



Métodos Ágeis Aplicados em um Laboratório de Usabilidade

Vivian Larréa Silveira¹, Karen Selbach Borges¹, Milene Selbach Silveira¹ (orientador)

¹*Faculdade de Informática, PUCRS*

Introdução

A utilização de métodos ágeis para o desenvolvimento de software está crescendo e se popularizando uma vez que aplica conceitos de grande importância para a equipe de desenvolvimento (time) e para o cliente, tais como: adaptabilidade às mudanças do projeto, interação com o cliente, desenvolvimento incremental e entrega constante de pequenas partes funcionais do sistema. A divulgação dos métodos ágeis começou com o “Manifesto Ágil” [1] que fala dos princípios fundamentais dessas metodologias: (i) indivíduos e iterações mais importantes que processos e ferramentas; (ii) software funcionando mais do que documentação abrangente; (iii) colaboração do cliente mais importante que negociação de contratos; (iv) responder a mudanças mais importante que seguir um plano.

Observa-se que uma das características mais fortes dos métodos ágeis é a forte interação com o cliente. Esta é, também, uma das características marcantes dos projetos de usabilidade.

Usabilidade é a medida que determina que um produto de software, ao ser utilizado, é capaz de alcançar objetivos específicos com eficiência e satisfação dentro de um contexto de uso específico [2]. A usabilidade está visível e é de grande importância na interface do software, pois é através da interface que o usuário irá interagir com o sistema.

Através de testes de usabilidade pode-se dizer que um software é ou não totalmente acessível e compreensível para quem irá utilizá-lo. A medida de usabilidade de um sistema pode ser feita através da avaliação de fatores como (i) efetividade, capaz de mostrar se usuário alcançou os seus objetivos; (ii) eficiência, que avalia a quantidade de recursos e esforços feitos pelo usuário para alcançar o seu objetivo; (iii) satisfação, que indica a aceitação da interface por parte do usuário; (iv) facilidade de aprendizado, que verifica se o usuário consegue com facilidade explorar o sistema e realizar as tarefas necessárias; (v) facilidade de

memorização, que o usuário irá recordar-se de como utilizar o sistema mesmo que este não seja utilizado por um longo período de tempo; (vi) baixa taxa de erros, que indica que as tarefas devam ser realizadas sem grandes ocorrências de erros e que, caso estes ocorram, o usuário é capaz de recuperá-los.

Metodologia

Ao iniciar o projeto de um software, é necessário ter em vista estes critérios, uma vez que eles são determinantes na qualidade do produto. A integração de metodologias ágeis e de usabilidade pode aprimorar o desenvolvimento de software. Através desta união o desenvolvimento não ficará centrado apenas no usuário ou no desenvolvedor e sim em ambos implicando sempre na maior qualidade do software. A usabilidade visa principalmente o cliente/usuário e as metodologias ágeis facilitam e qualificam o trabalho dos desenvolvedores, pois melhoria contínua e qualidade são princípios ágeis que norteiam métodos tais como:

- Scrum [3]: ferramenta para gerenciamento de projetos que pode ser de carros, aviões, etc. Entre os seus princípios destacam-se: constante planejamento, trabalhar como um time e entregas freqüentes. No Scrum os projetos são divididos em ciclos chamados de Sprints (que duram no máximo um mês) dentro desse período um conjunto de tarefas deve ser executado e uma parte do projeto deve ser entregue.
- XP (*Extreme Programming*) [4]: metodologia de desenvolvimento de software voltada para equipes pequenas, entre 2 e 10 pessoas, com vista a adaptar-se a rápidas mudanças de requisitos do sistema. Algumas de suas características são: pouca documentação, desenvolvimento orientado a testes, foco na codificação e integração contínua.
- FDD (*Feature Driven Development*) [5]: metodologia ágil para o gerenciamento e desenvolvimento de software. O lema da FDD é "Resultados freqüentes, tangíveis e funcionais". Ela é ideal para equipes que estão começando a utilizar métodos ágeis, pois ela proporciona uma transição leve para equipes mais conservadoras permitindo a geração de documentação, ao contrário da maior parte das metodologias ágeis.

Neste contexto o presente trabalho visa relatar como está sendo feita a integração destes dois conceitos no Laboratório de Usabilidade do Centro de Pesquisa em Computação Aplicada (CPCA) da Faculdade de Informática, numa parceria entre a PUCRS e a HP Brasil P&D. Para isto iremos aplicar os conceitos estudados em dois projetos que estão sendo desenvolvidos pelo grupo: o Projeto 1, que se encontra em andamento, e o Projeto 2, que está em fase inicial.

A partir da experiência de uso de métodos ágeis em projetos da empresa, optou-se por aplicar o método ágil Scrum no planejamento e gerenciamento dos projetos do Laboratório de Usabilidade. Entretanto, como este não é voltado para o desenvolvimento de software, foi necessário uni-lo a uma metodologia com este fim. Através de estudos e análise de diversas metodologias ágeis e seus respectivos casos de sucesso quando associados ao Scrum, optamos por utilizar, no Projeto 1, XP e, no Projeto 2, FDD.

A atribuição do XP ao Projeto 1 justifica-se pelo fato de que este projeto já está em andamento e contém pouca documentação. Considerando que a pequena geração de documentos é um das características marcantes do XP, sua utilização mostrou-se apropriada. Já para o Projeto 2, que iniciou em maio de 2009, a escolha do Scrum com FDD é explicada em função da necessidade do grupo em documentar, com um pouco mais de detalhe, o sistema que será desenvolvido.

Cada projeto conta com um time de desenvolvimento composto por um líder de projeto, um representante do cliente, dois programadores e um engenheiro de usabilidade. A presença deste na equipe é ponto chave para a integração da área de usabilidade aos métodos ágeis, uma vez que este será o responsável por verificar se as questões relativas à usabilidade estão sendo contempladas ao longo das etapas de desenvolvimento dos sistemas

Conclusão

Este trabalho está em fase inicial, portanto ainda não apresenta resultados concretos. Todavia, o objetivo desta pesquisa é mostrar que é possível unir usabilidade e métodos ágeis e que grupos iniciantes na utilização dos mesmos podem se integrar ao método Scrum desde que em conjunto com outra metodologia ágil. Através dos resultados obtidos por esta pesquisa pretende-se estabelecer a metodologia mais adequada para futuramente aplicar nos demais projetos desenvolvidos no Laboratório de Usabilidade do Centro de Pesquisa em Computação Aplicada (CPCA).

Referências

[1] BECK, Kent; et. al. Manifesto for Agile Software Development. Disponível em <http://www.agilemanifesto.org/>. Acesso em março de 2009.

[2] ISO (1997). ISO 9241-11: Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). Part 11 — Guidelines for specifying and measuring usability. Genève: International Organisation for Standardisation.

[3] SCRUM Alliance. Disponível em <http://www.scrumalliance.org/>.

[4] XP, Extreme Programming. Disponível em <http://www.extremeprogramming.org/>.

[5] FDD, Feature- Driven Development. Disponível em <http://www.featuredrivendevelopment.com>