



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

| | | | |
|---|-----------------------|---------------------------------------|------------------------|
| PLANO DE DISCIPLINA | | | |
| IDENTIFICAÇÃO | | | |
| CURSO: Bacharelado em Engenharia de Software | | | |
| DISCIPLINA: <i>Introdução a Engenharia de Software</i> | | CÓDIGO DA DISCIPLINA: <i>TEC.2357</i> | |
| PRÉ-REQUISITO: | | | |
| UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva [] | | SEMESTRE: 2025.2 | |
| CARGA HORÁRIA | | | |
| TEÓRICA: 40 | | PRÁTICA: 27 | |
| | | EaD: 0 h | |
| CARGA SEMANAL: | HORÁRIA 4 h | CARGA TOTAL: | HORÁRIA 67 h |
| DOCENTE RESPONSÁVEL: <i>Francisco Petrônio Alencar de Medeiros</i> | | | |

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

Definição e Evolução da Engenharia de Software. Estudo dos modelos de ciclos de vida de software e das disciplinas relacionadas à Engenharia de Software. Processos para desenvolvimento de software. Perspectivas e desafios da Engenharia de Software. Diferença entre Engenharia de Software e outras Engenharias. Definição de processo de software. Ciclos de vida de software.

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

Geral:

Estudar conceitos e princípios da Engenharia de Software utilizados na indústria de forma a identificar e exercitar as boas práticas ao longo do ciclo de desenvolvimento através de um projeto em equipe ao longo da disciplina.

Específicos:

- *Compreender conceitos de Engenharia de Software;*
- *Introduzir e comparar modelos de ciclo de desenvolvimento software;*
- *Introduzir e comparar processos de desenvolvimento de software;*
- *Aplicar um processo de desenvolvimento de software reduzido, desde seu planejamento até o encerramento do projeto.*

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. História, conceitos e principais áreas/disciplinas da Engenharia de Software

2. Processos de Software - Modelos de ciclo de vida

3. Processos de Software - Principais atividades do processo

4. *Desenvolvimento Ágil de Software*

5. *Introdução ao processo de desenvolvimento e gerenciamento de software Scrum e XP*

6. *Requisitos de Software*

7. *Modelagem de Software*

8. *Arquitetura de Software*

9. Codificação no Processo de Engenharia de Software

10. *Qualidade de Software – Introdução aos testes de software*

METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia de ensino utilizada na disciplina será centrada no estudante, utilizando técnicas e ferramentas que desenvolvam as habilidades de colaboração, comunicação, pensamento crítico e criatividade.

Aulas expositivas para explanação de conteúdos essenciais à compreensão das várias áreas/disciplinas da Engenharia de Software.

Aulas para desenvolvimento de atividades colaborativas.

Abordagem de Aprendizagem baseada em Projetos no projeto sobre processos de desenvolvimento de software.

RECURSOS DIDÁTICOS

☒ Quadro

☒ Projetor

☒ Vídeos

☒ Periódicos/Livros/Revistas/Links

☒ Equipamento de Som

☒ Laboratório

☒ Softwares: _Softwares online de apoio as apas de um processo de engenharia de spftware_____

☐ Outros:_____

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Prova dos tópicos 1 ao 5: 30%

Prova sobre todo o conteúdo - 30%

Atividades colaborativas e Projeto: 40%

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia básica

1. PRESSMAN, R. S. *Engenharia de Software - Uma Abordagem Profissional* - 8ª Ed. 2016, Editora Amgh;
2. SOMMERVILLE, I. *Engenharia De Software* - 9ª Ed. 2011. Editora Pearson Prentice Hall;
3. VALENTE, M.T. *Engenharia de Software Moderna: Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade*, eBook Kindle, ISBN: 978-65-0001950-6.

Bibliografia complementar

1. HIRAMA, K. *Engenharia De Software - Qualidade E Produtividade Com Tecnologia*. 2012. Editora Elsevier – Campus;
2. JALOTE, P. *A Concise Introduction to Software Engineering*, 2008. ISBN 978-1-84800302-6;
3. MEYER, B. *Agile!: The Good, the Hype and the Ugly*, 2014, Springer. ISBN-13: 9783319051543;
4. PETERS, J.F.; PEDYCZ, W. *Engenharia de Software: Teoria e Prática*, Editora Campus, 2001. ISBN: 8535207465.
5. PFLEEGER, S. L. *Software Engineering: Theory and Practice*, 4a edição, 2010. ISBN: 978-0136061694; 6. SCHACH, S. R. *Object-Oriented and Classical Software Engineering*, 8a edição, 2011. ISBN: 978-0073376189;

OBSERVAÇÕES

Nossos **horários e locais** estão de acordo com a tabela a seguir.

| | SEG | TER | QUA | QUI | SEX |
|-------|-----|---|-----|---|-----|
| 13:00 | | | | | |
| 13:50 | | | | | |
| 14:40 | | | | | |
| 15:50 | | BAC ENG SOFT INTRO ES <i>Lab 57.</i> | | BAC ENG SOFT INTRO ES <i>Lab 57.</i> | |
| 16:40 | | BAC ENG SOFT INTRO ES <i>Lab 57.</i> | | BAC ENG SOFT INTRO ES <i>Lab 57.</i> | |

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Francisco Petronio Alencar de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 03/09/2025 11:29:59.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 03/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 759845
Verificador: a78c58eace
Código de Autenticação:



Av. Primeiro de Maio, 720, Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-435
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-1200