

**Plano de curso – DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA****0000 – ENGENHARIA DE SOFTWARE I – PRESENCIAL - 80 Aulas**

Competências Profissionais desenvolvidas neste componente
<ul style="list-style-type: none"><li>Especificar os requisitos, projetar e documentar soluções de software baseadas no conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas, observando as necessidades dos projetos.</li><li>Modelar e implantar processos de negócio, propor soluções de TI a fim de aumentar a competitividade das organizações.</li></ul>

**Objetivos de Aprendizagem:**

- Identificar as características de Sistemas de Informação, seus tipos, viabilidade técnica, características de custo, valor e qualidade da informação.
- Explicar as características de um sistema, seus componentes e relacionamentos.
- Compreender o ciclo de vida utilizando concepções do modelo cascata.
- Utilizar conceitos da UML na análise de requisitos e na elaboração de diagramas focando na modelagem de sistemas.

**Ementa:** Introdução à Análise de Sistemas. Modelos de Ciclo de Vida de Software. Modelos de Processos de Desenvolvimento de Software (Modelo em Cascata, Espiral e Prototipagem). Definição e classificação de Requisitos de Software (funcionais e não funcionais). Técnicas de Levantamento de Requisitos. Modelo de Negócios aplicado ao levantamento de Requisitos (Canvas). Estudo de Viabilidade. Técnicas de documentação. Metodologias para desenvolvimento de sistemas.

**Metodologia proposta:** Aulas Expositivas. Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas. Sala de Aula Invertida. Estudo de Caso Real. Nesta disciplina o professor é responsável por desenvolver um projeto Interdisciplinar integrando as disciplinas de Desenvolvimento Web I e Design Digital, seguindo o Manual de Projetos Interdisciplinares expedido pela CESU.

**Instrumentos de avaliação:**

Avaliação Formativa: Exercícios para prática. Análise e Resolução de Problemas acompanhado de rubrica de avaliação. Análise da documentação do projeto interdisciplinar.

Avaliação Somativa: Provas. Projetos. Avaliação em pares e Trabalhos Interdisciplinares. Validação do projeto para inclusão no Portfólio Digital do aluno.

**Bibliografia Básica:**

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. 3 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. **Engenharia de Software**. 8 ed. São Paulo: McGraw Hill Brasil, 2016.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia De Software**. 10 ed. São Paulo: Pearson Brasil, 2019.

**Bibliografia Complementar:**

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

REZENDE, Denis Alcides. **Engenharia de software e sistemas de informação**. 3 ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.

WASLAWICK Raul. **Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos**. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

**Observações a considerar:****1-) Comunicação de alunos com alunos e professores:**

- Um e-mail para a sala é de grande valia para divulgação de material, notícias e etc.
- Criação de grupo nas redes sociais também é interessante.
- Grupo em WhatsApp também é muito interessante.

**2-) Uso de celulares:**

Para o bom andamento das aulas, recomendo que utilizem os celulares em *vibracall*, para não atrapalhar o andamento da aula.

**3-) Material das aulas:**

A disciplina trabalha com NOTAS DE AULA que são disponibilizadas ao final de cada aula.

**4-) Prazos de trabalhos e atividades:**

Toda atividade solicitada terá uma data limite de entrega, de forma alguma tal data será postergada ou seja, se não for entregue até a data limite a mesma receberá nota 0.

**5-) Qualidade do material de atividades:**

- Impressas ou manuscritas:  
Muita atenção na qualidade do que será entregue, atividades sem grampear, faltando nome e número de componentes, rasgadas, amassadas, com rebarba de folha de caderno e etc. serão desconsiderados por mim.
- Digitais:  
Ao enviarem atividades para o e-mail da disciplina, SEMPRE no assunto deverá ter o nome da atividade que está sendo enviada, e no corpo do e-mail deverá ter o(s) nome(s) do(s) integrante(s) da atividade, sem estar desta forma a atividade será DESCONSIDERADA.

**6-) Critérios de avaliação:**

Cada trimestres teremos as seguintes formas de avaliação:

- 1 avaliação teórica;
- 1 avaliação prática (a partir do 2º trimestre, e as turmas do 2º módulo em diante);
- Seminários;
- Trabalhos teóricos e/ou práticos;
- Assiduidade;
- Outras que se fizerem necessário.

