



**INSTITUTO
FEDERAL**
Pernambuco

Crise do Software dos anos 1960 e 1970

Prof^a Arianne Sarmento Torcate



Agora sim... **O que foi a** **crise do software?**





Como o cliente explicou



Como o vendedor entendeu



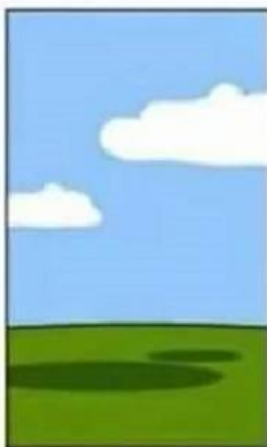
Como o designer projetou



Como o programador construiu



Como a propaganda descreveu



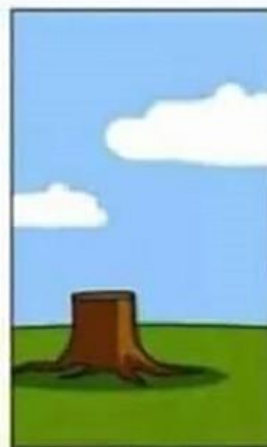
Como o projeto foi documentado



Que funcionalidades foram instaladas



Como o cliente foi cobrado



Como foi mantido



Como o cliente realmente queria

A crise do software

A "Crise do Software", também conhecida como "Crise do Software dos anos 1960 e 1970", foi um período marcado por uma crescente consciência dos problemas e dificuldades enfrentados na produção de software. Esta crise foi um ponto de virada na história do desenvolvimento de software e levou a significativas mudanças na forma como o software era desenvolvido e gerenciado.



Quais foram os fatores influentes dessa crise?

1. Aumento da Complexidade: À medida que os computadores se tornavam mais poderosos e abrangentes em suas capacidades, o software necessário para operá-los tornava-se cada vez mais complexo. Isso levou a desafios na gestão e manutenção de grandes sistemas de software.

2. Atrasos e Custos Excessivos: Projetos de software frequentemente enfrentavam atrasos significativos e ultrapassavam os orçamentos. Isso era em grande parte devido a estimativas imprecisas, gerenciamento inadequado e mudanças contínuas nos requisitos.

3. Baixa Qualidade do Software: Muitos programas de software eram repletos de erros e falhas, resultando em sistemas instáveis e pouco confiáveis. A falta de padrões de qualidade adequados e processos de teste rigorosos contribuíram para este problema.

4. Falta de Metodologias Padronizadas: Havia uma falta de metodologias de desenvolvimento padronizadas, o que levava a uma grande variação na qualidade e na eficácia dos processos de desenvolvimento de software.

5. Falta de uma comunicação eficiente.



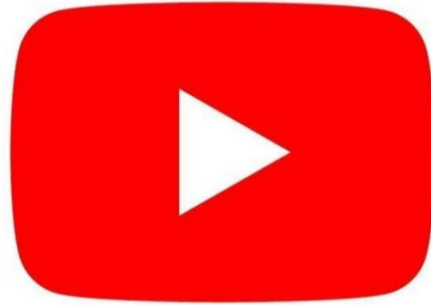
Resumindo...

Os problemas relatos eram:

- Projetos que estouram o cronograma;
- Projetos que estouram o orçamento;
- Produto final de baixa qualidade ou que não atenda aos requisitos;
- Produtos não gerenciáveis e difíceis de manter e evoluir;
- Infelicidade do usuário.



Crise do software: Foguete Ariane 5



<https://www.youtube.com/shorts/13pFZb4kERE>

Crise do software: Foguete Ariane 5

O projeto custou:

- 10 anos;
- US\$ 8 Bilhões;

Resultado:

- Explosão em 40 segundos;
- Prejuízo avaliado em US\$ 500 Bilhões.

*Qual a causa?
Falha no software!*





**INSTITUTO
FEDERAL**
Pernambuco

Crise do Software dos anos 1960 e 1970

Prof^a Arianne Sarmento Torcate

Dúvidas?

