

**UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO
DIRETORIA DOS CURSOS DE INFORMÁTICA**

**CAMILA RODRIGUES PACHECO - RA 420113477
CLAYTON KAWABATA JUNIOR - RA 2220104859
DAVI PALMEIRA CHAGAS TENÓRIO - RA 3020102775
GUSTAVO HENRIQUE SCHNEIDER - RA 420112391
MEL NOGUEIRA DE CARVALHO - RA 420104980
NICOLAS DE SANTANA NICOLAU - RA 3020110650
RAUL CALUMBY RODRIGUES MOTA - RA 3019101936
TIAGO CARDOSO DE SOUZA - RA 914125821**

PROJETO EM SISTEMAS INTERATIVOS

Slip Inc.

SÃO PAULO

2022

CAMILA RODRIGUES PACHECO - RA 420113477
CLAYTON KAWABATA JUNIOR - RA 2220104859
DAVI PALMEIRA CHAGAS TENÓRIO - RA 3020102775
GUSTAVO HENRIQUE SCHNEIDER - RA 420112391
MEL NOGUEIRA DE CARVALHO - RA 420104980
NICOLAS DE SANTANA NICOLAU - RA 3020110650
RAUL CALUMBY RODRIGUES MOTA - RA 3019101936
TIAGO CARDOSO DE SOUZA - RA 914125821

PROJETO EM SISTEMAS INTERATIVOS

Slip Inc.

Trabalho apresentado à Universidade Nove de Julho, UNINOVE, em cumprimento parcial às exigências da disciplina de Projeto em Desenvolvimento de Sistemas, sob orientação do Prof. Thiago Graziani Traue e Profª. Rosana Cordovil

SÃO PAULO

2022

SUMÁRIO

1. TERMO DE ABERTURA	4
1.1.PRINCIPAIS INTERESSADOS	4
1.2.EVENTUAIS RISCOS E/OU OPORTUNIDADES DO PROJETO	4
1.3.PLANEJAMENTO DE POSSÍVEIS ENTREGÁVEIS DO PROJETO	5
2. REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS	6
2.1.REQUISITOS FUNCIONAIS:	6
2.2.REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS:	6
2.3.REQUISITOS FUNCIONAIS WEB	6
2.4.REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS WEB	7
3. PERSONA	8
3.1.DESCRICÃO	8
4. LANDING PAGE	9
5. PROCESSO DE QUALIDADE	10
5.1.CMMI - REPRESENTAÇÃO CONTÍNUA	10
5.1.1.EMPRESA: SLIP INC.	10
5.2.SCAMPI	13
5.2.1.FASE 1	14
5.2.2.FASE 2	17
5.2.3.FASE 3	20
6. PROTOTIPAÇÃO	21
7. REFERÊNCIAS	23

1. TERMO DE ABERTURA

Esse jogo foi pensado com o objetivo de proporcionar entretenimento ao usuário, principalmente universitários, tendo que o tema se baseia em uma universidade. O personagem (aluno) terá como objetivo chegar à faculdade cumprindo o trajeto do mapa, desviando dos obstáculos lançados pelo inimigo (chefão) que serão os boletos e vírus para tentar destruir o personagem.

Cada fase será um semestre da Faculdade, e ao conseguir concluir todas as etapas, o jogador recebe sua recompensa que será o diploma.

1.1.PRINCIPAIS INTERESSADOS

O nosso jogo não tem um público-alvo específico, podendo qualquer tipo de usuário ter acesso, porém, visto que a plataforma será toda pensada em função de uma universidade, o público principal acaba se tornando os universitários.

1.2.EVENTUAIS RISCOS E/OU OPORTUNIDADES DO PROJETO

Riscos:

- Falhas na proteção do servidor.
- Baixa criptografia de dados da conta do usuário.
- Não adquirir rendimento suficiente para manter o site e *app* no ar.

Oportunidades:

- Venda de itens de personalização dentro do jogo.
- Sistema de *ranking*.
- Aprimorar as funcionalidades do jogo, tornar responsivo para diferentes sistemas e, a longo prazo, desenvolvê-lo para *mobile* também.

1.3.PLANEJAMENTO DE POSSÍVEIS ENTREGÁVEIS DO PROJETO

- Versão inicial do jogo e do site;
- Versão estável do jogo e do site;
- Documentação;
- Aprimoramento e melhorias no jogo e site.