Caso o aluno tenha alguma menção I em algum dos trimestres será aplicada uma recuperação, que poderá ser em forma de trabalho prático ou teórico.

**1. Introdução a Engenharia de sistemas**

**Engenharia de sistemas** é um campo interdisciplinar da engenharia que foca no desenvolvimento e organização de sistemas artificiais complexos.

Uma definição de Engenharia de Sistemas provém do INCOSE (*International Council of Systems Engineering*) e conceitua que "a Engenharia de Sistemas é uma abordagem interdisciplinar que torna possível a concretização de 'Sistemas' de elevada complexidade. O seu foco encontra-se em definir, de maneira precoce no ciclo de desenvolvimento de um sistema, as necessidades do usuário, bem como as funcionalidades requeridas, realizando a documentação sistemática dos requisitos, e abordando a síntese de projeto e a etapa de validação de forma a considerar o problema completo"

A Análise do problema é o processo de compreensão do problema do mundo real e das necessidades do usuário, juntamente com a proposição de soluções que enderecem essas necessidades.

É comum existirem várias soluções e o trabalho do desenvolvedor consiste exatamente na exploração de todas elas e na identificação daquela que melhor se ajuste ao problema real.

**Observação:** É importante notar que nem sempre é necessário que exista um problema no sentido estrito, pois, muitas vezes, o desenvolvimento de sistemas é motivado pela vontade de aproveitar oportunidades determinadas pela tecnologia.

Isto coloca o binômio (automatização X inovação) em foco. Em outras palavras, problema e oportunidades são dois lados da mesma moeda. Para fugir desta “neurose”, os desenvolvedores podem se concentrar na análise do problema.

O objetivo da análise do problema é ganhar uma melhor compreensão do problema a ser resolvido, antes de o desenvolvimento se iniciar.

Um problema pode ser definido como a discrepância entre como as coisas são e como se espera que elas sejam.

Nesta visão, existe uma série de maneiras de endereçar o problema além daquela óbvia, de desenvolver um (novo) sistema:

- proporcionar aperfeiçoamentos de sistemas já existentes;
- proporcionar soluções alternativas que não impliquem o desenvolvimento de um novo sistema;
- proporcionar treinamento adicional sobre soluções cobertas, mas não dominadas pelo público-alvo.

O objetivo do exercício de resolução de problemas consiste em ganhar uma melhor compreensão do problema a ser resolvido, antes de o desenvolvimento realmente começar. Os passos específicos para alcançar esta meta são os seguintes:

- 1) ganhar concordância mútua em relação à definição do problema;
- 2) compreender a raiz das causas, ou “o problema por trás do problema”;
- 3) Identificar os stakeholders e os perfis de usuário;
- 4) definir a fronteira da solução do sistema;
- 5) identificar as restrições impostas sobre a solução.

## 2. Definição do problema

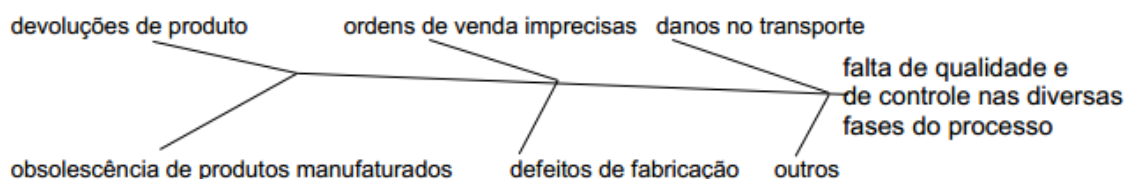
O problema pode ser definido por meio da utilização do formulário de definição de problemas, descrito a seguir.

Elemento	Descrição
<i>O problema de...</i>	Descrição do problema
<i>afeta...</i>	Identificação dos <i>stakeholders</i>
<i>e resulta em...</i>	Descrição do impacto na atividade, no mundo real, dos <i>stakeholders</i>
<i>Poderia ser resolvido por meio de...</i>	Descrição de uma possível solução
<i>com os benefícios...</i>	Descrição dos benefícios esperados

### 2.1 Identificação da raiz do problema

Com o intuito de descobrir “o problema por trás do problema”, pode ser utilizada uma técnica do “Diagrama de espinha de peixe”.

