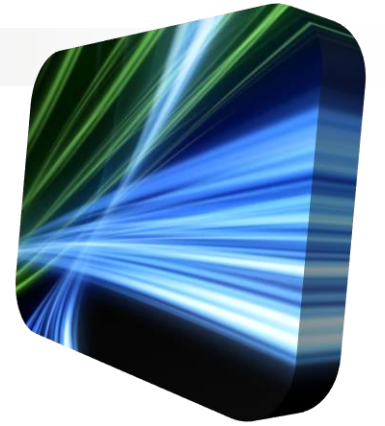




Engenharia de Software

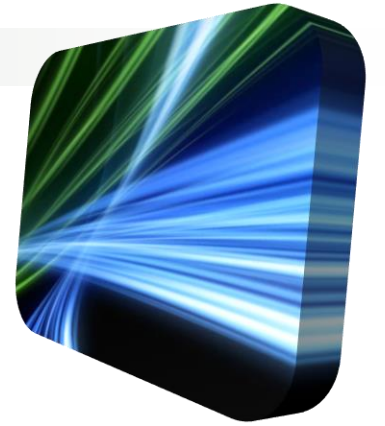
José Osvano da Silva, PMP

Sumário



- **Apresentação**
- **Conteúdo Programático**
 - Habilidades e Competências
 - Tópicos que serão vistos
- **Referências**
 - Básica
 - Complementar

Sumário



- **Recursos Didáticos**

- **Avaliações**

- Distribuição de Pontos

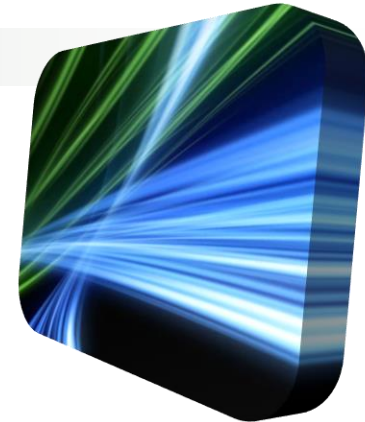
- Atividades Discentes

- **Aulas**

- **Sábado Letivo**

- **Plano de Aprendizagem**

Apresentação



■ José Osvano da Silva

- Mestrando em Ciência da Computação – UFSJ (2018 - Paralisado);
- Pós-Graduado em Melhoria de Processos de Software – UFLA (2010);
- Certificado PMP (Project Management Professional) - PMI (Project Management Institute) dos Estados Unidos (2011);
- Bacharel em Ciência da Computação – UNIPAC (2006);
- Sou Arquiteto de Software na Meta Serviços em Informática LTDA – Curitiba/PR (desde Março/2020);
- Professor do Curso de Ciência da Computação – UNIPAC (desde 2011);
- Coordenador da Pós-Graduação em Gestão e Gerenciamento de Projetos – UNIPAC;
- Coordenador do MBA em Desenvolvimento de Aplicativos Mobile – UNIPAC;
- Atuei como Gerente de Projetos e Analista de Sistemas na Courart Informática LTDA;
- Atuei como Professor do Curso de Engenharia Civil – UNIPAC (2018);
- Atuei como Professor Pesquisador do IF-SUDESTE-MG – (2014 a 2017);
- Outras áreas de atuação: Engenheiro de Software, Desenvolvedor, Arquiteto de Software, Analista de Qualidade, Gerente de configuração e Analista de Medição.

Habilidades e Competências



- Especificar, projetar, implementar, manter e gerir infraestruturas de hardware e software, empregando teorias, técnicas e ferramentas adequadas visando o equilíbrio dos fatores envolvidos.
- Tomar decisões e inovar, com base no conhecimento do funcionamento e das características técnicas de hardware e da infraestrutura de software dos sistemas de computação consciente dos aspectos éticos, legais e dos impactos ambientais decorrentes

Conteúdo Programático



1) Modelagem de Sistemas

1) Introdução

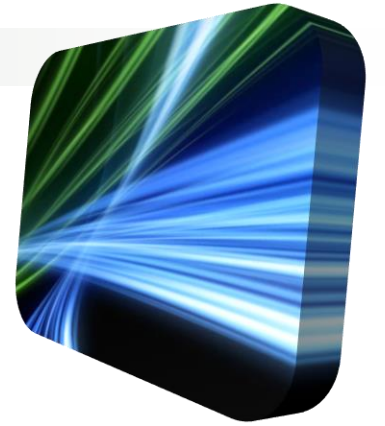
2) Identificação de Escopo

- 1) *Requisitos de Cliente*
- 2) *Requisitos Funcionais*
- 3) *Requisitos Não Funcionais*