2. REQUISITOS FUNCIONAIS E NÃO FUNCIONAIS

2.1.REQUISITOS FUNCIONAIS:

- Jogo de plataforma parecido com *Super Mário*;
- Um sistema de *ranking*;
- A história será sobre a UNINOVE.

2.2.REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS:

- *Engine* utilizada: *Godot Engine*;
- Desenvolvimento inicial será para PC;
- Será criada uma versão *beta* para testes;
- Estará presente nos seguintes SOs: Windows 10 e 11, Linux Ubuntu, Mac OS X;
- Será necessário o uso de *internet* para instalar o jogo;
- Com o jogo instalado, o seu uso poderá ser tanto *offline* quanto *online*;
- A parte do *online* será somente com o sistema de *ranking*.
- Requisitos recomendados: 120 MB de RAM, memória para armazenamento: 50 MB.

2.3.REQUISITOS FUNCIONAIS WEB

- *Landing page*, apresentando e dando detalhes importantes do jogo;
- Formulário para conversão de *leads*;
- A conversão de *leads* será enviada para uma CRUD dentro do sistema;
- Opções de *download* do jogo;
- Sistema de *ranking* dos jogadores.

2.4.REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS WEB

- Será criado em PHP e JavaScript;
- No front-end terá , HTML, CSS e *bootstrap*;
- Estará hospedado na “*https://www.000webhost.com/*”;
- Será um site responsivo , funcionando bem tanto em *mobile* quanto PC;
- A hospedagem será em um ambiente Linux;
- O banco de dados será em MySQL;
- Boas práticas SEO.

3. PERSONA

Como forma de entender e procurar atingir o público alvo com mais assertividade, foi criado a persona apelidada Alex Teixeira da Silva.

3.1.DESCRICÃO

- Nome: Alex Teixeira da Silva;
- Idade: 24 anos;
- Curso: Ciência da Computação, UNINOVE;
- Período: noturno;
- Hobby: jogar jogos de computador;
- Sobre: Alex tem 24 anos, vive em São Paulo e está no sexto semestre de Ciência da Computação na UNINOVE, cursando no período noturno. Atualmente ele trabalha numa lanchonete por tempo integral, para sustentar a faculdade, e busca por um estágio na área de TI. Quando tem o tempo livre, ele joga jogos no PC ou procura estudar conteúdos fora da faculdade, a fim de adquirir mais conhecimento para quem sabe estar mais preparado para quando atuar na área de TI.

4. LANDING PAGE

Como forma de captação de *leads* (potenciais clientes reais), procuramos fazer o uso de página estática e simples, como vista nas imagens abaixo.

Figura 1 - página de *download do jogo*



Fonte: autoria própria, 2022

Figura 2 - parte inferior da tela de *download*



Fonte: autoria própria, 2022

5. PROCESSO DE QUALIDADE

A empresa Slip Inc. ao entrar em ‘*Assessment*’, no ato de desenvolvimento de um “Jogo de plataforma web”, visando a melhoria dos seus processos internos, e tendo este projeto como foco, contratou uma empresa de consultoria especializada na implementação do CMMI. Após a ‘*Evaluation*’, as áreas de processos da empresa de Jogos Virtuais foram analisadas, e foi definido que será utilizado como base o modelo de representação contínua, além de utilizar o SCAMPI como método para avaliação das áreas de processos internos e também para definir seus níveis de capacidade.

5.1.CMMI - REPRESENTAÇÃO CONTÍNUA

O Modelo de Maturidade em Capacitação – Integração, CMMI, é um modelo de avaliação de qualidade organizacional de processos para o desenvolvimento de produtos e serviços, criado pela SEI (Instituto de engenharia de software) da Universidade Carnegie Mellon.

O CMMI tem o intuito de nortear a organização implementando a melhoria contínua do processo de *software*, através de um modelo que contempla duas representações, a estagiada e a contínua, que são divididas em níveis, priorizando de forma lógica as ações a serem realizadas. A representação estagiada permite que as organizações melhorem um conjunto de processos inter-relacionados e, de forma incremental, tratem sucessivos conjuntos de áreas de processos.

A representação contínua, por sua vez, permite que as organizações melhorem de forma incremental os processos correspondentes a uma ou mais áreas de processos.

