

Análise e Projeto de Sistemas I

Apresentação da disciplina e do Projeto Interdisciplinar II

Eduardo Kerr

Geiza Caruline Costa

Jessica Barbara da Silva Ribas

Nelson Missaglia

Valdir Morales

Profa. Jessica



- Mestre em Engenharia Elétrica (Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2016)
- Bacharel em Ciência da Computação (Universidade Guarulhos, 2011)
- Atua da área de computação desde 2006 em: Suporte ao usuário em microinformática; Teste de software; Analise e Desenvolvimento de Sistemas.

Gostaria de Conhecer Vocês!!!

Ementa

- Estudo e aplicação dos conceitos da engenharia de software no processo de desenvolvimento de Sistemas de Informação com a utilização de métodos, técnicas e ferramentas mais adequadas ao escopo.

Conteúdo

UNID.	C/H	Conteúdo
I	3	Apresentação e diretrizes Apresentação e discussão do Plano de Ensino focando objetivos, conteúdos, estratégias, avaliação e bibliografia. Introdução a processos e regras de negócio.
II	9	Modelos de Processos de Negócio Mapeamento de processos via Business Process Modeling Notation - BPMN e Software Bizagi
III	15	Engenharia de Requisitos Elicitação de requisitos funcionais e não-funcionais, de sistema e de usuário, regras de negócio e histórias de usuário. Jogo do Planejamento (planning poker) e determinação das funcionalidades críticas do negócio criando uma lista de prioridades e complexidades. Elaboração de Product Backlog.
IV	15	Gestão de Projetos de Software Determinação das sprints, Determinação do DOD - Definition of Done, sequenciamento das atividades, apresentação do cronograma, e utilização de ferramentas digitais para gerenciamento de produtividade (Trello). Gerenciamento do projeto, das atividades, da equipe, do escopo e elaboração da documentação do projeto de software. Mapeamento de riscos e identificação dos stakeholders.
V	15	Linguagem de Modelagem Unificada (UML) e artefatos Elaboração dos diagramas UML estruturais e comportamentais (ênfase a Diagrama de Classes, Diagrama de Caso de Uso, Caso de Uso Expandido e Diagrama de Sequência). Desenvolvimento dos Mockups para GUI (Graphic User Interface), mapa navegacional do software, especificação de telas e experiência do usuário.
VI	3	Avaliações Entrega e apresentação de projeto de sistema.

Disciplinas do semestre (CST em ADS)

Análise e Projeto de Sistemas I

Banco de Dados

Engenharia de Software

Fund. Estruturas de Dados

Optativa (EAD)

Projeto Interdisciplinar II

Redes de Computadores (EAD)

Técnicas de Programação

Algumas disciplinas correlatas

Interação Humano-Computador

Banco de Dados

Análise e Projeto de Sistemas II

Modelagem de Negócios e Requisitos

Cronograma de entregas

Sprint	# Semana	Início semana	Fim semana	Tarefa
0	3	01/mar	05/mar	Formação de grupos
				Escolha de temas
				Configuração do kanban Trello
1	4	08/mar	12/mar	Histórias de usuário
				Regras de negócio
2	5	15/mar	19/mar	TAP - Termo de Abertura do Projeto
				Identificação e classificação dos stakeholders e riscos do projeto
3	6	22/mar	26/mar	Requisitos de software - funcionais e não funcionais
				Organograma do grupo
				Modelagem BPM
4	7	29/mar	02/abr	Benchmarking
				1ª Avaliação 360 graus
5	8	05/abr	09/abr	UML comportamental
6	9	12/abr	16/abr	UML estrutural
7	10	19/abr	23/abr	Mockup
				Mapa navegacional
8	11	26/abr	30/abr	Modelagem BD
9	12	03/mai	07/mai	Trabalho Escrito do Projeto Interdisciplinar
				2ª Avaliação 360 graus
	13	10/mai	14/mai	-
10	14	17/mai	21/mai	Apresentação do projeto da disciplina (na aula de APS I)
	15	24/mai	28/mai	-
	16-17	31/mai	10/jun	-
	18-19	18/jun	24/jun	Avaliação Final

Critérios de avaliação

A2	Sprints	3 pontos	Nota coletiva
	Avaliação 360 graus	1 ponto	Nota individual
	Projeto Interdisciplinar	1 ponto	Nota coletiva
A1	Avaliação Escrita (estilo Enade)	2 pontos	Nota individual
	Documentação do projeto da disciplina	1 ponto	Nota coletiva
	Apresentação do projeto da disciplina	1 ponto	Nota coletiva
	Avaliação 360 graus	1 ponto	Nota individual
AF	Avaliação Escrita	5 pontos	Nota individual

Projeto Interdisciplinar

- Características
 - Integra Engenharia de Software e Análise e Projeto de Sistemas I
- Objetivo principal
 - Proporcionar uma vivência real da gestão de projetos de software e do desenvolvimento de sistemas
 - Subsidiar a fase de desenvolvimento do projeto no próximo semestre
- Corresponde a até 1 ponto nota A2
- Aprovação
 - Nota igual ou superior a 0,5
- Quem participa:
 - Os alunos matriculados em Análise e Projeto de Sistemas I e/ou Engenharia de Software, mais alguns alunos que poderão não estar matriculados em nenhuma destas disciplinas
 - A relação nominal de estudantes não matriculados nas disciplinas, mas que deverão fazer o Projeto Interdisciplinar, será enviada em breve