3) Linguagem de Modelagem de Sistemas - *Unified Modeling Language (UML)*

- 1) *Modelagem de Casos de Uso*
- 2) *Diagrama de Classes de Análise*
- 3) *Diagrama de Classes*
- 4) *Diagrama de Sequência*
- 5) *Diagrama de Atividades*

Conteúdo Programático



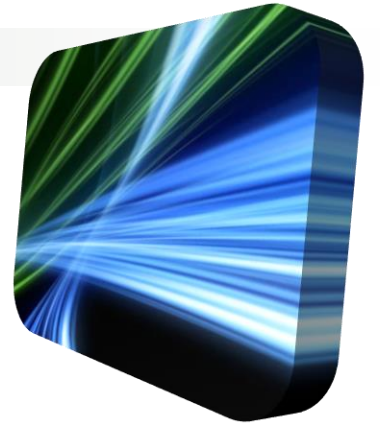
2) Técnicas e estratégias de testes

- 1) Introdução
- 2) Verificação e validação de software
- 3) Tipos de teste
 - 1) Caixa branca e caixa preta
 - 2) De unidade, integração, sistema, aceitação e regressão
 - 3) Complexidade ciclomática
- 4) Planejamento e gerenciamento de teste de software

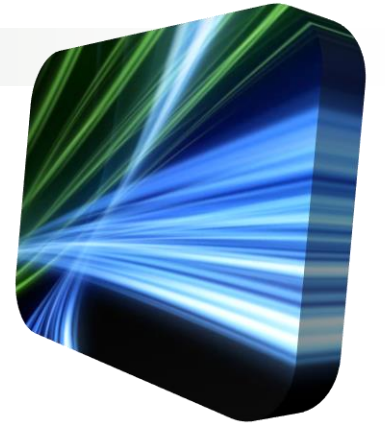
Conteúdo Programático

3) Manutenção

- 1) Introdução
- 2) Tipos e modelos de manutenção



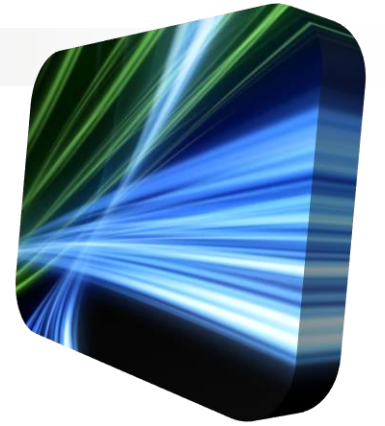
Conteúdo Programático



4) Reuso

- 1) Introdução
- 2) Benefícios e problemas do reuso
- 3) Padrões de projeto (design patterns)
- 4) Frameworks.

Recursos Didáticos



- Acervo da Biblioteca Virtual
- Ambiente Virtual de Aprendizagem (plataforma Blackboard).
- Pesquisa na Internet
- Software Socrative (<https://b.socrative.com/login/student/>)
- Instalação e Configuração do Astah UML (<https://astah.net/downloads/>)
- Portal Draw.io (<https://www.draw.io/>)
- Trello (<https://trello.com/>)
- Fun Retro (<https://funretro.io/>)

