

```
, false);  
2", PHP_VERSION, ">")) {  
    ater is required!!!");  
  
    'pcre")) {  
        quires the pcre extension to php i  
  
        './includes/autoloader.inc.php';  
  
        n  
        T './config.php';  
  
        ONFIG_FILE') || !defined('PSI_DE  
        late("/templates/html/error_conf  
        ch();  
  
        t javascript
```

# Projeto de Software

Prof. Me Marco Ikuro Hisatomi

# Projeto de Software avançado

01

Gerenciamento de  
Configuração

02

Evolução e Mudanças  
de Software

03

Projeto da experiência do usuário

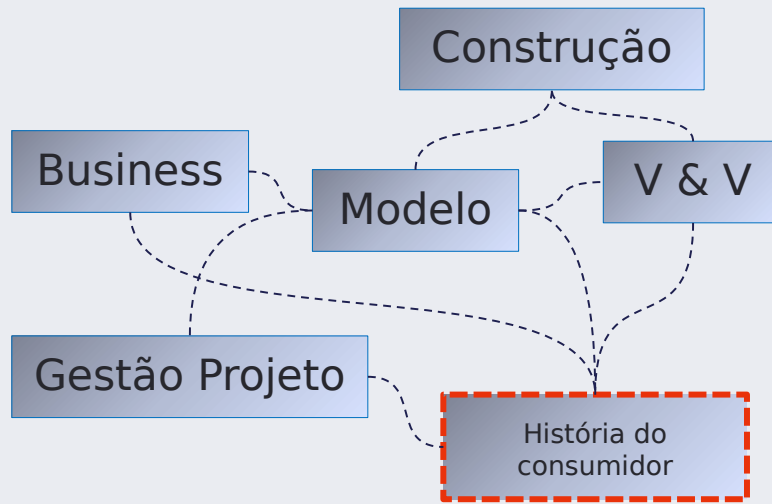
04

Paradigmas em Projeto  
de Software estratégico



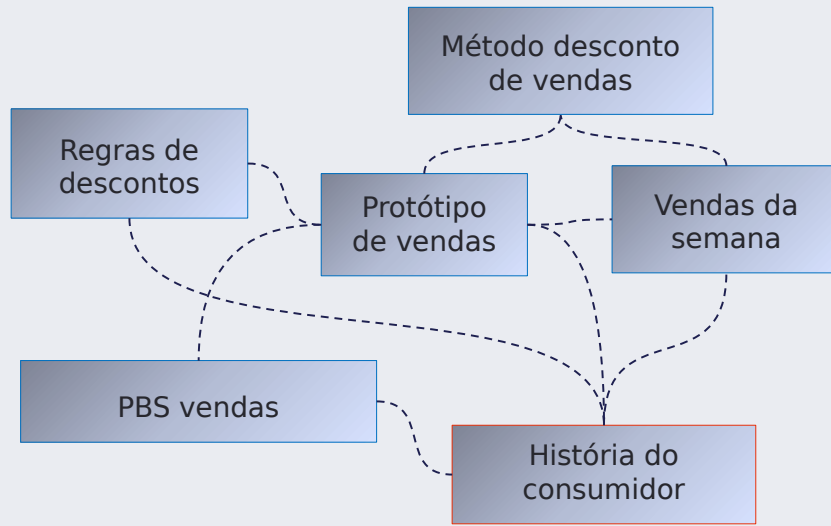
- **SCM** Conjunto de mecanismos e estruturas de dados para gerenciar alterações do SCI
- O HUB é o centralizador para integração das ferramentas de software

Pressman (2021 p.  
444)



Pressman (2021 p.444)

Considerando a especificação requisito “História do consumidor”, **quais artefatos estão relacionados a ele?**



Pressman (2021 p.444)

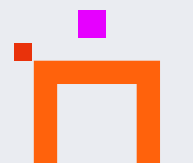



O engenheiro de requisitos relaciona o requisito “História do consumidor” com **outros artefatos** (SCI) do projeto (engenharia de software)