Pontos de atenção

- Trabalho coletivo para alunos regularmente matriculados nas disciplinas de Engenharia de Software e Análise e Projeto de Sistemas I
 - Individual, a critério do professor, para alunos que não cursam as referidas disciplinas (uma das duas)
- Acompanhamento próximo com todos os grupos
- Apresentação ao vivo dos entregáveis da sprint por ao menos um integrante do grupo
 - Cada integrante do grupo deve fazer ao menos uma apresentação de um entregável
- Gestão de conflitos, dissolução de grupos, e mensuração da produtividade individual (avaliação 360°)

Dinâmica de formação de grupos

- Cada grupo deverá ter entre 4 e 5 integrantes,
- Cada grupo formará uma empresa de consultoria para desenvolvimento de software, a qual deverá ter um nome e um logo,
- Distribuição balanceada entre quantidade de alunos de semestres diferentes,
- Definição de um líder e administrador do grupo do Trello.

O projeto

Projeto de
software

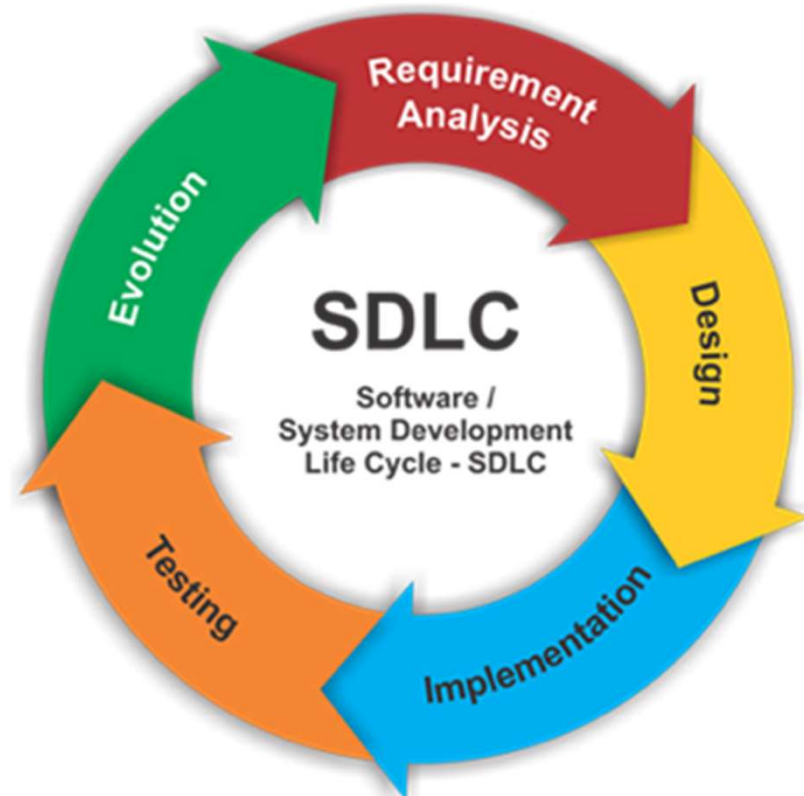
- Para Análise e Projeto de Sistemas I
 - Desenvolvimento de um **projeto** de software
 - Complexidade: possível de ser completamente projetado em 3 meses, o que inclui toda a modelagem do sistema
-
- Desenvolvimento do software **para os próximos semestres**
 - Web com design responsivo
 - Linguagem a ser definida, paradigma de orientação a objetos

Sugestão de temas

- Academia de ginástica
- Assessoria de casamentos
- Cantina de escola
- Casa noturna
- Clínica médica, odontológica ou veterinária
- Controle de registro de ponto eletrônico
- Distribuidora de gás
- Drogaria
- Escola
- Hotel
- Locadora Automovel
- Imobiliária
- Loja de auto peças
- Loja de roupas ou sapatos
- Fábrica de móveis
- Loja de materiais de construção
- Panificadora
- Posto de combustíveis
- Restaurante por quilo
- Supermercado
- Companhia aérea

Processo de Software

- Conjunto de atividades relacionadas que levam à produção de um sistema de software
- Modelos de processos de software
- Software Development Lifecycle (SDLC) – Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Sistemas de Software



Atividades do processo

- A Especificação do software ou engenharia de requisitos é o processo de compreender e definir quais serviços são necessários para o sistema e identificar as restrições sobre sua operação e desenvolvimento

Regras de negócio

- Representam um importante conceito dentro do processo de definição de requisitos para sistemas de informação
- Devem ser vistas como uma declaração genérica sobre a organização
- Decisões sobre **como executar o negócio**
- Declarações sobre a forma da empresa fazer negócio



Regras de negócio

- Refletem políticas, procedimentos e restrições de acordo com as leis e convenções do negócio.

O desconto não pode ser igual ou superior ao total da venda

O salário do empregado sênior deve ser maior do que o salário do empregado júnior

A confirmação da reunião deve ser feita pelos convidados com participação obrigatória

A solicitação de desconto deve ser aprovada pelo gerente

A venda deve ficar com status pendente até que haja o pagamento

**TODO NOSSO PROCESSO DE
DESENVOLVIMENTO DEVE
ESTAR NAS DIRETRIZES DO
MANIFESTO ÁGIL**