Referências

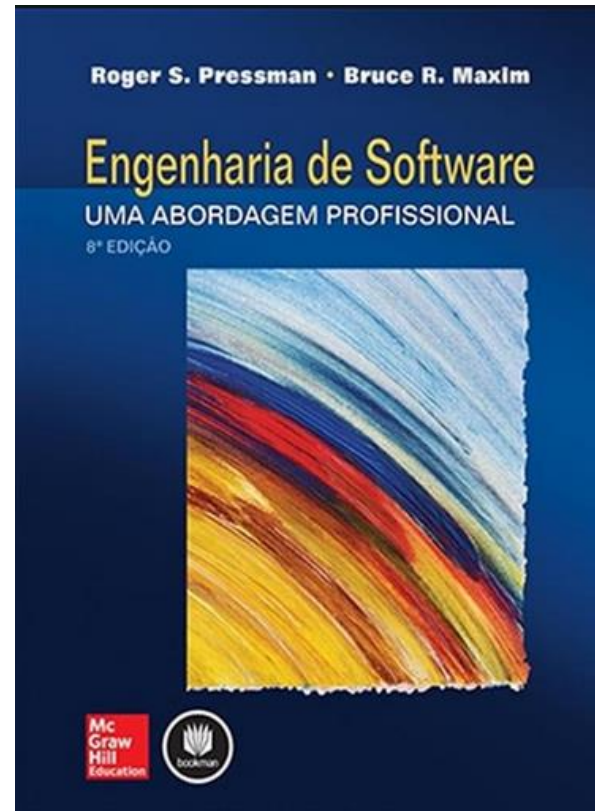
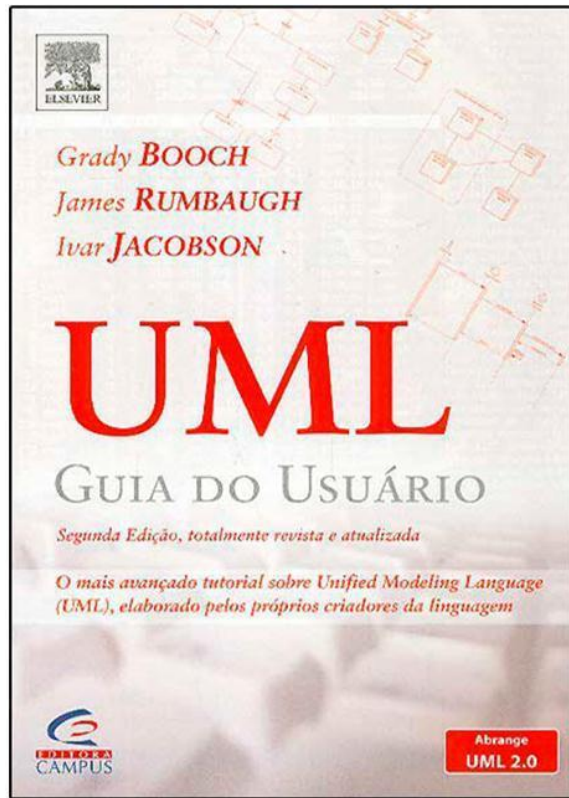


■ Bibliografia Básica

- BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML: guia do usuário**. Tradução de Fábio Freitas da Silva e Cristina de Amorim Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
- PRESSMAN, Roger; Maxim, Bruce. **Engenharia de software**. Porto Alegre: AMGH, 2016 (e-book).
- SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. Tradução de Kalinka Oliveira e Ivan Bosnic. 9.ed. São Paulo: Pearson, 2011.

Referências

■ Bibliografia Básica



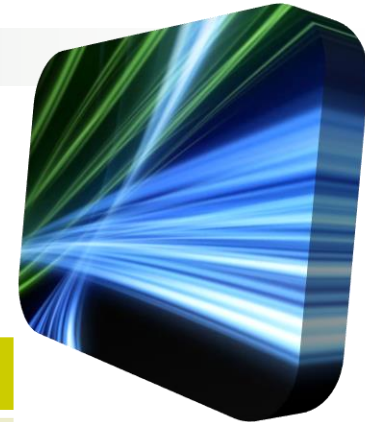
Referências



■ Bibliografia Complementar

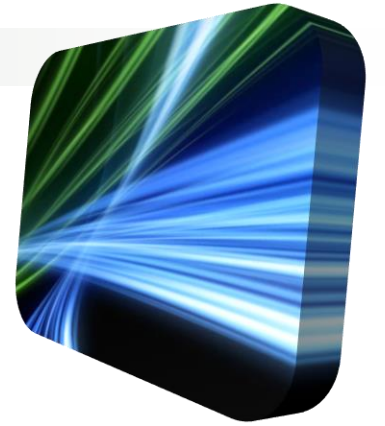
- FILHO, Wilson de Pádua, **Engenharia de Software – Fundamentos, Métodos e Padrões**. Rio de Janeiro: LTC, 2001.
- RUMBAUGH, T., **Modelagem e Projetos Baseados em Objetos**. Rio de Janeiro: Campus, 1994.
- FOWLER, Martin. **UML essencial**. Porto Alegre: Bookman, 2011. (e-book)
- PETERS, James; PEDRYCZ, Witold. **Engenharia de software: teoria e prática**. Tradução de Ana Patrícia Machado de Pinho Garcia. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- ROCHA, Ana Regina Cavalcanti da; MALDONADO, José Carlos; WEBER, Kival Chaves (org.). **Qualidade de software: teoria e prática**. São Paulo: Prentice Hall, 2001

