

IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		
DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS		
PRÉ-REQUISITO: ENGENHARIA DE SOFTWARE		
UNIDADE CURRICULAR: OBRIGATÓRIA [X] OPTATIVA [] ELETIVA []		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 60 h	PRÁTICA: 20 h	CARGA HORÁRIA TOTAL: 80 h

EMENTA

Fundamentos de Engenharia de software. Metodologia de análise e projeto de software orientado a objetos. A linguagem UML. Análise de requisitos. Ferramentas CASE orientadas a objetos. Projeto arquitetural.

OBJETIVOS

Geral:

Apresentar os principais conceitos de análise e projeto de sistemas orientados a objetos.

Específicos:

- ⑩ Tornar o aluno apto a compreender fundamentos básicos de engenharia de software
- ⑩ Compreender e aplicar uma metodologia de análise e projeto de software orientado a objetos
- ⑩ Introduzir a análise de requisitos
- ⑩ Apresentar a UML e seus principais diagramas
- ⑩ Apresentar e utilizar uma ferramenta CASE orientada a objetos

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- ⑩ Conceito de software
- ⑩ Introdução a engenharia de software
- ⑩ Levantamento de
- ⑩ Requisitos funcionais e não funcionais
- ⑩ Levantamento de requisitos
- ⑩ Documentação de requisitos
- ⑩ Linguagem UML
- ⑩ Utilizando UML para análise e projeto de softwares orientados a objetos
- ⑩ Noções de projeto arquitetural
- ⑩ Padrões arquiteturais

METODOLOGIA DE ENSINO

Seguindo a metodologia de ensino a distância, os conteúdos serão trabalhados por meio de: ferramentas de interação online, tais como fórum, wiki, chat e e-mail; orientações através de videoconferências, webconferências e videoaulas; materiais didáticos produzidos em linguagem dialógica. Utilização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma moodle.

METODOLOGIA DE ENSINO

- ⑩ Exposição e discussão do conteúdo programático nos fóruns temáticos, esclarecendo dúvidas por meio da interação entre professores, alunos e tutores.
- ⑩ As aulas serão ministradas através de atividades teóricas no ambiente *online* com a utilização das novas tecnologias da comunicação.

- ⑩ Atividades de leitura e estudo utilizando a *Internet* e outros veículos de comunicação, tais como televisão e ou rádio.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de som
- Laboratório
- Softwares
- Outros: computadores; plataforma moodle.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua e formativa, por meio de atividades presenciais e *online*.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

FOWLER, Martin. *et al.* UML Essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos. 3. ed. Porto Alegre: Editora Bookman, 2005

PRESSMAN, Roger. S. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. Tradução de Ariovaldo Griesi e Mario Moro Fecchio. 7 ed. Porto Alegre: Editora McGraw Hill, 2011.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. Tradução de Kalinka Oliveira e Ivan Bosnic. 9 ed. São Paulo: Editora Pearson, 2012.

Bibliografia Complementar:

FILHO, Wilson de P. P. Engenharia de Software: fundamentos, métodos e padrões. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2013.

GÓES, Wilson M. Aprenda UML por meio de estudos de caso. 1 ed. São Paulo: Editora Novatec, 2014.

JAY, Arthur L. Melhorando a qualidade do software: um guia para o TQM. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Infobook, 2004.

MACHADO, Felipe N. R. Análise e gestão de requisitos de software: onde nascem os sistemas. 1 ed. São Paulo: Editora Érica, 2011.

SABBAGH, Rafael. Scrum: gestão ágil para projetos de sucesso. 1 ed. São Paulo: Editora Casa do Código, 2013.