Exemplo: Imagine uma companhia que realize vendas pela Internet de itens de vários tipos de utilidade doméstica. Os problemas levantados numa primeira conversa informal podem levar à identificação do problema principal. Isto pode ser visto no seguinte Diagrama de espinha de peixe instanciado:



Às vezes não é tão fácil identificar a raiz do problema e, nesses casos, é necessário investigar profundamente cada um dos fatores e atribuir a cada um deles fatores de peso, até se chegar à causa principal.

## 2.2 Identificação do problema

Uma vez identificado o problema real, cada uma das causas que contribuem para gerar o problema deve ser examinada e, aquelas que tivessem solução computacional devem ter a solução desenvolvida.

Cabe chamar a atenção para o fato de que uma solução computacional pode corresponder, por exemplo, à reelaboração de um formulário de vendas de um sistema já existente.

No exemplo recém descrito, poderia se chegar a esta solução a partir da aplicação do formulário de definição de problemas, por exemplo, à causa “ordens de venda imprecisas”.

## 2.3 Identificação dos stakeholders

O termo stakeholders se refere a todos os potenciais interessados pelo sistema a ser desenvolvido. Em outras palavras, qualquer um que possa vir a ser materialmente afetado pela implementação de um novo sistema ou aplicação.

Os stakeholders usuários potenciais do sistema são fáceis de serem identificados. Os restantes, usuários indiretos, devem ser procurados na fronteira do ambiente onde a atividade à que o sistema dará apoio é realizada.

Os stakeholders podem ser classificados em 4 categorias, associadas ao sistema e não à atividade-fim da organização:

contribuintes: atores - são os que de fato executam a ideia principal e produzem os resultados; responsáveis – aqueles que concebem a ideia principal são os que mais contribuem com o sistema e mais se beneficiam dele;

fontes: clientes – aqueles que recebem os produtos indiretos do sistema; fornecedores – responsáveis por proporcionar as condições necessárias para o funcionamento do sistema;

mercado: parceiros – colaboram compartilhando recursos e juntando forças para resolver o problema de forma colaborativa; competidores – representam um desafio na medida em que eles concorrem ou entram em conflito com o sistema a ser desenvolvido;

comunidade: legisladores – aqueles responsáveis pelo estabelecimento das regras, sejam elas oficiais ou protocolos sociais; espectadores - compreende a comunidade que receberá os ganhos e ou as perdas decorrentes da utilização do sistema a ser desenvolvido e implantado.

Existem algumas perguntas que podem facilitar a tarefa de identificação dos stakeholders:

Quem (são e ou) serão os usuários do sistema?

Quem são os clientes (comprador) do sistema?

Quem mais será afetado pelas saídas que o sistema vai produzir?

Quem vai avaliar e aprovar o sistema quando ele estiver implementado e implantado?

Há qualquer outro tipo de usuário interno ou externo do sistema cujas necessidades devam ser consideradas?

Quem irá fazer a manutenção do sistema?

Tem mais alguém que possa vir a se importar com o que está sendo definido?

Exemplos de Perfis de usuário e stakeholders para o problema recém discutido.

Perfis de usuário direto: funcionários que entram os pedidos de compra, supervisor de pedidos de compra, pessoal do controle da produção, empregado que elabora a nota de compra.

Outros stakeholders: diretor e equipe da TI da organização, diretor financeiro, gerente de produção.

## 2.4 Exercícios de fixação do conteúdo.

1-) Utilizando o formulário de definição do problema, faça o levantamento do seguinte problema: Um almoxarifado de pequenas peças (cerca de 500.000 peças já existem em estoque) onde todo o processo é manual, e que 2 almoxarifados, e 1 líder interagem nesta área, fornecendo peças para 20 líderes de uma produção.

2-) Elabore e descreva uma situação problema (implementação de um sistema), onde você possa identificar a raiz do problema através do diagrama de “Espinha de peixe”.

3-) Usando a situação problema do exercício anterior identifique os stakeholders.

Ao final, subam a tarefa em formato .doc na plataforma *Teams* em tarefas, o prazo será até a próxima aula dia 15/02/2022.