



PROGRAMA DA DISCIPLINA

DISCIPLINA:

PRATICA NA AGES I 120 HS

CODCRED	CARGA HORÁRIA	MÓDULO
46522-04	60	30

EMENTA:

Realização de atividades integradoras de capacitação e qualificação na Agência Experimental de Engenharia de Software. Aprofundamento de habilidades e competências em Engenharia de Software por meio de atuação em projetos de desenvolvimento de software. Estabelecimento de relações entre o conhecimento teórico e a aplicação prática da Engenharia de Software.

OBJETIVOS:

O cumprimento da disciplina busca dar ao aluno, ao final do semestre, condições de:

1. ☐ Utilizar as técnicas fundamentais de programação, depuração e teste unitário de programas no contexto de projetos reais.

CONTEÚDO:

Nº DA UNIDADE: 01

CONTEÚDO: Desenvolvimento do módulo

No Módulo I da Prática na Agência Experimental, o aluno deverá participar de pelo menos um projeto na Agência Experimental de Engenharia de Software (AGES), realizando tarefas predominantemente de programação e teste unitário, aplicando as habilidades aprendidas em Fundamentos de Programação e Introdução à Engenharia de Software. A realização do módulo segue o processo descrito a seguir.

No período de pré-matrícula, no semestre imediatamente anterior à sua matrícula no módulo, o aluno deve informar à Coordenação da Agência e ao Coordenador do Curso que pretende se matricular, por meio de formulário específico. A AGES, por meio do Escritório de Processos e Projetos (PPMO), define a alocação do aluno para o módulo, tendo como base o portfólio corrente de projetos em curso na Agência e eventuais temas de interesse indicados pelo aluno. O Coordenador do Curso indicará um professor orientador para o aluno, tendo por base o projeto alocado e as demandas do planejamento acadêmico.





Ao longo do semestre, o aluno apresentará relatórios técnicos de acompanhamento semanais sobre suas tarefas, que serão consolidados em dois relatórios: um relatório intermediário, relatando o andamento das atividades, e um final, descrevendo, além das atividades, lições aprendidas, competências desenvolvidas e aspectos a serem melhorados.

PROCEDIMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

$$G1 = 0,4*RA + 0,6*RF$$

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

1. □ IEEE Computer Society. Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK): Version 3.0. IEEE Computer Society Press, 2014. 346 p.
2. □ PRESSMAN, Roger. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 7ª ed. São Paulo: McGraw-Hill Artmed, 2011. 776p.
3. □ SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9ª ed. São Paulo: Pearson Brasil, 2011. 544p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

1. □ HORSTMANN, C. Java for everyone: late object. 2nd edition. New Jersey: Wiley, 2013. 624 p.
2. □ AUDY, Jorge; PRIKLADNICKI, Rafael. Desenvolvimento distribuído de software. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2007. 232p.
3. □ COHN, Mike. Desenvolvimento de software com Scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso. São Paulo: McGraw-Hill Artmed, 2011. 496p.
4. □ GHEZZI, Carlo; et al. Fundamentals of Software Engineering. 2nd New York: Prentice Hall, 2003. 604 p.
5. □ LARMAN, C. Agile and Iterative Development: a manager's guide. New York: Addison Wesley, 2010. 368p.