

PDJEA

Modelo de Plano de teste

LIAG/UNICAMP

Plano de teste			
Contexto do teste			
Subprocesso de projeto / teste			
Item (s) de teste			
Escopo do teste			
Pressupostos e restrições			
Stakeholders			
Teste de comunicação			
Registro de riscos			
As seguintes abreviações são usadas abaixo. b=baixo probabilidade/impacto m=médio probabilidade/impacto a=alto probabilidade/impacto			
Riscos do produto			
Risco	Probabilidade	Impacto	Atividades de mitigação
Riscos do projeto			
Risco	Probabilidade	Impacto	Atividades de mitigação
Estratégia de teste			
Subprocessos de teste			
Entregas de teste			
Técnicas de projeto de teste			
Critérios de conclusão do teste			
Métricas a serem coletadas			
Requisitos de dados de teste			

Plano de teste	
Requisitos do ambiente de teste	
Testes de reteste e regressão	
Cr�terios de suspens�o e retomada	
Desvios da estrat�gia de teste organizacional	
Atividades e estimativas de teste	
Pessoal	
Pap�is, atividades e responsabilidades	
Necessidades de contrata��o	
Necessidades de treinamento	
Cronograma	

Fonte: IEEE Standards Association (apud Rodrigues, 2020).

REFER NCIAS

RODRIGUES, William Fontanin. Processo de software para desenvolvimento de jogos eletr nicos educacionais na academia (PDJEA). 2020. 1 recurso online (225 p.) Disserta  o (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Tecnologia, Limeira, SP. Dispon vel em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/343662>>.