Avaliações



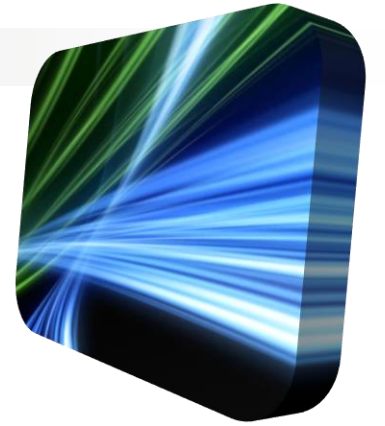
Avaliações	Pontos	Datas
1ª Etapa - Prova	30,0	30/09/2020
1ª Etapa - Exame Substitutivo	30,0	A definir
1ª Etapa - Exercícios	10,0	
1ª Etapa - Participação	5,0	
2ª Etapa - Prova	35,0	A definir
2ª Etapa - Exame Substitutivo	35,0	A definir
2ª Etapa - Participação	5,0	
2ª Etapa - Exercícios	10,0	
2ª Etapa - Trabalho Final	5,0	14/12/2020
Exame Especial	100,00	21/12/2020

Atividades Discentes



- Trabalhos e listas de exercícios, totalizando 14 horas (Referente as atividades de complementação de horas).
- Valor: 1,0 ponto

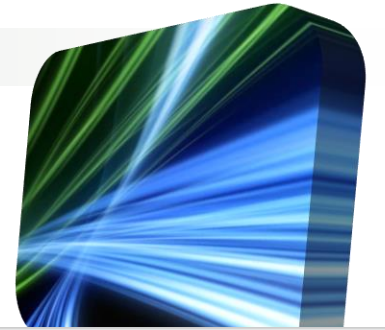
Aulas



Segundas: 19:00 às 20:40;



Quartas: 19:00 às 20:40.



Aulas



- +
- ↕
- ↺
- 📁
- ENGENHARIA DE SOFTWARE - 2020/2
- Página inicial
- Conteúdo da Disciplina
- Plano de aprendizagem
- Sábados Letivos
- Atividade Extraclasse Orientada
- Sessões e Encontros Virtuais**
- Fóruns de discussão
- Avisos
- Enviar e-mail


Blackboard Collaborate Ultra


 Sessões 



 **ENGENHARIA DE SOFTWARE - 2020/2 - Sala do curso**
Desbloqueada (disponível) 

Criar sessão

Filtrar por

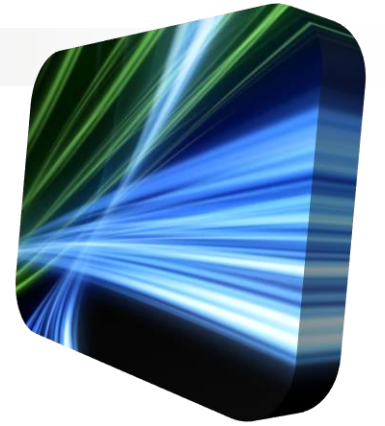
Todas as próximas sessões 



 **Aula 01e02 - Apresentação**
10/08/20 19:00 – 10/08/20 20:40 (ainda não foi iniciada) 



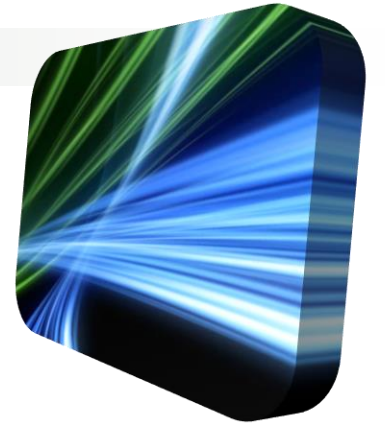
Sábado Letivo



- 22/08/2020;
 - 12/09/2020;
 - 03/10/2020;
 - 07/11/2020;
 - 28/11/2020.
-
- Cada sábado letivo terá uma atividade no valor de 1,0 ponto.

