

1. Objetivos da aula:

Apresentar as principais definições quanto ao ciclo de vida de software; realizar a leitura e as atividades práticas sobre os mitos do desenvolvimento de software; identificar os conceitos e entender como tudo começa no processo de desenvolvimento de software.

2. Mitos do desenvolvimento de Software:

Os mitos referentes ao desenvolvimento de software podem ser definidos como crenças improcedentes em relação ao software e sobre o processo realizado para criá-lo. Esses mitos em alguns momentos parecem até mesmo informações verdadeiras, podendo ser confirmados por pessoas experientes da área de desenvolvimento.

Em sua maioria, os profissionais da área de Engenharia de Software já são capazes de reconhecer os mitos que existem no desenvolvimento de software, ou seja, entendem que por vezes atitudes enganosas já chegaram a provocar diversos problemas em diversos departamentos, atingindo desde os gerentes, até os demais profissionais da área, contudo, mesmo verificando o que esses mitos podem acarretar, antigos hábitos e atitudes são de certa forma difíceis de serem modificados, o que colabora para que os resquícios de mitos de software ainda estejam presentes em alguns projetos.

Nesse contexto, os profissionais de Desenvolvimento de Software precisam entender a forma como alguns mitos se apresentam, segundo Pressman e Maxim esses mitos são conhecidos como:

1. Mitos de gerenciamento: Gerentes com responsabilidade sobre software, assim como gerentes da maioria das áreas, frequentemente estão sob pressão para manter os orçamentos, evitar deslizamentos nos cronogramas e elevar a qualidade. Como uma pessoa que está se afogando e se agarra a uma tábua, um gerente de software muitas vezes se agarra à crença em um mito do software para aliviar a pressão (mesmo que temporariamente).
2. Mitos de clientes: O cliente solicitante do software computacional pode ser uma pessoa na mesa ao lado, um grupo técnico do andar de baixo, de um departamento de marketing/vendas ou uma empresa externa que contratou o projeto. Em muitos casos, o cliente acredita em mitos sobre software porque gerentes e profissionais da área pouco fazem para corrigir falsas informações. Mitos conduzem a falsas expectativas (do cliente) e, em última instância, à insatisfação com o desenvolvedor.
3. Mitos dos profissionais da área: Mitos que ainda sobrevivem entre os profissionais da área têm resistido por mais de 60 anos de cultura da programação. Durante os seus primórdios, a programação era vista como uma forma de arte. Hábitos e atitudes antigas são difíceis de perder.

3. Como tudo começa

De acordo com Pressman e Maxim, todo projeto de software é motivado por alguma necessidade de negócios. Seja quando é preciso corrigir algum defeito em uma aplicação que já existe, quando se deve adaptar um "sistema legado" a um ambiente de negócios que está em contínua transformação, o desejo de ampliar as funções e os recursos de uma aplicação que já existe ou a criação de um novo produto, serviço ou sistema.

Resumo feito por Arisio Andrade