Na nossa empresa será utilizada a representação contínua, de forma que teremos metas gerais e específicas para algumas áreas.

5.1.1.EMPRESA: SLIP INC.

Área de processo 1:

Administração

Categoria: gerência de processos

Nível de capacidade: 2

Descrição: após avaliação e algumas melhorias, foi definido como processo gerenciado quantitativamente.

Meta específica 1: melhorar todos os processos referentes ao atendimento realizado pela empresa principalmente para novos atendentes, a fim de manter uma boa conexão com a base de clientes.

Meta específica 2: melhora de processos no que tange a qualificação e certificação de colaboradores, consolidação do ensino de boas práticas e métodos ágeis de processos.

Meta específica 3: melhora no processo de levantamento de Feedbacks, opiniões de colaboradores sobre o sistema e terceiros a respeito do atendimento virtual e presencial da empresa.

Prática específica 1 - Foco no processo: implementação de treinamentos para os colaboradores da área técnica no que diz respeito às melhores práticas de atendimento e também de realização das tarefas específicas do dia a dia da empresa com a finalidade de tornar todas as ações ágeis e eficientes para os clientes.

Prática específica 2 - Treinamento: incentivo ao estudo e qualificação, apoio financeiro por parte da empresa.

Prática específica 3 - Inovação e implantação: utilização e disseminação do NPS, como modelo de feedback, gera-se assim um modelo estatístico de avaliação.

Área de processo 2:

Equipes de Desenvolvimento

Categoria: gerência de projetos

Nível de capacidade: 3

Descrição: após avaliação, foi definido como processo definido.

Meta específica 1 - Planejamento: monitorar e fazer levantamentos estatísticos relacionados a projetos vigentes dentro da instituição e consolidar a qualificação profissional dos colaboradores com certificações, além de implementar a utilização do SCRUM como modelo de desenvolvimento ágil e boas práticas.

Meta específica 2 - Gerência de acordo com fornecedores: selecionar colaboradores qualificados para assumir cada área de processo vigente e novas demandas pelos Stakeholders.

Meta específica 3: promover a integração de equipes.

Prática específica 1 - Controle e monitoração: utilizar o levantamento e estudos de dados para auxiliar na tomada de decisões.

Prática específica 2 - Gerência quantitativa : tomar decisões baseado no estudo estatístico da instituição.

Prática específica 3: utilizar o método de avaliação por experiência na área de atuação para a seleção do líder.

Prática específica 4 - Gerência de projeto integrada: Realizar reuniões semanais para troca de informações, e incentivar a conexão entre as áreas.

Prática específica 5 - Integração de fornecedores: Realizar reuniões mensais ou semestrais para a retrospectiva de entrega de valor.

Área de processo 3:

Equipe de TI

Categoria: Engenharia

Nível de capacidade: 3

Descrição: após avaliação, foi definido como processo definido.

Meta específica 1: levantamento de requisitos: de novos produtos e serviços e estudo de dados e estatísticas da instituição.

Meta específica 2: integração do produto: desenvolver plataforma interna que contenha cursos e promova o estudo de boas práticas na organização, e modelos ágeis de processo assim contribuindo para a capacitação profissional.

Meta específica 3: resolução de problemas técnicos dentro da empresa.

Prática específica 1: coletar e armazenar todos os dados referente a processos e projetos dentro da instituição. Utilização de licenças de aplicativos que agilizam o estudo de dados e auxiliam na tomada de decisões como o Qlik Sense.

Prática específica 2 - Verificação\Validação: realizar a verificação por parte do líder responsável por essa demanda e a validação por meio do Stakeholder.

Prática específica 3 - Solução técnica: promover a adaptação da empresa para a resolução 'Just in Time' e o monitoramento remoto.

Área de processo 4:

Equipe de Suporte

Categoria: Suporte

Nível de capacidade: 0

Descrição: área ainda não existente na empresa, será implementado progressivamente.

Gerência de configuração: seleção de colaboradores baseado na avaliação por experiência para gerenciar a área de suporte.

Garantia de qualidade, produto e processo: promover a escolha de um colaborador que será categorizado como líder na área de suporte para gerenciar os processos correspondentes.

Medida e análise: promover integração de equipe de suporte com a equipe da área de gerência de projetos, com foco em analisar e promover o estudo contínuo de dados.

