

**PLANO DE ENSINO**

<b>UNIDADE: Campus Garanhuns</b>
<b>CURSO: Engenharia de Software</b>
<b>DOCENTE RESPONSÁVEL: Brunno Wagner Lemos de Souza</b>
<b>COMPONENTE CURRICULAR/OUTRAS ATIVIDADES: Processos de Software</b>
<b>CARGA HORÁRIA: 60h</b>
<b>Nº DE VAGAS A SEREM OFERTADAS:</b>
<b>NATUREZA: ( X ) OBRIGATÓRIA ( ) OPTATIVA</b>
<b>DIA/HORÁRIO: segunda-feira/09:10h às 12:30h</b>
<b>PERÍODO: 2022.2</b>
<b>EMENTA</b>
<p>Conceitos e terminologia. Infraestrutura de processos (pessoas, ferramentas, treinamentos e outros). Modelagem e especificação de processos de software. Medição e análise de processos de software. Melhoria de processos de software (individual e equipe). Análise e controle de qualidade (prevenção de defeitos, revisão de processos, métricas de qualidade, análise de causa e outros). Níveis de definição de processos. Modelos de ciclo de vida (ágil, processos “pesados”, cascata, espiral, modelo V e outros). Modelos de processos e padrões (IEEE, ISO e outros). Modelo, definição, medida, análise e melhoria tanto de processo de software individual quanto de equipe. Personalização de processo. Requisitos para processos de software (ISO/IEEE 12207). Detalhada apresentação do MPS.BR (guias). Implementação do MPS.BR. Noções de governança de TI.</p>
<b>OBJETIVOS</b>
<p><b>Geral:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender como se estrutura um processo; compreender como se modela e especifica processos de software; compreender a importância de melhoria contínua de processos de software; identificar e compreender os modelos de ciclo de vida do software; identificar e compreender os principais modelos de processos de software e suas diferenças.</li> </ul> <p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensar analiticamente quando defrontado com um problema;</li> <li>• Desenvolver sólida percepção da importância, impacto, constituição, definição e melhoria de processos.</li> </ul>
<b>METODOLOGIA</b>
<p>Serão proporcionados aos estudantes encontros presenciais, síncronos e assíncronos. Nos momentos presenciais e síncronos o professor e os estudantes terão a oportunidade de discutir os principais assuntos a serem tratados na disciplina, vivenciando-os através de videoconferência e salas de aulas virtuais e reais. As explanações de conteúdos teóricos e reuniões de acompanhamento serão realizadas no Google Meet ou em sala de aula, onde será possível realizar explanações, esclarecer conceitos, debates, realizar atividades e explicar avaliações. Todo material será disponibilizado na plataforma de ensino remoto Google Sala de Aula (Classroom).</p> <p>Também serão proporcionados aos estudantes momento de estudo assíncrono com atividades para fixação do conhecimento resultando em um projeto. Além de utilizar este momento para passagem de conteúdo, participação em eventos, elaboração de projeto em equipe e realização de avaliação individual.</p>
<b>PLATAFORMA DE ENSINO REMOTO</b>
<p>( ) Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA/Moodle)</p> <p>( X ) Google Classroom/G-Suite</p> <p>( ) OpenREDU</p> <p>( ) Outro: _____</p>
<b>FORMAS DE AVALIAÇÃO</b>
<p>A Avaliação é contínua, sistemática, processual e participativa. Na avaliação da aprendizagem dar-se-á especial atenção ao trabalho individual do discente. São avaliados os conhecimentos adquiridos, as habilidades, e atitudes indispensáveis à formação do Bacharel em Engenharia de Software. A avaliação do ensino com a participação do discente tem como finalidade precípua à melhoria do desempenho docente. No processo avaliativo serão utilizados procedimentos e instrumentos de avaliação tais como: realização e apresentação de</p>

um projeto (real/simulado), avaliação individual e atividades que levam os aspectos de observação, autoavaliação e cooperação.

Os estudantes serão avaliados através de avaliação individual e um projeto (real/simulado).

A nota 1 será composta pela avaliação escrita individual.

A nota 2 será composta pela média da apresentação do projeto (real/simulado) + trabalho escrito (modelo) + seminário temático.

Todos conteúdos avaliativos valerão de 0 a 10 pontos.

As atividades serão realizadas em momentos presenciais, síncronos e assíncronos com o foco no conteúdo vivenciado nas aulas presenciais, síncronas e materiais assíncronos. A atividade será contextualizada e também contemplará aspectos interdisciplinares.

A avaliação individual será realizada de acordo com assuntos abordados em aulas (conteúdos).

O projeto (real/simulado) é uma atividade prática a ser realizada através de momentos assíncronos. Serão oferecidos encontros presenciais e síncronos de acompanhamento e apoio ao andamento do discente no desenvolvimento do projeto (real/simulado). Ao final os discentes irão apresentar e explanar os resultados construídos.

CRONOGRAMA	
SEMANAS	DETALHAMENTO
(28/11/2022)	CONTEÚDOS: Apresentação Geral da disciplina.
(05/12/2022)	CONTEÚDOS: Introdução aos Processos de Software.
(12/12/2022)	CONTEÚDOS: Atividades do Processo e Modelos de Processos de Software.
(19/12/2022)	CONTEÚDOS: Mudanças em processos.
(26/12/2022)	CONTEÚDOS: MPS.BR
(06/02/2023)	CONTEÚDOS: Rational Unified Process (RUP).
(13/02/2023)	CONTEÚDOS: Noções de Governança de TI.
(20/02/2023)	<b>FERIADO</b>
(27/02/2023)	Apresentação do modelo (trabalho escrito).
(06/03/2023)	<b>FERIADO</b>
(13/03/2023)	<b>Avaliação escrita individual.</b>
(20/03/2023)	Seminário temático – Metodologias de desenvolvimento de software (tradicionais e ágeis) - teoria e prática.
(27/03/2023)	Seminário temático – PDCA, MASP e diagrama de pareto - teoria e prática.
(03/04/2023)	Seminário temático – CMMI e BSC - teoria e prática.
(10/04/2023)	Seminário temático – PMBOK, BPM e BPMM - teoria e prática.
(17/04/2023)	Seminário temático – ITIL e COBIT - teoria e prática.
(24/04/2023)	<b>Apresentação de projeto (real/simulado) + trabalho escrito (modelo) e II Chamada.</b>
(02/05/2023)	<b>Avaliação Final (escrita individual) + Apresentação de projeto (real/simulado) + trabalho escrito (modelo).</b>

BIBLIOGRAFIA
<p><b>Básica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• KRUCHTEN, P., INTRODUÇÃO AO RUP - RATIONAL UNIFIED PROCESS, editora Ciência Moderna, Edição 1, 2003.</li> <li>• THAYER, Richard H., DORFMAN, Merlin. Software Engineering: The Supporting Processes, Wiley-IEEE Computer Society Press, 3rd edition, 2005.</li> <li>• TELES., V. M, Extreme Programming, Editora: Novatec; Edição: 2ª, 2014.</li> </ul> <p><b>Complementar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• COCKBURN, Alistair. Agile Software Development, Addison-Wesley, 2001.</li> <li>• JACOBSON, I. et al, The Unified Software Development Process, Addison Wesley, 1999.</li> <li>• FOWLER, Martin. Analysis Patterns – Reusable Object Models. Addison-Wesley, 1997.</li> </ul>

Garanhuns, 28 de novembro de 2022.

Assinatura do/a docente