Pratica 00 - GESTÃO E QUALIDADE DE SOFTWARE

Caio de Sousa Passiano-824136218

[824136218@ulife.com.br](mailto:824136218@ulife.com.br)

Análise e desenvolvimento de sistemas

ADS1AN

Essa UC envolve muitos conteúdos que poderiam ser aprofundados e que serão estudados nesse semestre, entre eles estão:

1. Definição de padrões e normas de qualidade:

Antes do inicio de todo o desenvolvimento é preciso estabelecer regras de qualidade que serão seguidas no trabalho. Esses padrões podem ser sobre desempenho, segurança entre outros. Essas regras e padrões devem ser combinados entre as pessoas envolvidas no projeto.

1. Planejamento e execução de testes:

Os testes são uma parte fundamental, eles fazem com que erros ou problemas no software sejam identificados antes de chegar ao usuário final. Os testes devem ter padrões e devem também servir para verificar todas as partes como, segurança, desempenho, funcionalidade.

1. Redução de custos:

Já emendando nos testes, esse processo faz com que os problemas sejam resolvidos cedo, reduzindo também os custos. Além disso softwares de qualidade tem menos problemas técnicos, reduzindo prejuízos.

1. Monitoramento contínuo:

O monitoramento contínuo é essencial para garantir que o software continue atendendo aos requisitos de qualidade ao longo do tempo. Isso envolve indicadores de desempenho, bem como a análise e interpretação desses dados para identificar possíveis problemas e oportunidades de melhoria.

1. Gestão de mudanças:

A gestão de mudanças é muito importante para garantir a qualidade de software em ambientes dinâmicos que mudam bastante, fazendo assim com que possa haver alteração nos requisitos ,tecnologia utilizada ou no projeto em si. Tendo essa gestão, os riscos de erros ou impactos negativos com mudanças diminuem e fazem com que essas mudanças sejam recebidas de forma segura

Conclusão:

Nessa pesquisa foi possível perceber que a qualidade de software não fala somente dos momentos em que software esta sendo feito, mas também sobre toda a criação do projeto, o antes e o depois, minimizando erros e buscando que o que chegue ao usuário final seja o melhor possível.