Análise de resolução e decisão: tomada de decisões baseado nas respostas obtidas por parte da análise de dados captadas pela área de Gerência de Projetos.

Ambiente organizacional para integração: promover o uso contínuo de produtos que promovam a facilitação de integração, como Microsoft Teams ou Google Meet na organização.

Resolução e análise de causas: integrar o estudo de causas com o estudo de dados para auxiliar na tomada de decisões.

5.2.SCAMPI

O método de avaliação escolhido para a avaliação das áreas de Slip Inc. é o SCAMPI (*Standard CMMI Appraisal Method for Process Improvement*) onde é definido regras para assegurar a objetividade das avaliações.

O SCAMPI consiste em três fases e onze processos essenciais onde cada fase está descrita em tabelas.

Nas tabelas, está descrita a avaliação da área de suporte, área essa que ainda não existe na empresa e que será implementada progressivamente.

5.2.1.FASE 1

Quadro 1 - Plano/Preparação para Avaliação

Processo	Propósito	Atividades
1.1 Análise das Exigências	Entender as necessidades empresariais da unidade organizacional para qual a avaliação está sendo solicitado. O líder da equipe da avaliação coletará informação e ajudará o patrocinador da avaliação a emparelhar os objetivos da avaliação com os objetivos empresariais da organização.	<p>1.1.1 Implementar a área de suporte;</p> <p>1.1.2 Será restrito a membros com experiência nessa área e que tenha atuado em outras empresas como suporte;</p> <p>1.1.3 Avaliação será obtida a partir de entrevistas e também se os candidatos a ocupar a vaga de suporte servem para a visão da equipe;</p> <p>1.1.4 O desempenho dos entrevistados sendo uma análise subjetiva aos entrevistadores;</p> <p>1.1.5 a Slip Inc. se compromete em avaliar o desempenho de todos os membros do suporte, bem como observar todos os possíveis pontos de melhoria.</p>
1.2 Desenvolvimento do Plano de Avaliação	Documentar as exigências, acordos, estimativas, riscos, método, seguimento, e considerações da prática (por exemplo, horários, logísticas e informação contextual sobre a organização) associado com a avaliação. Obter, registrar e fazer visível a aprovação do patrocinador do plano de avaliação.	<p>1.2.1 Os membros de suporte integrarão à equipe gradativamente;</p> <p>1.2.2 Será necessário a presença de produtos que facilitem essa integração, tais como <i>Google Meet</i> e <i>Microsoft Teams</i>;</p> <p>1.2.3 Custo será de algumas semanas e o horário de segunda a sexta, das 09:00 às 18:00;</p> <p>1.2.4 Alguns membros selecionados (esses podendo ser de outras áreas) ensinarão os membros do suporte a respeito do produto - principalmente aqueles envolvidos na gerência de projetos;</p> <p>1.2.5 Possível dificuldade de discernimento no início;</p> <p>1.2.6 Todos os resultados obtidos do dia a dia irão para o</p>

		plano de avaliação, com a finalidade de se analisar os resultados obtidos.
1.3 Seleção e Preparação da Equipe	Assegurar que uma equipe experiente está disponível, apropriadamente qualificada e preparada para executar o processo de avaliação.	<p>1.3.1 O líder da equipe será um dos sócios da empresa;</p> <p>1.3.2 A equipe será composta pelos sócios da empresa e o líder da área de gerência de projeto. Estes avaliarão o desempenho dos membros do suporte com base nos resultados obtidos durante o expediente;</p> <p>1.3.3 A equipe se prontificará a adquirir mais conhecimento para, futuramente, realizar a coleta de dados.</p>
1.4 Obtenção e Análise Inicial das Evidências Objetivas	Obter informação que facilite a preparação específica da avaliação. Obter dados em práticas de modelo usado. Identificar áreas de assunto potenciais, intervalos ou riscos para ajudar no refinamento do plano. Adquirir entendimento preliminar das operações e processos da unidade organizacional.	<p>1.4.1 Assim que o expediente se iniciar, ocorrerá a observação por parte da equipe aos membros do suporte;</p> <p>1.4.2 Ocorrerá um revezamento por parte dos membros da equipe, para não ocorrer sobrecarga de tarefas dentro da empresa;</p> <p>1.4.3 As evidências serão obtidas com base no desempenho de cada membro do suporte. Os membros da equipe em questão farão o uso de critérios definidos para ser gerado um feedback a respeito de cada membro da área de suporte;</p> <p>1.4.4 Os dados obtidos serão armazenados em forma de planilha contendo todos os nomes de cada membro do suporte e o feedback neles envolvidos;</p>
1.5 Preparação para Coleta de Evidência Objetiva	Planejar e documentar a estratégia de coleção específica de dados incluindo as fontes de dados, ferramentas, tecnologia a ser usada e contingências para administrar o risco de dados insuficientes.	<p>1.5.1 Execução de revisão de disponibilidade durante o expediente;</p> <p>1.5.2 A coleta de dados será referenciada durante o expediente;</p> <p>1.5.3 Em caso de possíveis</p>

