

ENSINO DE TESTE DE SOFTWARE ATRAVÉS DE DINÂMICAS E TESTING DOJO

VII Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Davi Ximenes de Aquino, Belmondo Rodrigues, Ítalo Linhares de Araújo, Rodrigo Almeida, Rossana Maria de Castro Andrade

As disciplinas, presentes no início dos cursos da área da Computação na UFC, costumam ser pouco focadas em programação, apesar de serem relacionadas à matemática e afins o que é de alta importância para a base da graduação. Entretanto, tal fato acaba criando uma alta taxa de evasão durante o início do curso, em especial no primeiro ano. O contato maior com desenvolvimento de software acontece no quinto semestre, na disciplina de Engenharia de Software (ES). Essa disciplina, é focada em metodologias visando a organização, produtividade e qualidade no processo de desenvolvimento de software. Na tentativa de tratar a problemática da evasão e visando aproximar os alunos dos conceitos apresentados na disciplina de ES, foi desenvolvido o Projeto TER, um minicurso sobre testes de software, área dentro da ES que investiga a execução de um sistema a fim de validar e verificar sua correção. Esse minicurso visa demonstrar as características e importância dessa técnica de testes, integrando os conceitos aprendidos com a prática. Para facilitar o aprendizado e estimular os alunos, uma das dinâmicas adotadas é o “Testing Dojo”, que proporciona um trabalho colaborativo entre os participantes. O Testing Dojo consiste de uma técnica de desafio em rodízio, onde duas pessoas programam em uma máquina, enquanto os demais observam e vão desenvolvendo o raciocínio até que sua vez no rodízio chegue. Vale salientar que tal técnica não é uma competição ou disputa, mas sim a realização colaborativa de uma determinada atividade. Essa técnica de ensino também contribui para aprofundar os conceitos, técnicas e ferramentas para a criação de testes. Dessa forma, espera-se que o Projeto TER contribua para um maior interesse dos alunos para a área de ES e reduza a evasão dos cursos da área da Computação.

Palavras-chave: Teste de Software. Evasão. Ensino. Engenharia de Software.