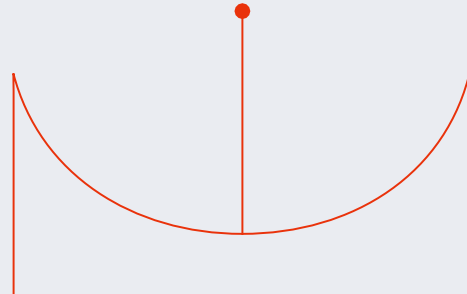


# Projeto de Software

Prof. Me Marco Ikuro Hisatomi





# Gestão da Qualidade

01

Sistema de Qualidade do Software

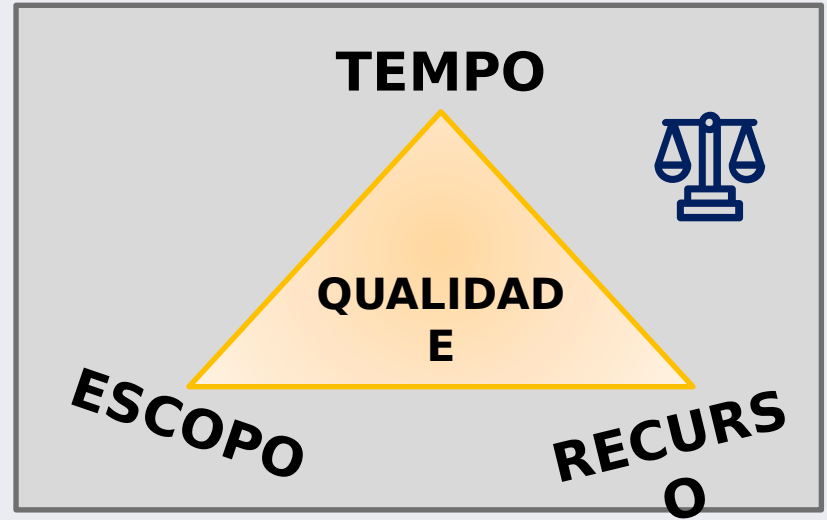
02

Métricas de qualidade

03

Maturidade em Projeto de Software







Qualidade



Controle e Garantia

Controle da Qualidade



Medir e comparar:  
o **Real** está *conforme*  
o **Planejado**

Garantia da Qualidade



Estruturar o  
**Sistema da  
Qualidade**



Padrão  
(especificação)



Referência para  
alcançar a  
conformidade

Procedimentos



Passo a passo,  
métricas,  
responsabilidades

Capacitação



Alinhamento e  
formação de pessoal

Estruturação



Time de qualidade  
e papeis definidos

Ensaaios e simulações

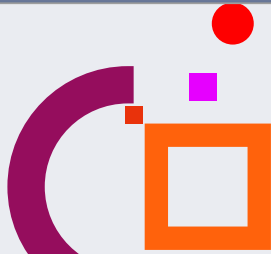


Resultados prováveis  
e adaptações  
necessárias

Métrica



Termos	Descrição	Orientação e Resultado
Atributo	O <b>motivo</b> pelo qual está sendo contada a quantidade de falhas no processo de desenvolvimento	Quantidade de falhas encontradas na Sprint/Iteração para aumentar eficiência
<b>Métrica</b>	<b>Como</b> a medição deve ser realizada para apurar a medida, visando suprir o atributo da qualidade	Falhas na execução no produto de software na Sprint/Iteração, em implementações da Sprint Backlog (planejamento)
Medição	Efetuar a <b>contagem</b> da Quantidade de Falhas na Sprint/Iteração, em teste de produto	Classificar as falhas encontradas na fase de teste do produto da Sprint
Medida	<b>Quantidade</b> de Falhas na Sprint	8



Maturidade





Maturidade



Repetitividade:  
sabe fazer sempre da  
mesma forma

Maturidade



Auto-organização:  
executa e inspeciona  
para melhorar

Maturidade



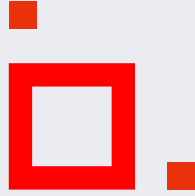
Métrica:  
faz medição com rigor

Maturidade



Padrão:  
disciplina em  
processos





# Projeto de Software

Prof. Me Marco Ikuro Hisatomi

