



## UMA PLATAFORMA PARA DESENVOLVEDORES

**Luiz Alcides Zytowski Junior<sup>1</sup>**

Professor Orientador: Elio Ribeiro Faria Júnior<sup>2</sup>

Modalidade de apresentação: Exposição oral via Google Meet

### RESUMO

A engenharia de *software* é uma área com grande diversidade de aplicações e métodos. Neste trabalho, coloca-se em voga o escopo da documentação de *software*, aliada à *user experience* (UX), para a integração da mesma dentro de uma plataforma de produção de documentos de *software*. O objetivo principal do trabalho é implementar aspectos da UX nos processos de documentação de *software* em uma plataforma on-line deste segmento. A trajetória de alcance do objetivo principal, no entanto, acompanha os objetivos secundários do trabalho: investigar as técnicas de *software* populares no mercado, desenvolver a plataforma, realizar um levantamento dos aspectos de UX a serem implementados (e conceituar a mesma), realizar um levantamento das plataformas que atuam no mesmo segmento, e testar a plataforma. O trabalho possui natureza teórica e prática e, por isso, faz uso das metodologias de levantamento bibliográfico para embasar suas afirmações por meio de artigos acadêmicos, livros e publicações em revistas e periódicos. Com relação ao aspecto prático do trabalho, sendo ele o desenvolvimento da plataforma e a integração dos aspectos de UX, são utilizadas linguagens e *frameworks* especializados no ambiente da internet. Para o *frontend* da plataforma, é utilizado HTML5 e CSS3, acompanhados do *framework* VueJS. Este sistema se comunica por uma API REST com o *backend* da aplicação, desenvolvido com a linguagem Kotlin, utilizando o *framework* Spring. Espera-se, com este trabalho, que ainda está em desenvolvimento, a criação de uma plataforma que gere qualidade de trabalho para seus utilizadores e que seja acessível para *stakeholders* do processo de documentação de *software*. Utilizando conceitos como o modelo Hooked, proposto por Nir Eyal, para desenhar um processo recompensador e motivador de documentação de *software*, a fim de que essa boa prática se torne fácil para o profissional responsável pela mesma. Em síntese, a produção de artefatos de *software* em geral pode ser trabalhosa, e o mercado de ferramentas que auxiliam neste processo conta com muitas ferramentas inacessíveis a desenvolvedores de pequeno porte, justifica-se então o trabalho apresentado, a fim de desenvolver uma plataforma que atenda às demandas de produção de documentos de *software*, e ainda seja acessível.

Palavras-chave: Engenharia de *Software*; *User Experience*; Documentação de *Software*.

---

<sup>1</sup> Acadêmico do curso de Sistemas de Informação da UNIUV.

<sup>2</sup> Professor da UNIUV e COLTEC e pesquisador na área de Sistemas de Informação. E-mail: prof.elio@uniuv.edu.br

