

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), Gerência de Projetos de Software (53) e Programação para Dispositivos Móveis (55)		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva [] SEMESTRE: 6º		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 22 h	PRÁTICA: 45 h	EaD: 0 h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 h/r		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h		
DOCENTE RESPONSÁVEL: A definir		

EMENTA

Aplicação dos conceitos de engenharia de software e análise e desenvolvimento de sistemas; Definição e implantação de processo/metodologia de desenvolvimento de software (modelo prescritivo/ágil); Gerência de projetos de software; Aplicação de um processo/metodologia de desenvolvimento de software completo (a), desde o planejamento até o encerramento do projeto; Preparação de ambientes reais para especificação, desenvolvimento e implantação de sistemas de software; 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

- Conhecer conceitos da Engenharia de Software;
- 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

- Conceitos da Engenharia de Software;
- Processos de Desenvolvimento de Software;
- Práticas e processos prescritivos (RUP e PMBoK);
- Práticas e metodologias ágeis (Scrum, XP e Kanban);
- Métricas e estimativas de software (Pontos de função);
- 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

- [x] Quadro
- [x] Projetor
- [] Vídeos/DVDs
- [x] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [] Equipamento de Som
- [x] Laboratório
- [x] 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; miniteste ao longo das aulas; provas escritas; projeto de software.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009. 1248 p.
- PRESSMAN Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011. 780 p.
- SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012. 254 p.
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 552 p.

Bibliografia Complementar:

- FURGERI, Sérgio. Modelagem de sistemas orientados a objetos: ensino didático. 1. ed. São Paulo: Érica, 2013. 304 p.
- GUEDES, Gilleanes T. A.. UML 2: uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2009. 485 p. 08
- LARMAN Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao processo unificado. 2. ed. São Paulo: Bookman, 2004. 607 p.
- LIMA, Adilson da Silva. Especificações técnicas de software. 1. ed. São Paulo: Érica, 2012. 384 p. LIMA, Adilson da Silva. UML 2.5: do requisito à solução. São Paulo: Érica, 2014. 368 p.

- MARTINS, José Carlos Cordeiro. Gerenciando projetos de desenvolvimento de software com PMI, RUP e UML. 5. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2010. 290 p.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação Porto Alegre: Bookman, 2008. 548 p. 05
- PRESSMAN Roger S. Engenharia de software. São Paulo: Pearson, 1995. 1056 p.
- SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. UML 2.5 com enterprise architect 10: modelagem visual de projetos orientada a objetos. São Paulo: Érica, 2014. 320 p.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.