

PLANO DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET		
DISCIPLINA: Desenvolvimento e Execução de Projeto de Software em TSI		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 64
PRÉ-REQUISITO: Programação Web II (51)		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória ☒ Optativa ☐ Eletiva ☐		SEMESTRE: 6º
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 22 h	PRÁTICA: 45 h	EaD:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 aulas		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: A definir		

EMENTA

Aplicação dos conceitos de engenharia de software e análise e desenvolvimento de sistemas; Gerência de projetos de software; Aplicação de uma metodologia de desenvolvimento de software completa, desde o planejamento até o encerramento do projeto; Análise e desenvolvimento de projetos de software: negócio, requisitos, análise e projeto, implementação, testes, implantação; Aplicação de Ferramentas e desenvolvimento de projetos reais em grupo.

OBJETIVOS

Geral

- Identificar as boas práticas da Engenharia de Software ao longo do ciclo de desenvolvimento e aplicá-las em um projeto executado em equipe ao longo da disciplina.

Específicos

- Compreender práticas da Engenharia de Software;
- Compreender a aplicação dos diversos elementos que compõem um processo de desenvolvimento de software, e a relação entre eles ao longo do ciclo de vida do software;
- Desenvolver projeto de software em equipe, utilizando um processo/metodologia de desenvolvimento.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Processos de Desenvolvimento de Software;
- Práticas e processos prescritivos (RUP, PMBoK ou outros);
- Práticas e metodologias ágeis (Scrum, XP ou outros);
- Métricas e estimativas de software;
- Preparação para desenvolvimento do projeto (definição de metodologia/processo de desenvolvimento de software, preparação de ambiente);
- Desenvolvimento de projeto de software.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas: aulas expositivas; seminários; aulas práticas para discussão e desenvolvimento técnico do projeto; análise, desenvolvimento e apresentação dos estudos de caso em grupos.

RECURSOS DIDÁTICOS

- ☒ Quadro
- ☒ Projetor
- ☐ Vídeos/DVDs
- ☒ Periódicos/Livros/Revistas/Links
- ☐ Equipamento de Som
- ☒ Laboratório
- ☒ Softwares: softwares para desenvolvimento do projeto que vão desde ferramentas para gerência de projeto,

configuração de ambiente, editores de texto, planilhas, além de ferramentas específicas para execução das etapas técnicas ao longo do ciclo de análise e desenvolvimento do software (os softwares não são pré-definidos e impostos, mas combinados com os alunos ao longo da disciplinas, podendo, inclusive, sofrer alterações, ao longo da utilização, dependendo dos resultados obtidos e da experiência de uso).

[] Outros.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Seminários; minitests ao longo das aulas; provas escritas; projeto de software.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: McGraw-Hill, 2016.
- SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho; MACEDO, Paulo Cesar de. Metodologias ágeis: Engenharia de software sob medida. São Paulo: Editora Érica, 2012.
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2018.

Bibliografia Complementar:

- FREEMAN, E; FREEMAN, E. Use a Cabeça: padrões de projeto. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.
- FURGERI, Sérgio. Modelagem de sistemas orientados a objetos: ensino didático. 1. ed. São Paulo: Érica, 2013;
- GUEDES, Gilleanes T. A. UML 2: uma abordagem prática. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2011.
- LARMAN, Craig. Utilizando UML e Padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: Além da Interação Humano-Computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.