

UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL

ULBRA – *CAMPUS* GUAÍBA

CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I
GESTÃO DO CONHECIMENTO EM UM
PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE
SOFTWARE

CARLOS EDUARDO SPOLAVORI MARTINS

Anderson Yanzer
Orientador

Guaíba, março de 2008.

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Acadêmico(a): 001102358-9

E-mail: cspolavori@hotmail.com

Professor(a) Orientador(a): Anderson Yanzer

E-mail: andersonyanzer@gmail.com

Título do Projeto: GESTÃO DO CONHECIMENTO EM UM PROCESSO DE
DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Período de realização: 1º sem. 2008

SUMÁRIO

1	DEFINIÇÃO DO TEMA	4
1.1	Tema	4
1.2	Delimitação do Tema	4
2	PROBLEMA DE PESQUISA	4
3	HIPÓTESES DE SOLUÇÃO	4
4	OBJETIVOS.....	5
5	JUSTIFICATIVA.....	5
6	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	5
7	METODOLOGIA	6
8	RESULTADOS.....	6
9	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - II	7
10	REFERÊNCIAS.....	7

1 DEFINIÇÃO DO TEMA

1.1 Tema

Utilização de técnicas e ferramentas de gestão do conhecimento no ciclo de desenvolvimento de software.

1.2 Delimitação do Tema

Este trabalho irá analisar um ciclo de desenvolvimento de software baseado em metodologias como e CMMI (*Capability Maturity Model Integration*) e RUP (*Rational Unified Process*), neste ciclo serão identificados pontos em que possam ser aplicadas técnicas de gestão do conhecimento para melhorar aspectos de aquisição, armazenamento e compartilhamento de conhecimento de interesse à equipe de desenvolvimento e clientes.

2 PROBLEMA DE PESQUISA

A maioria das empresas atualmente não tem definido um processo de Gestão do Conhecimento, por ser um processo complexo, extenso e relativamente caro, mas existem diversas formas de gerenciar o conhecimento, um exemplo é o controle de projetos por meio de *templates*, algumas empresas utilizam esta forma para controlar o mínimo possível de conhecimento, evitando o retrabalho e criando uma forma de consulta para novos desenvolvimentos.

3 HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

O trabalho apresenta-se como um projeto de pesquisa por no primeiro momento ter de ser feito um estudo de um processo de desenvolvimento e tentar neste encontrar pontos onde seria mais premente a utilização de técnicas de gestão do conhecimento de acordo com os interesses da empresa onde serão feitos os experimentos. Portanto, temos as seguintes hipóteses iniciais para o desenvolvimento do trabalho:

- Hipótese 1: Identificação clara dos processo de desenvolvimento de software e utilização de técnicas e ferramentas de gestão do conhecimento baseado na conversão do conhecimento tácito em conhecimento explícito.
- Hipótese 2: Identificação clara dos processo de desenvolvimento de software e utilização de técnicas e ferramentas de gestão do conhecimento baseado na socialização do conhecimento tácito, como sugerido em Metodologias Ágeis.

4 OBJETIVOS

O projeto tem o intuito de oferecer às empresas e acadêmicos a percepção da importância de controlar o conhecimento sobre processos da empresa para evitar problemas na realização de projetos de desenvolvimento de software.

O objetivo deste trabalho é, portanto apontar e desenvolver técnicas e ferramentas de gestão do conhecimento em um ciclo de desenvolvimento de software, de forma que possam ser verificadas as melhorias que estas acrescentaram aos processos de gestão e desenvolvimento de software.

5 JUSTIFICATIVA

Com o aumento na rotatividade de funcionários na área de TI das empresas perceptivelmente faz-se necessário a documentação e controle do conhecimento tanto explícito como tácito para que no futuro novos projetos possam ser executados com rapidez e segurança.

Outro ponto importante é evitar o retrabalho nos projetos de desenvolvimento de software assim como facilitar a consulta do conhecimento adquirido por toda equipe envolvida nos projetos.

6 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Kruglianskas & Terra (2003), gestão do conhecimento é a coleção de processos que governam a criação, a disseminação e a utilização do conhecimento. A gestão do conhecimento complementa e aumenta outras iniciativas organizacionais, tal como o gerenciamento total da qualidade, a reengenharia de

processos e o aprendizado organizacional, proporcionando um novo e urgente centro de atenção para sustentar a posição competitiva. A gestão do conhecimento consiste em atividades enfocadas na obtenção do conhecimento organizacional a partir de sua própria experiência e a partir da experiência de terceiros e sobre a aplicação prudente de tal conhecimento para realizar a missão da organização. Essas atividades são executadas unindo tecnologia, estruturas organizacionais e processos cognitivos para aumentar o campo de conhecimento existente e gerar novos conhecimentos. O objetivo é utilizar o conhecimento para aprender, resolver problemas e como apoio na tomada de decisões.

O RUP é uma maneira de desenvolvimento de software que é iterativa, centrada à arquitetura e guiada por casos de uso. É descrita em vários livros e artigos. Uma das maiores fontes de informações é o próprio produto IBM RUP, que contém guias detalhados, exemplos e modelos cobrindo todo o ciclo de vida do software.

7 METODOLOGIA

Como metodologia para desenvolvimento de software será utilizado como base o RUP () internacionalmente conhecido e aprovado por inúmeras empresas do segmento.

Para gestão do conhecimento não temos metodologia definida, pois existem diversas possibilidades como artefatos criados para gerenciar o conhecimento.

No trabalho será analisado desde o levantamento de requisitos, regras de negócio, glossário e casos de uso que serão utilizadas na aplicação de gestão do conhecimento.

O trabalho será baseado em um sistema já existente, mas sem o devido controle de documentação e gerenciamento do conhecimento, tornando difícil a manutenção e desenvolvimento de novos projetos.

8 RESULTADOS

O resultado será uma proposta de utilização de técnicas e ferramentas de gestão do conhecimento em um ciclo de desenvolvimento de software.

- Estudar os processos de desenvolvimento de software utilizados no mercado, entre eles RUP (*Rational Unified Process*) e CMMI (*Capability Maturity Model Integration*), para identificar o momento onde o conhecimento é gerado.

- Detalhamento das etapas do ciclo de gestão do conhecimento apontando as tecnologias e ferramentas atualmente mais utilizadas, considerando seus pontos positivos e negativos;

- Elaboração e execução de ambiente para testar as tecnologias abordadas, criando artefatos para ajudar o processo de desenvolvimento de software às práticas de gestão do conhecimento para melhor gerenciamento da equipe.

9 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - II

No TCC-II será feita a implementação das técnicas e ferramentas propostas no TCC-I, assim como a validação destas em uma empresa de desenvolvimento de software.

10 REFERÊNCIAS

SERPRO, PUC-PR e ESAF, Gestão do Conhecimento. 2005.

COSTA, Bruno. Processo de Desenvolvimento de Softwares. 2006, disponível em <http://blogpes.wordpress.com/2006/11/13/aula-20/>