

QUALIDADE DE SOFTWARE

Prof. Adailton Araújo

1



APRESENTAÇÕES...

Professor: Adailton Araújo

Formação

Graduado em Ciência da Computação pela PUC (2005-2009), com ênfase em **Qualidade de Software**.

Mestre em Ciência da Computação pela UFG (2011-2013), com ênfase em **Processo de Teste de Software**.

Atuação Profissional

Decisão Sistemas: Gerente de Processos de TI e Coordenador de Projetos de Pesquisa e Desenvolvimento

PUC: Professor

UFG: Professor

Área de Interesse

Engenharia de Software.



APRESENTAÇÕES...

E vocês?



A DISCIPLINA...

□ Dados Gerais

- Código: **6212.**
- Nome: **Qualidade de Software.**
- Turma: **A.**
- Carga Horária: **64 h (Teórica).**
- Horário e Local
 - **Segunda: 20:30 - 22:00 – Sala 104, CA C.**
 - **Quarta: 20:30-22:00 – Sala 104, CA C.**



A DISCIPLINA...

□ Ementa

- Visão geral de qualidade.
- Processo de software.
- Produto de Software.
- Qualidade de produto de software.
- Avaliação de qualidade de produto de software.
- Norma ISO 9126 para qualidade de produto.
- Avaliação de qualidade de processo de software.
- Melhoria de processo de software (CMMI e MPS.BR)

A DISCIPLINA...

❑ Disponibilização de Material

- Via Moodle (<http://ead.inf.ufg.br/>)

Sistemas de Informação

Qualidade de Software 2014-2

CHAVE DE INSCRIÇÃO

QSSI20142

A DISCIPLINA...

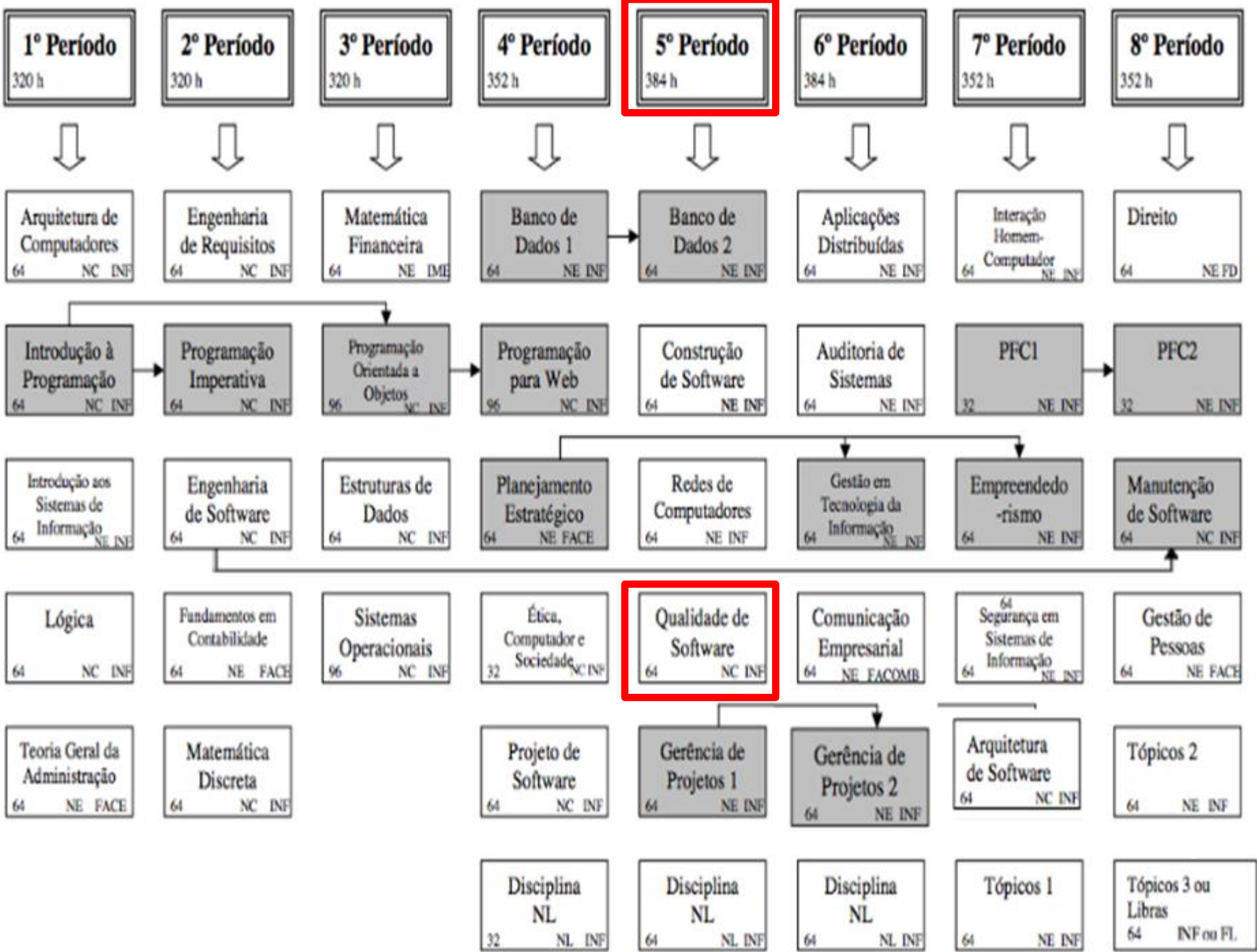
❑ **Objetivo Geral**

Capacitar o aluno a compreender qualidade num contexto geral, no contexto da área de software, mostrando as perspectivas de processo, produto e projeto.

