[Planilha de Riscos]
```

Usando...

Proposta Técnica Comercial

Documento de Visão

Guilherme cliente

Pietro Analista de Negócio

Fernanda cliente

Reunir com cliente

Ler documentos

Documentar requisitos

Gerou...

Ata de Reunião

Lista de Requisitos

Planilha de Riscos

Icons at the bottom: paintbrush, checkmark, square, triangle, circle, bars, red square, green square, abc..., document, movie camera, tree, monitor, color palette, double left arrow, double right arrow, close.

Resultados

✓ O que foi gerado?

1 - Modelo para Representação do Conhecimento gerado no Processo de Desenvolvimento de Software ;

2 - Especificação da Ferramenta que implementa o modelo ;

3 - Ferramenta implementada parcialmente .

✓ Resolve o problema?

A proposta produzida permite a representação do conhecimento no processo de desenvolvimento de software. Mas pode ser otimizada.

✓ Principal contribuição?

Estimular a pesquisa da aplicação de construção de histórias utilizando recursos multimídia, para gerir conhecimento em áreas diversas e principalmente no processo de desenvolvimento de software.

Resultados

✓ Trabalhos futuros...

1 - Integração do ProcStory com o Discovery;

2 - Uso da ferramenta em empresa de desenvolvimento;

3 - Módulo permissões por grupos de usuários, onde determinado usuário que trabalha nos projetos a, b, c, só poderia construir e visualizar histórias destes projetos;

4 - Galeria de componentes, para representar conceitos diversos que podem ser utilizados para contar histórias, sobre o processo de desenvolvimento de software;

5- Construção de templates pré-definidos, que orientem os usuários a construir a narrativa de acordo com um tema específico;

6 - Extensão da ferramenta, para permitir a construção de histórias de forma colaborativa, ou, histórias em grupo;

Contatos

Leia Fernandes de Assis Garcia

- leia.assis@gmail.com
- skype: leia_assis
- msn: leia_assis@yahoo.com.br

Carlos Alberto Marques Pietrobon

- capietro@pucminas.br

MUITO OBRIGADA!