

DISCIPLINA: PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO						
CARGA HORÁRIA: 100 HORAS	PERÍODO: 4º	SEMESTRE LETIVO: 2013.2	CRÉDITOS: 06			
OBJETIVOS						
<ul style="list-style-type: none"> • Apresentar o conceito de processo de desenvolvimento de sistemas de informação; • Conhecer o ciclo de vida de um sistema de informação; • Apresentar modelos de processo de sistemas de informação; • Motivar para necessidade de planejamento de projetos; • Conhecer as principais tarefas dos gerentes de projetos; • Realizar o planejamento e controle de projetos levando em consideração as variáveis: escopo, tempo, custo, qualidade e riscos; • Capacitar os alunos para o gerenciamento de pessoas no contexto de projetos de tecnologia da informação. 						
EMENTA						
Conceito de modelo de processo de sistemas de informação. Tipos de modelos de processos. Fases, atividades e atores de um processo. Principais processos de gerenciamento de projetos. Atividades e artefatos das fases de gerenciamento de projetos. Variáveis de controle (tempo, custo, qualidade, riscos, escopo) do processo de gerenciamento de projetos. Atividades de gerenciamento de pessoas.						
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS						
UNIDADE	ASSUNTO					
I PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	CONCEITO DE PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO E MODELOS DE PROCESSO					
	CICLO DE VIDA DE UM SISTEMA DE INFORMAÇÃO					
	MODELOS CASCATA, ITERATIVO E INCREMENTAL, ESPIRAL					
	MODELO EXTREMME PROGRAMMING					
	MODELO RUP (RATIONAL UNIFIED PROCESS)					
II GERENCIAMENTO DE PROJETOS	CONCEITOS FUNDAMENTAIS SOBRE GERENCIAMENTO DE PROJETOS					
	GERENCIAMENTO DE ESCOPO					
	GERENCIAMENTO DE TEMPO					
	GERENCIAMENTO DE QUALIDADE					
	GERENCIAMENTO DE CUSTO					
	GERENCIAMENTO DE RISCOS					
III PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS	GERENCIAMENTO DE PESSOAL					
	GUIA PMBOK					
	SCRUM					
IV FERRAMENTAS PARA GERÊNCIA	FERRAMENTAS DE AUXÍLIO À GERÊNCIA DE PROJETOS					
MÉTODOS E TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM						
Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de quadro branco e pincel. Atividades práticas em laboratório para consolidação do conteúdo ministrado.						
RECURSOS DIDÁTICOS						
Quadro branco, Pincel, Laboratório de informática com computadores que possuem acesso à Internet e ferramentas CASE (do inglês <i>Computer-Aided Software Engineering</i>) instaladas.						

TÉCNICAS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Avaliação escrita (I e III), estudo de caso (II) e seminários (IV).

ÉPOCA DAS AVALIAÇÕES

1^a Avaliação: Unidade I

2^a Avaliação: Unidade II

3^a Avaliação: Unidade III

4^a Avaliação: Unidade IV

BIBLIOGRAFIA

Básica:

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**, 8^a edição / Ian Sommerville, tradução: Selma Shin Shimizu Melnikoff, Reginaldo Arakaki, Edilson de Andrade Barbosa; revisão técnica: Kechi Kiram – 9^a ed. – São Paulo : Person Addison-Wesley, 2011.

Complementar:

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**, 6. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões**, 2. ed. 1. reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2005.

PFLEEGER, Shari Lawrence. **Engenharia de Software: Teoria e Prática**. 2. ed. Prentice-Hall, 2004.