A DISCIPLINA...

❑ **Relação com Outras Disciplinas**

- Engenharia de Software
- Engenharia de Requisitos de Software
- Gestão de Tecnologia da Informação
- Auditoria de Sistemas
- Projeto de Software
- Construção de Software
- Arquitetura de Software
- Interação Homem-Computador
- Manutenção de Software



A DISCIPLINA...

❑ **Procedimentos Didáticos**

- AEX – Aula Teórica
- SE– Seminários
- TG – Trabalho em Grupo
- OTR – Outros (Avaliações)

A DISCIPLINA...

❑ Sistema de Avaliação

A1 – Primeira avaliação escrita individual – Valor: 10,0 pontos

TG1 - Primeiro Trabalho em Grupo - Valor: 10,0 pontos

A2 – Segunda avaliação escrita individual – Valor: 10,0 pontos

TG2 - Segundo Trabalho em Grupo - Valor: 10,0 pontos

A3 – Terceira avaliação escrita individual – Valor: 10,0 pontos

TG3 – Terceiro Trabalho em Grupo – Valor: 10,0 pontos

$$\text{Nota Final: } ((A1*0,8+TG1*0,2) + (A2*0,7+TG2*0,3) + (A3*0,7+TG3*0,3))/3$$

Caso o aluno perca uma ou mais avaliações (A1, A2 ou A3), por motivos previstos no regulamento da UFG, o mesmo terá direito de fazer avaliação substitutiva.

Serão aprovados os alunos com Nota Final $\geq 6,0$ e Frequência $\geq 75,0\%$.

A DISCIPLINA...

❑ Sistema de Avaliação

- TG1 - 03/09/2014
- A1 - 08/09/2014
- A2 - 08/10/2014
- TG2 - 20/10/2014 A 03/11/2014
- TG3 - 12/11/2014
- A3 - 17/11/2014
- Avaliação Substitutiva - 24/11/2014

A DISCIPLINA...

❑ Sistema de Avaliação

- Cada avaliação escrita será realizado considerando **todo o conteúdo desenvolvido** até a data de sua aplicação.
- Não será permitida **consulta** a terceiros, ou ao material, nas avaliações escritas. Tampouco será permitido o uso de aparelhos eletrônicos, notadamente computadores, telefones celulares e outros dispositivos móveis.

A DISCIPLINA...

❑ Sistema de Avaliação

- Nas **atividades em grupo**, poderão ser atribuídas **notas diferentes** para os integrantes de um mesmo grupo, se forem observadas diferenças nos esforços e resultados produzidos por esses integrantes.
- Em qualquer atividade ou produto avaliado, a ocorrência de **plágio** leva à atribuição da nota zero.

REFERÊNCIAS...



Qualidade de Software

Teoria e Prática

Organizadores

Ana Regina Cavalcanti da Rocha
João Carlos Maldonado
Rivaldo Chaves Weber

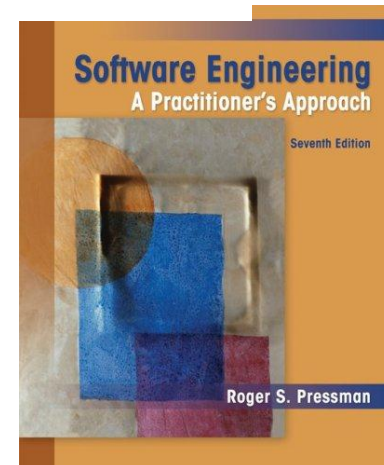


Qualidade de Software: Teoria e Prática
Ana Regina Cavalcanti da Rocha - Org.
João Carlos Maldonado - Org.
Rivaldo Chaves Weber - Org.
Rio de Janeiro, 2004 - 1ª edição
1.000 páginas, 21 cm x 29 cm, 1000 páginas, 1000 páginas
e 1000 páginas, 1000 páginas



Rio de Janeiro, 2004

Revisão: Ana Regina Cavalcanti da Rocha, João Carlos Maldonado,
Rivaldo Chaves Weber, 2004



DICAS PARA PRODUTIVIDADE...

Três segredos de Alan Turing:

- ☐ Divida um problema grande em partes pequenas
- ☐ Tenha um ambiente de trabalho que combine com seu nível de organização
- ☐ Exercite-se para “limpar” a mente



IMPORTANTE...

“No pain, no gain”.

“Em primeiro lugar vem a **dedicação**,
depois a habilidade” (Leonardo Da Vinci).

DÚVIDAS

