

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
<p>Geral</p> <ul style="list-style-type: none"> Adquirir conhecimentos sobre conceito, técnicas e métodos para análise, projeto e implementação de sistemas computacionais. <p>Específicos</p> <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
<p>Unidade 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Introdução à Análise e Desenvolvimento de Sistemas: conceitos sobre software, engenharia de software, papéis, artefatos, processos. <p>Unidade 2</p> <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. <p>Unidade 3</p> <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. <p>Unidade 4</p> <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
<p>Aulas teóricas expositivas ilustradas com recursos audiovisuais, utilizando software de apresentação e material disponível na internet.</p> <p>Aulas práticas em laboratório, utilizando roteiros e exercícios que podem ser executados individualmente ou em grupos.</p>

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. Prentice 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