		falhas, será necessário a redefinição dos processos da Coleção de dados.
--	--	--

Fonte: autoria própria (2022)

5.2.2.FASE 2

Quadro 2 - Administrando a Avaliação

Processo	Propósito	Atividades
2.1 Examinando a Evidência Objetiva	Coletar informações sobre as práticas implementadas dentro da unidade organizacional e relacionar os dados resultantes com referência no modelo. Executar a atividade conforme o plano de coleta de dados. Efetuar ações corretivas e revisar o plano de coleta de dados se necessário.	<p>2.1.1 As examinações serão criteriosas, com anotações ;</p> <p>2.1.2 As evidências objetivas das apresentações das anotações;</p> <p>2.1.3 A documentação será escrita e transferida em forma de planilha e passará por uma avaliação dos funcionários experientes;</p> <p>2.1.4 As entrevistas consistirão em abordagens com os membros do suporte e a opinião deles a respeito dos processos da empresa, fazendo o uso de anotações e armazenando-as em planilhas.</p>

<p>2.2 Verificação e Validação da Evidência Objetiva</p>	<p>Verificar as práticas de implementação da unidade organizacional para cada momento.</p> <p>Validar os resultados preliminares, descrevendo intervalos na implementação das práticas do modelo. Cada implementação de cada prática é verificada de modo que pode ser comparada com as práticas do CMMI e a equipe caracteriza até que ponto as práticas do modelo estão implementadas.</p> <p>Intervalos de implementação de prática são capturados e validados com os membros da unidade organizacional. Exemplo de implementações de práticas do modelo podem ser destacadas como forças para ser incluído nas saídas da avaliação</p>	<p>2.2.1 A verificação das evidências será todas às sextas onde todos membros da equipe irão tirar conclusões a respeito dos dados;</p> <p>2.2.2 Todo o aprendizado empregado partirá de conhecimentos tácitos além de cursos bancados pela própria empresa;</p> <p>2.2.3 A prática será implementada gradualmente e não será de forma direta.</p>
<p>2.3 Documentação da Evidência Objetiva</p>	<p>Criar registros duradouros da informação reunindo por identificação e então consolidando em notas, transformando os dados em registros que documentam a implementação da prática, como também as forças e as fraquezas.</p> <p>.</p>	<p>2.3.1 Todas as notas serão mexidas (isto é, compreendidas, revisadas e identificadas) quinzenalmente;</p> <p>2.3.2 Na quinzena, será revisado todas as evidências (partindo das planilhas) e identificar informações faltantes e outras importantes;</p> <p>2.3.3 Caso haja necessidade de atualizar a coleta de dados, assim será feito, sendo a prática principal a substituição das ferramentas para realizar tal coleta, além de melhorar o filtro para a realização de pesquisas.</p>

<p>2.4 Geração dos Resultados da Avaliação</p>	<p>Satisfazer a meta do índice baseada, em grande parte, na implementação das práticas ao longo da unidade organizacional. Até que ponto a implementação da prática é determinada/julgada baseada em dados validados (por exemplo, os três tipos de evidência objetiva) colecionados por amostra representativa da unidade organizacional. O índice de nível de capacidade e/ou nível de maturidade é conduzido algoritmicamente pela satisfação da meta do índice.</p>	<p>2.4.1 Os resultados serão apresentados ao fim de cada mês, tendo a presença de toda a equipe e dos membros do suporte;</p> <p>2.4.2a A capacidade da área de Processo será determinada após a reunião entre a equipe. Funcionários mais novos não participarão da pós-reunião;</p> <p>2.4.2b A Satisfação da Área de Processo será determinada após a reunião;</p> <p>2.4.3a O Perfil da Capacidade será determinado após a reunião;</p> <p>2.4.3b O Nível de Maturidade será definido após a reunião;</p> <p>2.4.4 Todos os resultados da avaliação serão documentados em um arquivo Word, contendo detalhes, e serão armazenados no Disco Rígido C:</p>
--	---	--

