



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: Projeto Integrador I			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES37			
PRÉ-REQUISITO: Práticas Curriculares de Extensão, Engenharia de Requisitos de Software, Programação para Web II			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: -----	PRÁTICA: -----	EaD ¹ : Não	EXTENSÃO: 100 h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Leônidas Francisco de Lima Júnior / Luiz Carlos Rodrigues Chaves / Cândido José Ramos do Egyppto			

EMENTA

Diretrizes para as ações de extensão. Solução de problemas de Engenharia de Software de relevância social. Meios de disseminação de resultados. Exercitar integração de conhecimentos envolvendo, mas não limitados a: elicitação de requisitos e projeto de software, construção de algoritmos e bancos de dados, programação de aplicação cliente-servidor e projeto de interface do usuário.

OBJETIVOS

Geral:

- Desenvolver ações extensionistas em Engenharia de Software, integrando conhecimentos adquiridos nos semestres anteriores do curso, fazendo o intercâmbio entre o instituto e a comunidade externa.

Específicos:

- Identificar e solucionar problemas de relevância social relacionados à área de Engenharia de Software;
- Aplicar metodologias participativas na interação com a comunidade externa por meio de atividades de extensão;
- Exercitar a comunicação oral, escrita e projetiva para a resolução de problemas, com pensamento crítico e criativo;
- Desenvolver habilidade para o trabalho em grupo.

¹ Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. WAZLAWICK, Raul Sidnei. Análise e projeto de sistemas de informação orientados a objetos para Sistemas de Informação. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. ISBN: 9788535279849.
2. PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de Software: Uma abordagem profissional. 8. ed. São Paulo: Amgh, 2016. ISBN: 9788580555332.
3. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10a. ed. São Paulo: Pearson, 2019. 768p.

Bibliografia Complementar:

1. WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de Pesquisa para Ciência da Computação. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. ISBN: 9788535277821.
2. BEZERRA, E. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015. ISBN: 9788535226263.
3. BLAHA, M. Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. ISBN: 9788535217537.
4. LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos da Metodologia Científica. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010. ISBN: 9788522457588.
5. BROD, Cesar. Scrum: Guia Prático para Projetos Ágeis. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2015. ISBN: 9788575224410.