

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR	
Componente Curricular:	Análise e Projetos de Sistemas
Curso:	Técnico em Informática (Subsequente)
Período:	3º semestre
Carga horária:	67 h.r
Docente:	

EMENTA	
Conceitos de levantamento, análise e especificação de requisitos, projeto de sistemas baseados em UML e estimativas de tamanho, duração e custo de projeto.	
OBJETIVOS DE ENSINO	
Geral	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir conhecimentos sobre conceito, técnicas e métodos para análise, projeto e implementação de sistemas computacionais.
Específicos	<ul style="list-style-type: none"> Dominar a metodologia de desenvolvimento orientado a objetos com condições de utilizar uma ferramenta CASE no desenvolvimento orientado a objetos. Modelar projetos de sistemas a partir de problemas do mundo real.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
Unidade 1	<ul style="list-style-type: none"> Introdução à Análise e Desenvolvimento de Sistemas: conceitos sobre software, engenharia de software, papéis, artefatos, processos.
Unidade 2	<ul style="list-style-type: none"> Levantamento, análise e especificação de requisitos: introdução à engenharia de requisitos, técnicas de elicitação (entrevistas e brainstorm), registro de partes interessadas, documentação de requisitos funcionais, não-funcionais e não-requisitos.
Unidade 3	<ul style="list-style-type: none"> Projeto e Análise de Sistemas: introdução à Linguagem de Modelagem Unificada (UML), Diagrama de Casos de Uso, Diagrama de Atividades, Diagrama de Sequência, Diagrama de Classes; uso de ferramentas CASE; projeto UML baseado no documento de requisitos.
Unidade 4	<ul style="list-style-type: none"> Estimativas de tamanho, duração e custo de projetos: estimativas de duração baseado no método dos três pontos (melhor caso, pior caso e caso normal), especificação e precificação de hora de trabalho, técnicas de estimativas de duração, precificação de projeto. Utilização do Microsoft Project.
METODOLOGIA DE ENSINO	
Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.	
Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.	
RECURSOS DIDÁTICOS	
O alcance das competências pretendidas será facilitada por meio dos seguintes recursos didáticos: quadro branco; datashow; computadores com hardware e software	

específicos; internet; bibliotecas virtuais; sites; Kit multimídia para apresentação de vídeos. World Wide Web.

PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS

O processo avaliativo será contínuo, através de exercícios de verificação de aprendizagem e atividades práticas; trabalhos individuais e coletivos.

BIBLIOGRAFIA

Básica

COAD, Peter, YOURDON, Edward. **Projeto baseado em objetos.** Rio de Janeiro: CAMPUS: 1993.

EDUARDO BEZERRA. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML.** Campus, 2003.

RUMBAUGH, J. et al. **Modelagem e projetos baseados em objetos.** Rio de Janeiro: Campus, 1997.

Complementar

GAMMA, E. et al. **Design patterns: elements of reusable object-oriented software.** New York: Addison Wesley, 1995.

GIMENES, I. M. DE S.; HUZITA, E. H. M. Desenvolvimento baseado em componentes: conceitos e técnicas. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna. 2005.

LARMAN, C. **Applying UML and Patterns: an introduction to object-oriented analysis and design and iterative development.** 3.ed. Prendice Hall, 2004.

MARTIN, James. **Princípios de análise e projetos baseados em objetos.** Rio de Janeiro: CAMPUS: 1997.

IV SEMESTRE

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR

Componente Curricular: Desenvolvimento de Aplicações Web II

Curso: Técnico em Informática (Subsequente)

Período: 4º semestre

Carga horária: 67 h.r

Docente:

EMENTA