



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
Campus de Quixadá

Plano de Medição de Qualidade

***Jeferson Gonçalves Noronha Soriano -
471110***

Responsável: Doe

GLOSSÁRIO

Siglas	Definição
UFC	Universidade Federal do Ceará

HISTÓRICO DE REVISÕES

Data	Versão	Descrição	Responsável
25/11/2021	1.0	Criação do documento e inserção de algumas informações.	Jeferson G
25/11/2021	1.0	Inserção de algumas informações.	Jeferson G
04/12/2021	1.0	Inserção de algumas informações.	Jeferson G
07/12/2021	1.0	Ajustes final	Jeferson G

INTRODUÇÃO

O documento destina-se a equipe que está desenvolvendo o software, desde de suas primeiras etapas as últimas, buscando centralizar informações sobre qualidade para que depois se outras pessoas tenha acesso ao documento, possam entender todo o processo de medição que o software foi submetido

1.1. Descrição dos produtos a serem avaliados

O produto analisado é o aplicativo denominado doe, um app mobile que rodará nos principais aplicativos Android.

O app tem como intuito facilitar o encontro entre 2 partes no âmbito de doação, a pessoa que doa e que é beneficiada com a doação, só que invertendo um pouco a lógica comum atual onde a pessoa que está precisando de ajuda posta o que ela ta precisando e invertendo para quem tem algo para doar, posta no aplicativo e quem precisa de doação entra em contato com o doador

1.2. Objetivos da avaliação

O objetivo da avaliação é validar a usabilidade (eficácia e eficiência da interação) das principais funcionalidades do aplicativo doe

Um usuário será submetido a tarefas no software para analisarmos se a interface compre com seu papel e também como e também terá uma análise internamente como o software está desempenhando

Analisar	o doe
Para o propósito de	entender o que esta de acordo com o planejado
Com respeito a	interface e como ele se comunica com o usuario
Do ponto de vista	de usuario
No contexto de	uso real

2. MÉTODO

2.1. Ambiente de avaliação

- Tarefas:
 - Realizar cadastro
 - Realizar login
 - Cadastrar produto.
 - ver um dado específico de um produto cadastrado.
 - Buscar por produto em específico.
 - No ponto de vista do usuário beneficiado**
 - ver detalhe de um produto.
 - entrar em contato com usuário doador pelo whatsapp ou email
 - filtrar por categoria.
- Ambientes:
 - Ambiente real 1, celular: android 9, ASUS_A001D.

2.2. Procedimentos da Avaliação

Ao chegar no momento de avaliação os usuários foram informados que o aplicativo do e seriam avaliados a Eficiência, Eficácia e Adaptabilidade do aplicativo mobile para entender se o aplicativo está cumprindo com o que foi planejado para ele. Antes de começar os testes os usuários responderam um questionário que tinha como finalidade entender o nível de experiência e familiaridade dos mesmos com tecnologia(uso de computadores, uso de celulares, etc..)

Para isso, serão utilizadas diferentes máquinas com android em versões diferentes para simular o ambiente real de uso de um usuário doméstico. Em seguida foi explicado para nossos voluntários de teste o que seria avaliado seria o aplicativo não eles, assim ambientando-os ao ambiente de teste e aos equipamentos disposto para tal

2.3. Medidas de Software

2.3.1 Eficácia

Nome	Descrição	Função de Medição	Método
Frequência de erros	Qual é a frequência de erros cometidos pelo usuário em relação a um valor-alvo	$X = A/B$ A = número de erros cometidos pelos usuário B= número de tarefas (ou pode ser o tempo) Note: O número de erros cometidos pelo usuário pode incluir todos os erros, ou apenas erros não corrigidos, ou apenas erros que fazem com que a tarefa não seja concluída corretamente.	Mede o desempenho do usuário.

2.3.2 Eficiência de desempenho

Nome	Descrição	Função de Medição	Método
Tempo de resposta instantânea	Duração desde dar um comando para iniciar um lote de tarefas até receber a primeira resposta.	$X = B-A$ A = Tempo ao inserir um comando. B = Tempo ao receber a primeira resposta.	Mede o desempenho do tempo de resposta instantânea.

2.3.3 Segurança

Nome	Descrição	Função de Medição	Método
Tempo médio entre falhas	Com que frequência o sistema / software falha na operação	$X = A/B$ A = tempo de operação B = número total de falhas realmente detectadas	Mede Com que frequência o sistema /

			software falha na operação

2.3.4 Eficiência de desempenho

Nome	Descrição	Função de Medição	Método
Utilização de CPU	Quanto tempo de CPU é usado para realizar um determinado tarefa	$X = B - A$ A = Início da operação(em clock) B = fim da operação (em clock)	Mede o tempo de resposta de cada tarefa dentro do app.

2.4. Procedimentos de Interpretação

Nas medidas de eficácia e eficiência de desempenho e segurança serão gerados dados que servirão como base para avaliação. De acordo com as definições e objetivos das medidas, será possível inferir os aspectos de qualidade que devem ser revistos ou mantidos, com a consideração do contexto, ambiente de teste, características dos usuários, etc.

Com os dados coletados, a intenção seria a geração de histogramas, gráficos de barras que expressariam visualmente o que foi recolhido dos resultados. Por exemplo, um gráfico de barras pode demonstrar a frequência de erros cometidos por tarefa de um usuário ou um grupo de usuários.

3. REFERÊNCIAS

ISO/IEC 25000. Software Engineering - Software Product Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) – Guide to SQuaRE. v. 2005, 2005.

ISO/IEC 9126. Software Engineering – Product Quality – Part 1. 2001