

ARQUITETURA DE SOFTWARE

João Choma Neto

joao.choma@unicesumar.edu.br

<https://github.com/JoaoChoma/arquitetura-software>

Unicesumar – Maringá



Teste de Aceitação



TESTE DE ACEITAÇÃO

- O teste de aceitação, também conhecido como teste de aceitação do usuário, se concentra na validação do software pelos usuários finais ou pelos stakeholders que representam os interesses dos usuários.

TESTE DE ACEITAÇÃO

- Usuário não é o cliente
- Um usuário de sistema é uma pessoa ou entidade que interage com um sistema de software ou computador para realizar tarefas, executar funções ou obter informações.
- Os usuários de sistemas podem variar amplamente em suas funções, necessidades e níveis de acesso, dependendo do tipo de sistema e do contexto em que estão operando.

TESTE DE ACEITAÇÃO

- Usuário não é o cliente
- CLIENTE refere-se à pessoa, equipe, departamento, organização ou entidade que solicita, encomenda ou financia o desenvolvimento de um sistema de software.
- Cliente são os responsáveis por definir os requisitos, objetivos e necessidades do sistema.

TESTE DE ACEITAÇÃO DO USUÁRIO

- Usuário não é o cliente
- **Usuário Final:** Os usuários de sistema podem ser classificados como "usuários finais", o que significa que são os destinatários finais do software ou do sistema.
- Por exemplo, em um software de processamento de texto, os usuários finais seriam escritores e editores que usam o software para criar documentos.

TESTE DE ACEITAÇÃO DO USUÁRIO

- Usuário não é o cliente
- **Usuários Internos e Externos:** Os usuários de sistema podem incluir pessoas dentro da organização (usuários internos) ou fora dela (usuários externos).
- Por exemplo, os funcionários de uma empresa podem ser usuários internos de um sistema interno, enquanto os clientes que acessam um site de comércio eletrônico são usuários externos.

TESTE DE ACEITAÇÃO DO USUÁRIO

- Usuário não é o cliente
- **Níveis de Acesso:** Os usuários de sistema podem ter diferentes níveis de acesso e permissões, dependendo de sua função e responsabilidades.
- Os usuários podem ter acesso completo a todas as funcionalidades do sistema, ou ter acesso limitado a recursos específicos.

TESTE DE ACEITAÇÃO DO CLIENTE

- Representantes dos clientes ou stakeholders avaliam o software com base nos requisitos do projeto e nas metas de negócios.

COMO FAZER?

PARTICIPANTES

- Os participantes do teste de aceitação são geralmente os usuários finais ou representantes dos usuários. Eles são as pessoas que usarão o software no ambiente real.

ESCOPO

- O teste de aceitação aborda principalmente os requisitos de negócios e as necessidades dos usuários finais. Ele se concentra em verificar se o software atende a esses requisitos de maneira satisfatória.

AMBIENTE DE TESTE

- O teste de aceitação é realizado em um ambiente que se assemelha ao ambiente de produção
- A ideia é garantir que o software funcione da mesma forma que quando estiver em uso real.

Teste de Usuário



TESTE DE USUÁRIO

- O teste de usuário, também conhecido como teste de usuário final ou teste de usuário real, é uma fase no processo de desenvolvimento de software, na qual os usuários finais ou representantes dos usuários participam da avaliação do software antes do lançamento

TESTE DE USUÁRIO

- O principal objetivo do teste de usuário é coletar feedback direto dos usuários reais para garantir que o software atenda às suas necessidades, expectativas e requisitos.

COMO FAZER?

PARTICIPANTES

- Os participantes do teste de usuário são os usuários finais reais para os quais o software está sendo desenvolvido, ou representantes desses usuários.
- Podem incluir clientes, funcionários da empresa, membros da comunidade, ou qualquer pessoa que represente o público-alvo do software.

AMBIENTE DE TESTE

- Os participantes são solicitados a realizar tarefas específicas usando o software, seguindo cenários de uso definidos.
- Isso ajuda a simular situações da vida real em que o software será usado.

FEEDBACK

- Os participantes são encorajados a fornecer feedback qualitativo sobre sua experiência. Isso pode incluir comentários, sugestões e observações sobre quaisquer problemas encontrados.

ARQUITETURA DE SOFTWARE

João Choma Neto

joao.choma@unicesumar.edu.br

<https://github.com/JoaoChoma/arquitetura-software>

Unicesumar – Maringá

