

RESUMO SIMPLES

A PROTOTIPAÇÃO COMO FERRAMENTA DE DIÁLOGO COM O CLIENTE

Thiago Michael Santana Nunes¹, Miguel Erik Nunes da Silva², Jefferson Barbosa Belo da Silva³, Adson Diego Dionísio da Silva⁴, Felipe Barbosa Araújo Ramos⁵

INTRODUÇÃO: O refeitório do IFPB Sousa, Campus de São Gonçalo, há tempos enfrenta problemas com o desperdício de comida e com a apoquentação de quantificar as provisões necessárias para assistir aos discentes, dia a dia, que necessitam e fazem uso desse setor no Instituto, visto que esse número de usuários é flutuante e depende de diversos fatores. Nesse contexto, foi criado um projeto de pesquisa que intentou, de forma remota - devido restrições impostas pela pandemia do COVID-19, realizar um estudo de viabilidade para a criação de um *Software* de gerenciamento do restaurante, aplicando técnicas de levantamento de requisitos (identificação das necessidades que o cliente deseja que o *software* atenda) e prototipagem, através de metodologias NÃO presenciais. A prototipagem é um método de traduzir ideias e inovações em um modelo concreto e visual que é facilmente compreendida pelo público em geral, abstraindo a necessidade de possuir conhecimento especializado para compreender o seu conteúdo. Esse método facilita tanto a compreensão do cliente quanto a dos programadores, que futuramente construirão um programa funcional com base nos requisitos apresentados pelo protótipo. **OBJETIVOS:** Empregar a metodologia de prototipagem e analisar a efetividade de sua utilização na validação dos requisitos junto aos *stakeholders* (clientes e/ou usuários do sistema), por meio da utilização de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) - *softwares* utilizados para auxiliar na comunicação e transmissão de informações - ferramentas essas necessárias devidas as restrições interpostas pela pandemia. **METODOLOGIA:** O trabalho foi realizado por discentes do 1º e 2º ano do Curso Técnico em Informática, integrado ao Ensino Médio. A aprendizagem das técnicas e da metodologia de prototipagem foram assimiladas através de cursos ofertados pela plataforma de educação, Alura. Ao final do treinamento foi utilizado a ferramenta de prototipagem: Adobe XD, como ambiente para o desenvolvimento de protótipos em duas situações fictícias que visavam capacitação discente. Em todas essas foram desenvolvidos protótipos de alta fidelidade para validar as necessidades apresentadas pelos clientes. As reuniões e as apresentações dos protótipos foram realizadas por videoconferência e formulários disponibilizada pela empresa: Google. Após o período de aprendizagem, tais técnicas de elicitação e prototipagem foram aplicadas, de forma não presencial, com os interessados no desenvolvimento do aplicativo do restaurante – alunos e coordenadores do setor. **RESULTADOS:** Por meio da prototipagem, conseguiu-se validar 16 requisitos funcionais, 06 requisitos não funcionais e 02 regras de negócio com os *stakeholders*. Tal metodologia permitiu confirmar a consistência, precisão e contextualização desses requisitos, junto aos interessados, resultando na aprovação do protótipo e de todas as ideias apresentadas nas três situações: 2 supervisionadas e 1 situação real. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Infere-se que o uso desses protótipos foram de essencial importância para o desenvolvimento do projeto como um todo, pois com ele foi possível demonstrar ao cliente, de forma visual, soluções parciais, porém concretas para as suas solicitações, possibilitando que essas possam ser alteradas de acordo com a necessidade e traduzindo o processo de ideação do software em algo mais tangível, contrastando de forma simples o que o cliente idealiza e o que ele realmente irá receber.

Palavras-chave: Engenharia de requisitos, prototipagem, Adobe XD, Covid-19

*Autor para correspondência

Recebido para publicação em 30/11/2020; aprovado em 22/02/2021

¹ {thiago.michael}, ²{miguel.erik}, ³{jefferson.belo}, ⁴{adson.diego}, ⁵{felipe.ramos} @academico.ifpb.edu.br

INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA – CAMPUS SOUSA

DOI: <http://dx.doi.org/10.35512/ras.v5i1.5094>