



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: Processos de Desenvolvimento de Software | | | |
| CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES51 | | | |
| PRÉ-REQUISITO: Não existe | | | |
| UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva [] | | | SEMESTRE: |
| CARGA HORÁRIA | | | |
| TEÓRICA: 30 h | PRÁTICA: 37 h | EaD ¹ : Não | EXTENSÃO: ----- |
| CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula | | | |
| CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h | | | |
| DOCENTE RESPONSÁVEL: Nadja da Nóbrega Rodrigues | | | |

| EMENTA |
|--------|
|--------|

Conceitos e definições de processos de desenvolvimento de software (abordagem prescritiva/ágil); Aplicação dos conceitos de engenharia de software; Aplicação de um processo de desenvolvimento de software completo, desde o planejamento até o encerramento do projeto, contemplando atividades de gerência de projetos, levantamento de requisitos, análise, projeto, implementação, testes e implantação de projetos de software; Preparação de ambientes reais para especificação, desenvolvimento, testes e implantação de sistemas de software; Aplicação de Ferramentas e desenvolvimento de projetos reais em grupo.

| OBJETIVOS |
|-----------|
|-----------|

Geral:

- Aplicar um processo de desenvolvimento de software completo, desde seu planejamento até o encerramento do projeto, contemplando todas as disciplinas do ciclo de vida de um software, através de um projeto em equipe ao longo da disciplina

Específicos:

- Apresentar conceitos e definições sobre processos de desenvolvimento de software;
- Configurar e utilizar ambientes reais para especificação, desenvolvimento e implantação de sistemas de software;
- Desenvolver um projeto de software utilizando um processo de desenvolvimento.

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. PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009. 1248 p.2.
2. PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software - Uma Abordagem Profissional - 8ª Ed. 2016, Editora Amgh;
3. SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012. 254 p.
4. SOMMERVILLE, I. Engenharia De Software - 9ª Ed. 2011. Editora Pearson Prentice Hall;

Bibliografia Complementar:

1. FURGERI, Sérgio. Modelagem de sistemas orientados a objetos: ensino didático. 1. ed. São Paulo: Érica, 2013. 304 p.
2. GUEDES, Gilleanes T. A.. UML 2: uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2009. 485 p. 08
3. 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.
4. LIMA, Adilson da Silva. Especificações técnicas de software. 1. ed. São Paulo: Érica, 2012. 384 p.
5. LIMA, Adilson da Silva. UML 2.5: do requisito à solução. São Paulo: Érica, 2014. 368 p.
6. MARTINS, José Carlos Cordeiro. Gerenciando projetos de desenvolvimento de software com PMI, RUP e UML. 5. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2010. 290 p.
7. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação. Porto Alegre: Bookman, 2008. 548 p. 05
8. SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. UML 2.5 com enterprise architect: modelagem visual de projetos orientada a objetos. São Paulo: Érica, 2014. 320 p.