



Programa Brasileiro de Qualidade e Produtividade

Projeto 2.43

Modelos de Conhecimento para Ambientes de Aprendizado em Qualidade de Software

Fábio N. Akhras

e-mail: fabio.akhras@cenpra.gov.br

São Paulo, agosto de 2005

		conhecem mas não usam + não conhecem			
Pesquisa SEPIN		CMMI	SPICE	ISO/IEC	
				9126	12119
1999	-	90%	97%	91%	94%
2001	-	79%	96%	89%	92%

- Necessidade de conhecimento especializado que leve a práticas efetivas de melhoria da qualidade de produtos e processos de software nas organizações
- Contínua aquisição de novos conhecimentos e habilidades no contexto profissional
- Novos meios para esse aprendizado que considere as características específicas desse tipo de aprendizado.

Objetivo

Desenvolver tecnologia para suporte ao aprendizado profissional em qualidade de software, utilizando inteligência artificial para prover um suporte autônomo e adaptativo a esse aprendizado.

Aprendizado Profissional

- O indivíduo tem um papel mais autônomo na construção do seu conhecimento.
- Conhecimento e contexto.
- Conhecimento e atividade.

Ambiente de Aprendizado

1. Modelagem do Conhecimento

(o que há para ser aprendido)

2. Projeto da Interação

(o que é aprender)

Modelagem do Conhecimento para o Aprendizado

Tipos de conhecimento:

- declarativo (o que)
- procedural (como)
- contextual (porque, quando e onde aplicar)
- organização para o aprendizado

Projeto das Interações de Aprendizado

- Contextos
- Atividades

Exemplo de contexto e atividades

- **Contexto**
 - Laboratório de melhoria da qualidade de software
- **Atividades**
 - Construção de modelos de processos de melhoria da qualidade de software
 - Aplicação de modelos de processos de melhoria da qualidade de software
 - Operação sobre modelos: observação, análise, etc.

Conclusão

- Projeto de ambientes inteligentes de apoio ao aprendizado profissional em qualidade de software.
 - Modelagem do conhecimento.
 - Projeto das interações de aprendizado.