Fonte: autoria própria (2022)

5.2.3.FASE 3

Quadro 3 - Relatório do Resultado

Processo	Propósito	Atividades
3.1 Entrega dos Resultados Avaliação	Prover os resultados da avaliação que podem ser usados para o encaminhamento de ações. Representa os pontos positivos e negativos dos processos em uso na ocasião. Provê o índice que com precisão reflete o nível/maturidade da capacidade dos processos em uso.	3.1.1 Apresentar os Resultados da avaliação; 3.1.2 Analisar para verificar possíveis melhorias e prever as próximas ações; 3.1.3 Decidir o melhor caminho a partir da análise.
3.2 Arquivar e Empacotar a Avaliação	Preservar os dados importantes e registros da avaliação, e dispor de materiais sensíveis de maneira apropriada.	3.2.1 Guardar os resultados positivos, da avaliação e as lições compreendidas; 3.2.2 Desenvolver arquivo da avaliação; 3.2.3 Arquivar e/ou os artifícios fundamentais para tal.

Fonte: autoria própria (2022)

6. PROTOTIPAÇÃO

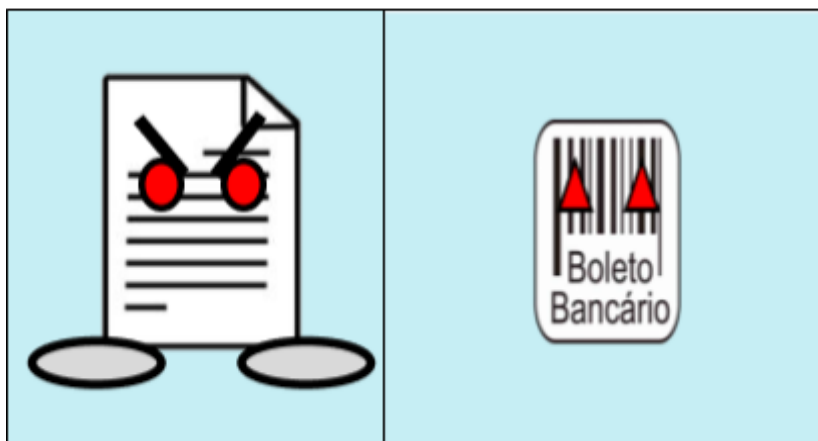
Fazendo o uso do Figma, foi optado por representar os cenários, personagens e as fases do jogo por um todo.

Figura 1 - personagem jogável “Estudante 10”



