

ATIVIDADES PRÁTICAS NA DISCIPLINA DE QUALIDADE DE SOFTWARE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Felipe do Nascimento Lopes, Joseane de Oliveira Vale Paiva, Liana Mara Carvalho de Menezes, Rossana Maria de Castro Andrade

A disciplina de Qualidade de Software visa proporcionar a familiaridade com termos como modelos de maturidade, medição, verificação e validação, além de fornecer conhecimento sobre técnicas e normas utilizadas para avaliar a qualidade de um software. Por ser uma disciplina de caráter teórico e exigir que os alunos assimilem uma grande quantidade de conceitos e normas, torná-la mais atrativa é um grande desafio. Visando mitigar essa dificuldade, docente e monitores planejaram uma série de atividades práticas, permitindo aos alunos compreender como o conteúdo ministrado poderia ser explorado em um cenário real. As atividades inseridas no plano de ensino foram: (i) Dinâmica “O cliente mandou”, (ii) Dinâmica SCAMPI, e (iii) Avaliação de qualidade de software. A primeira atividade consiste em cada aluno ter um papel na criação de um produto, como: gerente, analista de requisitos e analista de testes, enquanto o professor e monitores faz o papel de cliente, o objetivo é que os alunos entendam o processo e as dificuldades inerentes à elaboração de um produto. Na segunda atividade apresenta-se documentos das áreas que envolvem o processo de construção de um software, tais como levantamento de requisitos, desenvolvimento, testes, a fim de que esses documentos possam ser avaliados pelos alunos. A terceira atividade permite que os alunos, divididos em equipes, escolham uma aplicação e, ao longo da disciplina, planejem e executem a coleta de medidas relacionadas a uma característica de qualidade de software. A execução da terceira atividade foi acompanhada pelos monitores da disciplina, que participavam das aulas e ficavam à disposição para esclarecer as dúvidas apresentadas pelos alunos. Ao final da disciplina, os alunos obtiveram um bom rendimento nas avaliações e realizaram corretamente a tarefa de avaliar a qualidade do software escolhido, mostrando que o objetivo de familiarização dos mesmos com os conceitos apresentados em sala foi alcançado com êxito.

Palavras-chave: Relato de experiência. Qualidade de Software. Engenharia de Software. Educação.