

Universidade de Pernambuco
Programa de Pós-Graduação em Engenharia da
Computação (PPGEC)

Proposta de Dissertação ou Tese de Mestrado ou Doutorado

Área: Modelagem Computacional

Título: um modelo ontológico para conflitos em equipes de desenvolvimento de software

Orientador(a): Maria Lencastre (mlpm@ecomp.poli.br)

Coorientador: Fred Freitas (fred@cin.ufpe.br)

Descrição:

O desenvolvimento de software é considerado um processo complexo que envolve equipes formadas por indivíduos interconectados que são encorajados a trabalhar coletivamente para criar produtos e serviços de software [1]. Neste sentido, Pressman afirma que “software é desenvolvido por pessoas, usado por pessoas e dá suporte a interação entre pessoas” [2]. O autor complementa que compreender as características, comportamento e cooperação humana são fundamentais no desenvolvimento prático de software. A natureza imprevisível e evolutiva do trabalho, no desenvolvimento de software, o torna um terreno fértil para gerar conflitos entre os envolvidos. O conflito pode ser definido como um processo resultante da tensão entre os membros da equipe por causa de diferenças reais ou percebidas [4]. De forma complementar, pode se dizer que “o conflito de equipe existe em todo trabalho, desde que haja equipes” [5]. Os conflitos podem surgir entre funcionários, um funcionário e um supervisor, equipes ou departamentos, ou em nível inter-organizacional [6]. Esses conflitos às vezes são consequência da diversidade de visões de mundo, sistemas de crenças, ego, perspectivas e origens. Existe na literatura um contexto vasto sobre conflitos no ciclo de desenvolvimento de software. Porém, existe carência de uma especificação mais formal, explícita e padronizada relativa aos diferentes conceitos da área, isto é, um modelo abstrato e expressivo, como é o caso das ontologias. Este projeto de pesquisa tem como objetivo apoiar o gerenciamento de questões de conflito entre diferentes *stakeholders*, envolvidos no ciclo de desenvolvimento de software, buscando identificar e proporcionar implicações racionais dos cenários de conflitos. Para dar suporte, propõe-se a definição de uma ontologia que permita: o compartilhamento do entendimento comum da estrutura da informação entre pessoas ou agentes de software; a reutilização do conhecimento do domínio; e a análise do conhecimento do domínio. Para construção do modelo ontológico, será utilizado a Methontology que consiste das seguintes etapas: (1) identificação do propósito da ontologia, (2) construção da ontologia, (3) avaliação da ontologia, e (4) documentação.

Referências Bibliográficas:

- [1] YILMAZ, M.; O’CONNOR, R. V. A software process engineering approach to improving software team productivity using socioeconomic mechanism design. ACM SIGSOFT Software Engineering Notes, v. 36, n. 5, p. 1, 30 set. 2011.
- [2] PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Engenharia de Software. 8a ed. McGraw Hill Brasil, 2016.
- [3] POHL, Klaus; RUPP, Chris. Fundamentos da engenharia de requisitos. Tradutor: Paul Tornquist. Editor e Revisor: TORNQUIST, MARTINS, 2012.
- [4] DE DREU, Carsten KW; WEINGART, Laurie R. Task versus relationship conflict, team performance, and team member satisfaction: a meta-analysis. Journal of applied Psychology, v. 88, n. 4, p. 741, 2003.
- [5] JIANG, Ji-jiao; WANG, Zong-yu; YIN, Ming. Research on impact of team conflict upon employee satisfaction in geographically distributed software development team. In: 2017 3rd International Conference on Information Management (ICIM). IEEE, 2017. p. 136-139.
- [6] RISPENS, Sonja. Beneficial and detrimental effects of conflict. In: Handbook of conflict management research. Edward Elgar Publishing, 2014. p. 19-32.

--