

## Sessão da Indústria e Inovação

A sessão da Indústria e Inovação foi coordenada pela Professora Maria Lencastre, da Universidade de Pernambuco, e pela Professora Soeli Fiorini da PUC-RIO. A sessão contemplou três palestras. A primeira com o título "Requisitos de Software: Conceitos e técnicas – Dificuldades e lições aprendidas", foi apresentada pelo Analista de Requisitos João Manoel Sousa (Bacen/Anbima). A segunda, com o título "Requisitos em um Programa de Inovação", foi proferida pelo Prof. Andrew Costa, responsável pedagógico pelo programa educacional de desenvolvimento de Apps da PUC-Rio. Por último, a palestra ministrada pelo Presidente da PRODEJ, Antônio Bastos, com o título "DesignThinking: Visão do Usuário". Ao final da sessão, foi realizada uma mesa redonda com perguntas abertas ao público, que despertou grande interesse de todos. A seguir é apresentado um breve resumo de cada uma das palestras.

### **Título: DesignThinking : Visão do Usuário**

**Palestrante: Antônio Bastos** - Presidente do PRODERJ

Foi apresentada a experiência com um Projeto de Agenda Digital, no contexto da Secretaria do Estado do Rio de Janeiro, onde participaram aproximadamente 90 pessoas de vários eixos de atuação. O objetivo era definir Diretrizes/Iniciativas para a Agenda Digital. Foram usados três cenários, que contemplaram o uso de diferentes técnicas. No primeiro cenário foram aplicadas as técnicas: Brainwriting, para geração de ideias; Mind Map, para organização das ideias; e, por fim, Lotus Blossom, para detalhamento dos itens. No segundo cenário foram usados: Diagrama de Afinidades, para geração de ideias; Dot voting, para seleção das melhores iniciativas; e MoSCoW, para aprofundamento das iniciativas escolhidas. No terceiro cenário foram aplicados: Diagrama de afinidades, para geração de ideias; Dot voting, para seleção das melhores iniciativas; e Backcasting, técnica que faz pensar de trás para a frente. As conclusões apresentadas sobre a experiência nesse projeto foram: as técnicas não eram conhecidas, mas foi fácil seu entendimento; as técnicas foram envolventes; a participação foi espontânea e animada, motivação para o projeto; quanto à adaptação, foi testado o que era adequado e mudar se necessário; observou-se que o ideal são 8h de trabalho (4h/4h); os resultados como integração das pessoas é indireto mas importante, uma vez que hoje falta comunicação. Os profissionais se sentiram engajados; assim, foram gerados insumos para uma consolidação e detalhamento das iniciativas para a Agenda Digital.

### **Título: Requisitos em um Programa de Inovação**

**Palestrante: Prof. Andrew Costa** – Responsável pedagógico pelo programa educacional de desenvolvimento de Apps (PUC-Rio)

A palestra apresentou questões relacionadas aos programas Educacionais de Inovação, que hoje incluem: aprender a programar; multidisciplinaridade e criatividade. Porém, não se considera que o primeiro aprendizado deva ser o código. Uma abordagem indicada como relevante, para o ensino/aprendizado, é incluir inicialmente pesquisas teóricas e de campo, o planejamento, definição de requisitos, validação, e prototipagem. Nesse contexto é muito usado o Change Based Learning (CBL), que surgiu em 2018 com o objetivo de identificar princípios essenciais para oferecer um ambiente de aprendizado do século 21. O CBL envolve três etapas principais: Engajamento, Atuação e Investigação. Com relação à etapa de Engajamento, ela deve contemplar uma grande ideia, uma questão essencial e o desafio. Já a etapa de Investigação deve incluir perguntas guiadas,

*21<sup>st</sup> Workshop on Requirements Engineering (WER 2018)*

*September 05-06, 2018. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil.*

atividades guiadas e recursos. Por fim, a etapa de Atuação envolve: solução, implementação e avaliação. Como considerações finais, o palestrante observou que a aplicação dessas práticas, na PUC-RIO, tem gerado experiências muito satisfatórias.

**Titulo: Requisitos de Software: Conceitos e técnicas – Dificuldades e lições aprendidas**

**Palestrante: João Manoel Silvestre de Sousa** - Analista de requisitos do Selic (Bacen/Anbima)

A palestra inicialmente apresentou um histórico dos requisitos na visão do palestrante, indo dos anos 70-80, onde a TI era representada pelo cliente, até anos 2010 em diante, já contemplando a escala Ágil (com o Lean, por exemplo) e a notação de modelagem de negócio (BPMN 2.0). Foram então apresentados os requisitos nas suas diferentes perspectivas. A modelagem de negócios versus os requisitos de software, os níveis de abstração do problema versus solução, destacando a importância da definição do problema. Requisitos de projeto versus requisitos de produto. Como considerações finais, foram elencados os seguintes itens: a importância de se descrever bem o problema e não apenas a solução; a importância das habilidades interpessoais e da comunicação; a relevância de se conhecer as técnicas disponíveis; a necessidade de adaptação de acordo com o contexto; as formas de representação tácita versus a explícita; a importância de se ter uma visão geral e também uma visão detalhada; a necessidade de padronização da representação e de manter o foco quando houver valor.