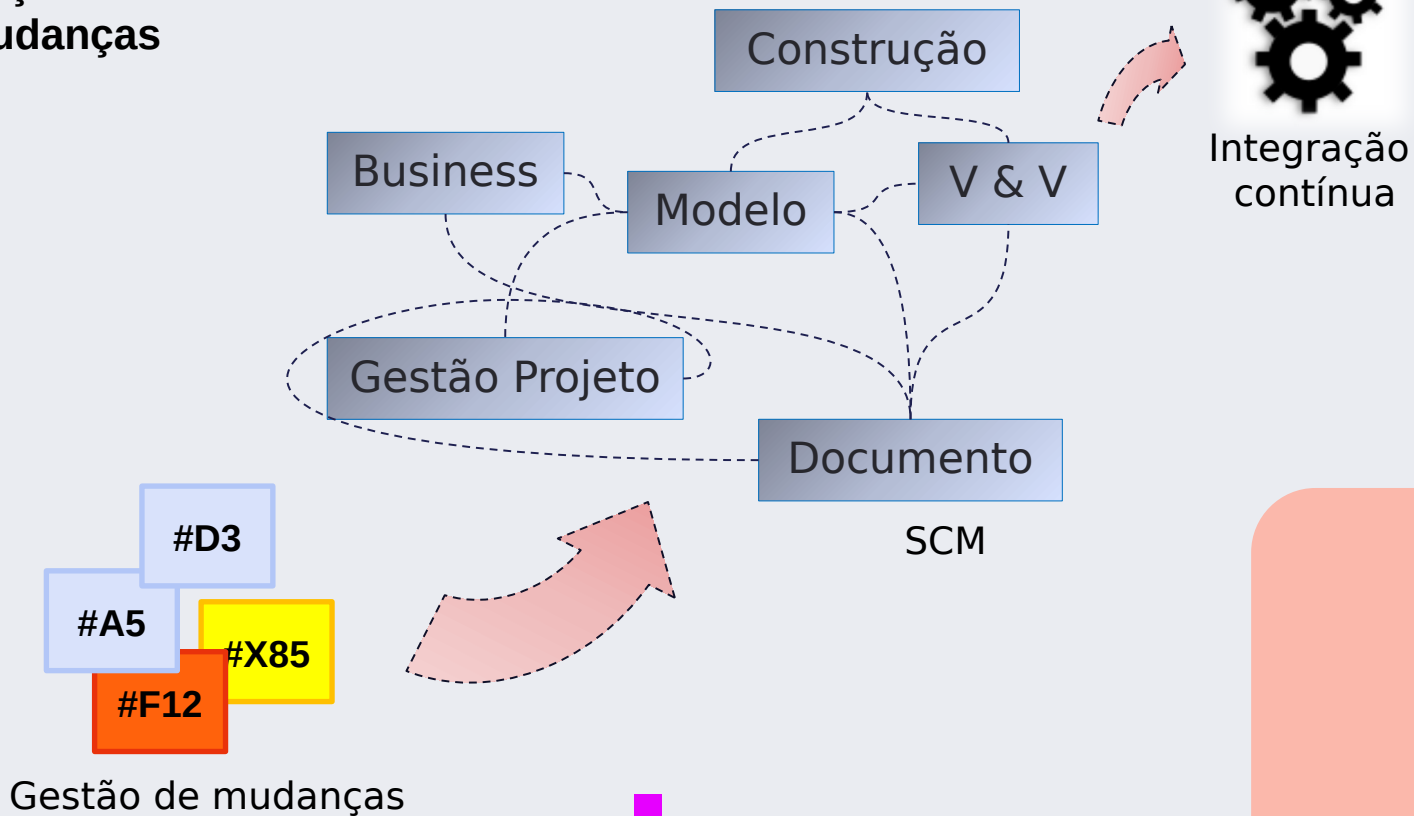


## Integração Contínua (CI)

Teste de fumaça: para sistemas complexos e de prazo crítico:

- O risco da integração é minimizado
  - A qualidade do produto é melhorada
  - O diagnóstico e a correção dos erros são simplificados
  - É mais fácil avaliar o progresso
- 
- 

## Evolução e Controle de Mudanças







## Observabilidade



Instrumento que permite a visibilidade em toda infraestrutura, coletando dados:

- de telemetria de contêiner, microserviço, aplicativo, host, entre outras instalações distribuídas

Correlacionar dados em séries temporais, criando contexto

- AIOps (Operações de IA)

Modelos de aprendizado de máquina para agregar, correlacionar e priorizar automaticamente dados de incidentes



## Interface - Elementos do UX:

Envolvidos no projeto e no produto:  
**peçoas** que dialogarão com o aplicativo em algum momento na operação de suas atividades

Experiências: pesquisar conforme o projeto, ações, sentimentos, finalidade, ideias, motivações, situações críticas, barreiras, questionamentos, o que pode influenciar no comportamento

Da interface: construção do protótipo visual, de contato, áudio, movimento e sensações

E manter o protótipo atualizado



pexels-pixabay-256417

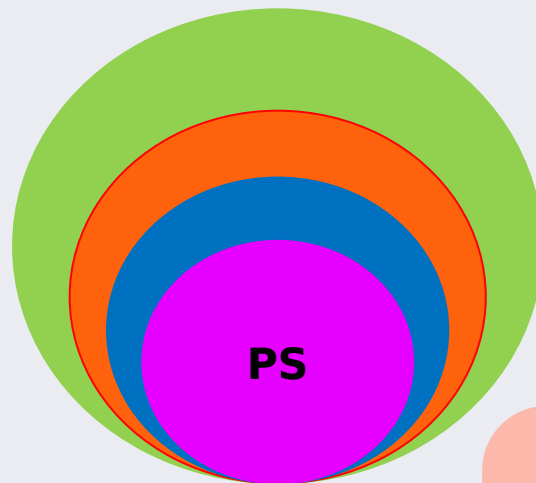
# Governança

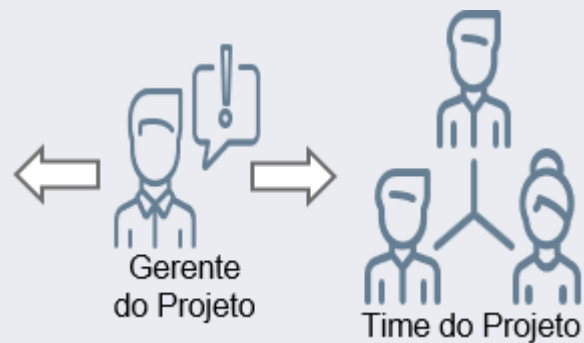
Governança ESG

Governança TI

Processos e gestão

Projeto de Software





O gerente determina  
“como fazer” para  
entregar



O time experiencia o “como  
fazer” para entregar “o  
que” combinou

```
, false);  
2", PHP_VERSION, ">")) {  
    ater is required!!!");  
  
    'pcre")) {  
        quires the pcre extension to php i  
  
        './includes/autoloader.inc.php';  
  
        n  
        T './config.php';  
  
        ONFIG_FILE') || !defined('PSI_DE  
        late("/templates/html/error_conf  
        ch();  
  
        t javascript
```

# Projeto de Software

Prof. Me Marco Ikuro Hisatomi