



PROGRAMA DA DISCIPLINA

DISCIPLINA:

PRATICA NA AGES II - 120 HS

CODCRED	CARGA HORÁRIA	MÓDULO
46523-04	60	30

EMENTA:

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 de modelagem conceitual e projeto de bancos de dados no contexto de projetos reais;
2. ☐ Realizar atividades de análise de requisitos de projetos reais;
3. ☐ Atuar em equipes de projeto de software, desempenhando papéis de analista e/ou desenvolvedor.

CONTEÚDO:

Nº DA UNIDADE: 01

CONTEÚDO: Desenvolvimento do módulo

No Módulo II 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 análise de requisitos, modelagem de dados e desenvolvimento, aplicando as habilidades aprendidas em Modelagem e Projeto de Bancos de Dados, Engenharia de Requisitos e Programação Orientada a Objetos. 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. □LAPLANTE, P.A. Requirements Engineering for Software and Systems. 2ª ed. CRC Press, 2014. 324p.
2. □ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. Sistemas de Banco de Dados. 6ª ed. São Paulo: Pearson Education, 2011. 808p.
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.