

## Prof. Ms Gustavo Molina





https://www.linkedin.com/in/gustavo-molina-a2798418/



http://lattes.cnpq.br/8512452850609937



gustavo.figueiredo@unipaulistana.edu.br



## Prof. Ms Gustavo Molina

- Graduado em Sistemas de Informação pelo MACKENZIE.
- Licenciado em Matemática pela UNIP.
- Pós Graduado em Plataforma de Desenvolvimento
  Web pelo CLARETIANO.
- Pós Graduado em IA pela faculdade SERRA GERAL
- Pós Graduado em Gestão e Governança de Tecnologia da Informação pela UNIP
- Mestre em Engenharia Elétrica pela FEI
- Doutorando em Ciências da Educação pela Ivy Enber
  Christian University



Como o cliente explicou



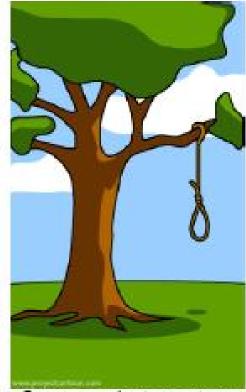
Como o lider de projeto entendeu



Como o analista planejou



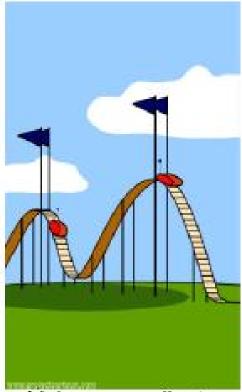
Como o programador codificou



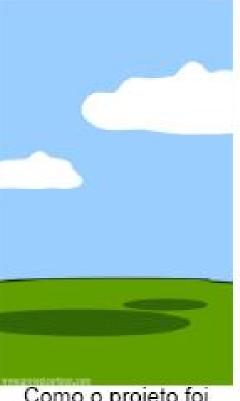
O que os beta testers receberam



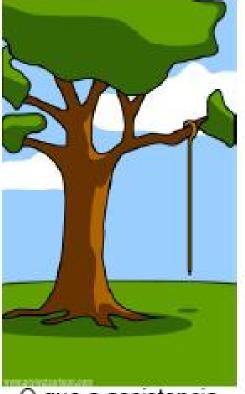
Como o consultor de negocios descreveu



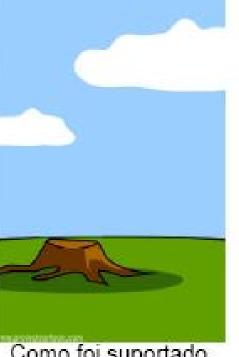
Valor que o cliente pagou



Como o projeto foi documentado



O que a assistencia tecnica instalou



Como foi suportado



Quando foi entregue



O que o cliente realmente necessitava

## O que é Software?

- Conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados;
- Programa, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador.
- Fonte: Dicionário Houaiss

## Alguns mitos da ES

- Mito 1: "Se a equipe se dispõe de um manual repleto de padrões e procedimentos de desenvolvimento de software, então a equipe está apta a encaminhar bem o desenvolvimento."
- Mito 2: "A equipe tem ferramentas de desenvolvimento de software de última geração, uma vez que eles dispõe de computadores de última geração."
- Mito 3: "Se o desenvolvimento do software estiver atrasado. basta aumentar a equipe e honrar o prazo de desenvolvimento."
- Mito 4: "Um descrição breve e geral do requisitos do software é o suficiente para iniciar o seu projeto... maiores detalhes podem ser definidos posteriormente."