



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: <b>Projeto Integrador III</b>			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES76			
PRÉ-REQUISITO: Projeto Integrador II, Processos de Desenvolvimento de Software			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: -----	PRÁTICA: -----	EaD <sup>1</sup> : Não	EXTENSÃO: 133 h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Diego Ernesto Rosa Pessoa / Gustavo Wagner Diniz Mendes / Maxwell Anderson Ielpo do Amaral			

EMENTA
--------

**Integração de diferentes conteúdos técnicos 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. O conteúdo exercita, de forma transdisciplinar e em contato com interessados da comunidade, conhecimentos envolvendo, mas não limitados a: gerenciamento de projetos, monitoramento de aplicações, segurança e auditoria de sistemas, engenharia de dados, aplicação de inteligência artificial e utilização de infraestrutura distribuída.**

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.

<sup>1</sup> 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.