



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 II			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES56			
PRÉ-REQUISITO: Projeto Integrador I, Programação para Web III, Banco de Dados 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: Edemberg Rocha da Silva / Fausto Véras Maranhão Ayres / Frederico Costa Guedes Pereira			

EMENTA

Integração de diferentes conteúdos técnicos através de sua aplicação junto à Sociedade, por meio de uma prática extensionista, inovadora e integradora envolvendo a construção de sistemas de software que atendam demandas de usuários parceiros. Exercitar, de forma transdisciplinar e em contato com interessados da comunidade, conhecimentos envolvendo, mas não limitados a: processos de software, sistemas operacionais, redes de computadores, análise e projeto de sistemas, desenvolvimento de software orientado a objetos e verificação, validação e teste de software.

OBJETIVOS

Geral:

- Aplicar diferentes conhecimentos técnicos na construção de sistemas de software úteis à sociedade, a partir de projetos de extensão.

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. KOLLER, S. H.; COUTO, M. C.; VON HOHENDORFF, J. Manual de Produção Científica. Porto Alegre: Penso, 2014. ISBN: 9788565848916.
2. PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de Software: Uma abordagem profissional. 8. ed. São Paulo: Amgh, 2016. ISBN: 9788580555332.
3. 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.

Bibliografia Complementar:

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