

| Módulo: II | | | |
|---|--|--|---|
| Perfil Profissional: Técnico em Desenvolvimento de Sistemas | | | |
| Unidade Curricular: Modelagem de Sistemas | | | |
| Carga Horária: 82h | | | |
| Função: | | | |
| <p>F.2 : Desenvolver sistemas computacionais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança.</p> | | | |
| <p>Objetivo Geral: Propiciar desenvolvimento de capacidades técnicas e socioemocionais requeridas para estruturação de sistemas por meio de técnica modelagem, de acordo padrão de qualidade, robustez, integridade e segurança.</p> | | | |
| CONTEÚDOS FORMATIVOS | | | |
| Subfunção | Padrão de Desempenho | Capacidades Técnicas | Conhecimentos |
| 2.5 Modelar sistemas | 2.5 .1 Considerando especificações técnicas da linguagem de modelagem unificada na modelagem de sistemas | Identificar requisites funcional e não-funcional para desenvolvimento de sistemas Identificar documentação técnica aplicada ao escopo do projeto | 1 REGRA DE NEGÓCIO 1.1 Definição 1.2 Objetivo 1.3 Estrutura 2 REQUISITOS DE SISTEMAS 2.1 Regra de Negócio |
| | 2.5 .2 Considerando requisitos funcionais e não funcionais na modelagem de sistemas | Interpretar requisites levantados para desenvolvimento de sistemas Aplicar linguagem de programação para modelagem dos requisites do Sistema Reconhecer requisitos de qualidade, integridade, | 2.2 Requisito Funcional 2.3 Requisito não funcional 2.4 Técnica de análise de requisitos 3 MODELAGEM DE SISTEMAS 3.1 Definição |

| | | | |
|----------------------------|--|--|---|
| | | usabilidade e segurança da informação | 3.2 Tipos 3.3 Características 4 TÉCNICAS DE MODELAGEM 4.1 Ferramentas 4.2 Linguagem UML |
| | 2.5 .3 Considerando necessidades de conectividade e interoperabilidade na modelagem de sistemas | Integrar sistemas orientados para a conectividade e interoperabilidade Reconhecer sistemas de interface para usuários (UX) Definir tecnologias de acordo com os requisites não funcionais | 5 PROJEÇÃO DE SISTEMAS PARA CONECTIVIDADE E INTEROPERABILIDADE 6 FUNDAMENTOS DE USER EXPERIENCE (UX) 7 INICIATIVA 7.1 Formas de demonstrar iniciativa 7.2 Resultado 8 AUTONOMIA |
| Capacidades Básicas | | 8.1 Consequências favoráveis e desfavoráveis | |
| | | 9 ORGANIZAÇÃO DE DADOS 9.1 Roteiro de trabalho (check list) 9.2 Organização de dados para análise 9.3 Métodos e Técnicas de Trabalho 9.4 Análise de informações e dados 9.5 Ciclo de PDCA | |
| | | 10 MODELAGEM DE NEGÓCIOS 10.1 Canvas | |