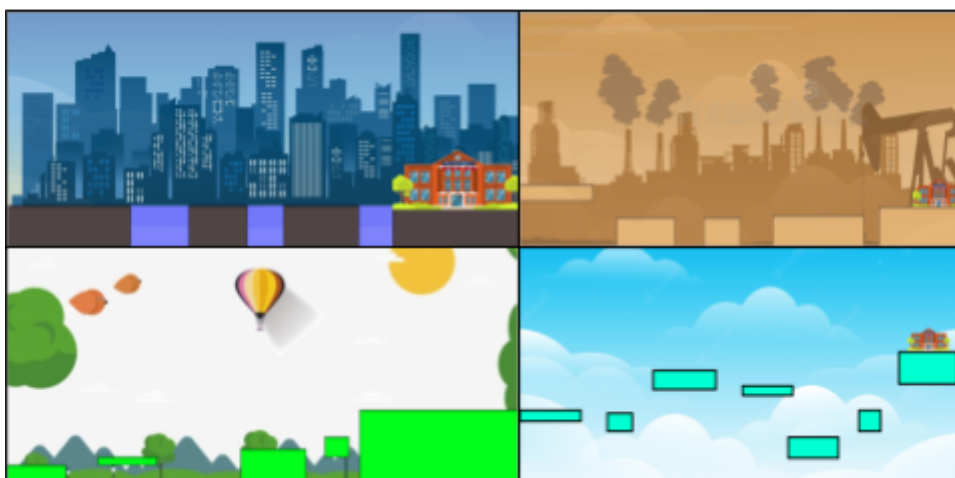
Fonte: autoria própria, 2022

Figura 2 - inimigos do jogo “DP” e “Boleto”, respectivamente



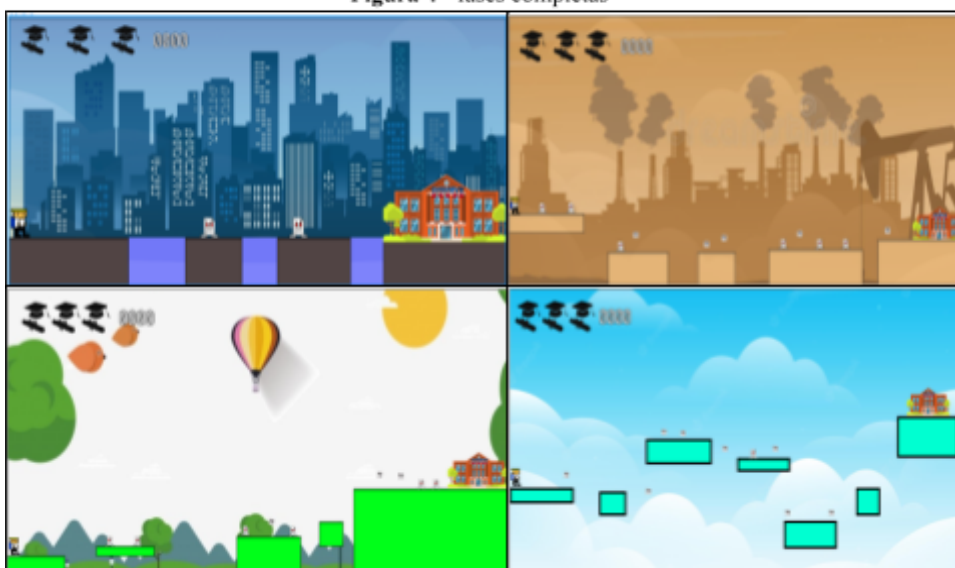
Fonte: autoria própria, 2022

Figura 3 - cenário das fases do jogo



Fonte: autoria própria, 2022

Figura 4 - fases completas



Fonte: autoria própria, 2022

7. REFERÊNCIAS

ROBSON CAMARGO: Projetos e Negócios. **Termo de abertura de projeto: saiba tudo sobre ele.** São Paulo, 2018. Disponível em: <https://robsoncamargo.com.br/blog/Termo-de-abertura-de-projeto-saiba-tudo-sobre-ele>. Acesso em: 11 de março de 2022.

PMO: Escritório de Projetos. **Termo de abertura do projeto: O que é, como fazer, exemplo.** São Paulo, 2022. Disponível em: <https://escritoriodeprojetos.com.br/termo-de-abertura-do-projeto>. Acesso em: 11 de março de 2022.

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO PROF JAELESON FREIRE. Universidade Federal de Pernambuco. **Projeto II: Elaboração dos Modelos de Requisitos Funcionais e Não Funcionais do Sistema de Apoio temas de Informação.** Disponível em: <https://www.cin.ufpe.br/~if716/projetos/2016-1/ProjetoII/Equipe%207%20-%20Proj%202.pdf>. Acesso em: 08 de abril de 2022.

RESULTADOS DIGITAIS. **Como criar uma Landing Page: dicas de design e funcionalidades essenciais de uma ferramenta de criação.** Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/marketing/como-criar-uma-landing-page/>. Acesso em: 01 de maio de 2022.

LINHADECÓDIGO. **CMMI para iniciantes.** Disponível em: <http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/1401/cmmi-para-iniciantes.aspx>. Acesso em: 10 de maio de 2022.

CMMI E MPS.BR AUDREY VASCONCELOS E LENILDO MORAIS. **Modelos de Maturidade para Processos de Software.** Disponível em: https://www.cin.ufpe.br/~processos/TAES3/Livro/00-LIVRO/08-CMMI_MPSBR_v6_CORRIGIDO.pdf. Acesso em: 10 de maio de 2022.