

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO****COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA****PLANO DE DISCIPLINA****IDENTIFICAÇÃO**

CURSO: Licenciatura da Computação

SEMESTRE: 8º

PROFESSOR(A): Marcio Luis Valença Araújo

DISCIPLINA: OPTATIVA IV (Engenharia de Software)

CARGA HORÁRIA DA DISCIPLINA: 60h/aula

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/aula

EMENTA

Processos de desenvolvimento; A concepção de um sistema; A construção de um sistema; Artefatos de desenvolvimento; Fluxos de trabalho; Perfis dos desenvolvedores; Especificação de requisitos; Análise; Artefatos na análise; Projeto; Artefatos no projeto; Implementação; Artefatos na implementação; Testes; Artefatos no teste.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

HABILIDADES	CONHECIMENTOS
Prototipação e levantamento de necessidades reais	Documentação e criação de entrevistas
Abstração de conceitos do mundo real	Realização de modelagens de sistemas
Modelagem de sistemas para o mercado	Aprendizado das necessidades do mercado
Formação profissional	Criação de seminários em tecnologia

CONTEÚDOS

- Histórico da Engenharia de Software;
- Evolução de software;
- Processos convencionais de Software;
- Processos Ágeis de Software;
- UML;
- A fase de Comunicação:
 - Engenharia de Requisitos;
- A fase de Planejamento;
- A fase de Modelagem
 - Modelagem de Análise
 - Introdução à análise de sistemas;
 - Levantamento de Requisitos;
 - Linguagem de Modelagem Unificada;
 - Engenharia de Projeto;

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO

COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

- Projeto arquitetural;
- Projeto de Interface com o usuário;
- A fase de Construção:
 - Testes de software;
 - A fase de Implantação.

METODOLOGIA

METODOLOGIA	AVALIAÇÃO
Seminários contendo assuntos das ementas	Avaliação oral e exercício sala/casa
Exposição de assuntos pelos alunos	Avaliação oral aluno e grupo
Avaliações escritas com UML	Avaliação escrita e composição de ideias
Solicitação de modelagens de artefatos em UML	Avaliação da lógica da modelagem.

TRANSVERSALIDADE/DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Esta disciplina pode se relacionar com as de desenvolvimento de software, pois fornece subsídios para a modelagem de um software e sua construção.

AVALIAÇÃO

Serão realizadas 03 (três) avaliações: AV1, AV2 e AV3. A média final será:

$$MF = (AV1 + AV2 + AV3) / 3$$

Essas avaliações poderão ser do tipo: Escrita, Oral, Seminário ou trabalho.

REFERÊNCIAS

Básicas

BEZERRA, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus, 2007.

BOOCH, G; RUMBAUGH, J; JACOBSON, I. UML: Guia do Usuário. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus, 2005.

GUEDES, J.T.A. UML 2: Guia Prático. Novatec, 2007.

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software. Tradução: Rosângela Delloso Penteadó 6ª edição; São Paulo :McGraw-Hill 2006.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. Tradução: Selma Melnikoff et al. 8ª edição; São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2007.

Complementares

AMBLER, Scott W.; Modelagem Ágil: Práticas eficazes para a Programação eXtrema e o Processo



Integrado/EJA
Subsequente/Semestral

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

Unificado. Tradução Acauan Fernandes. – Porto Alegre: Bookman, 2004.
WAZLAWICK, R.S. Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus. 2004.