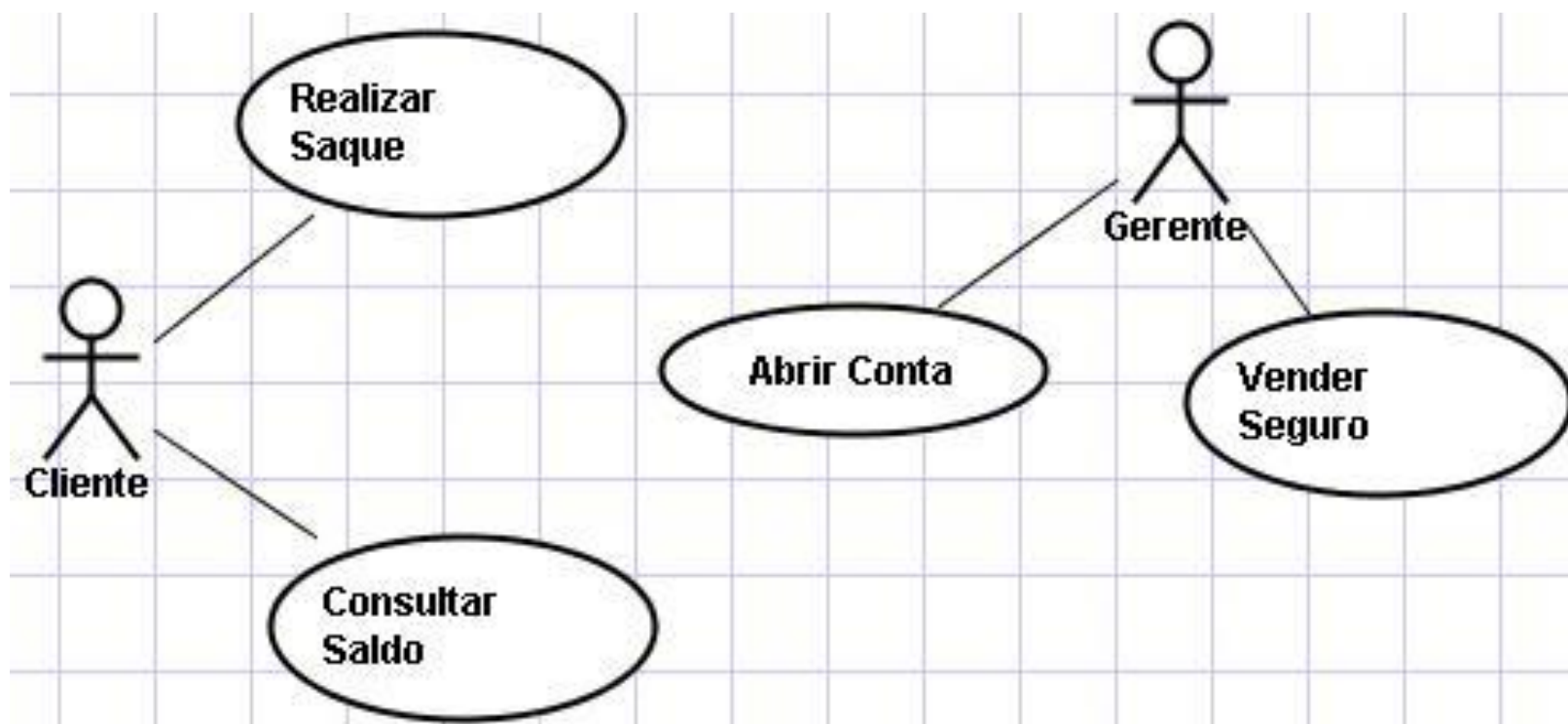
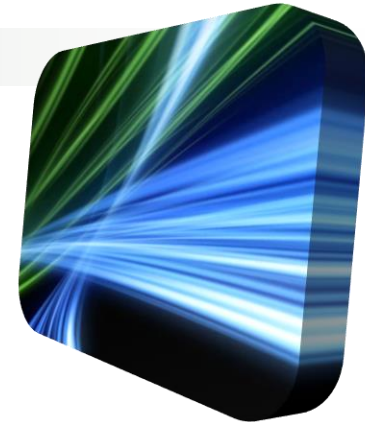
Plano de Aprendizagem

- Apresentar Documento.



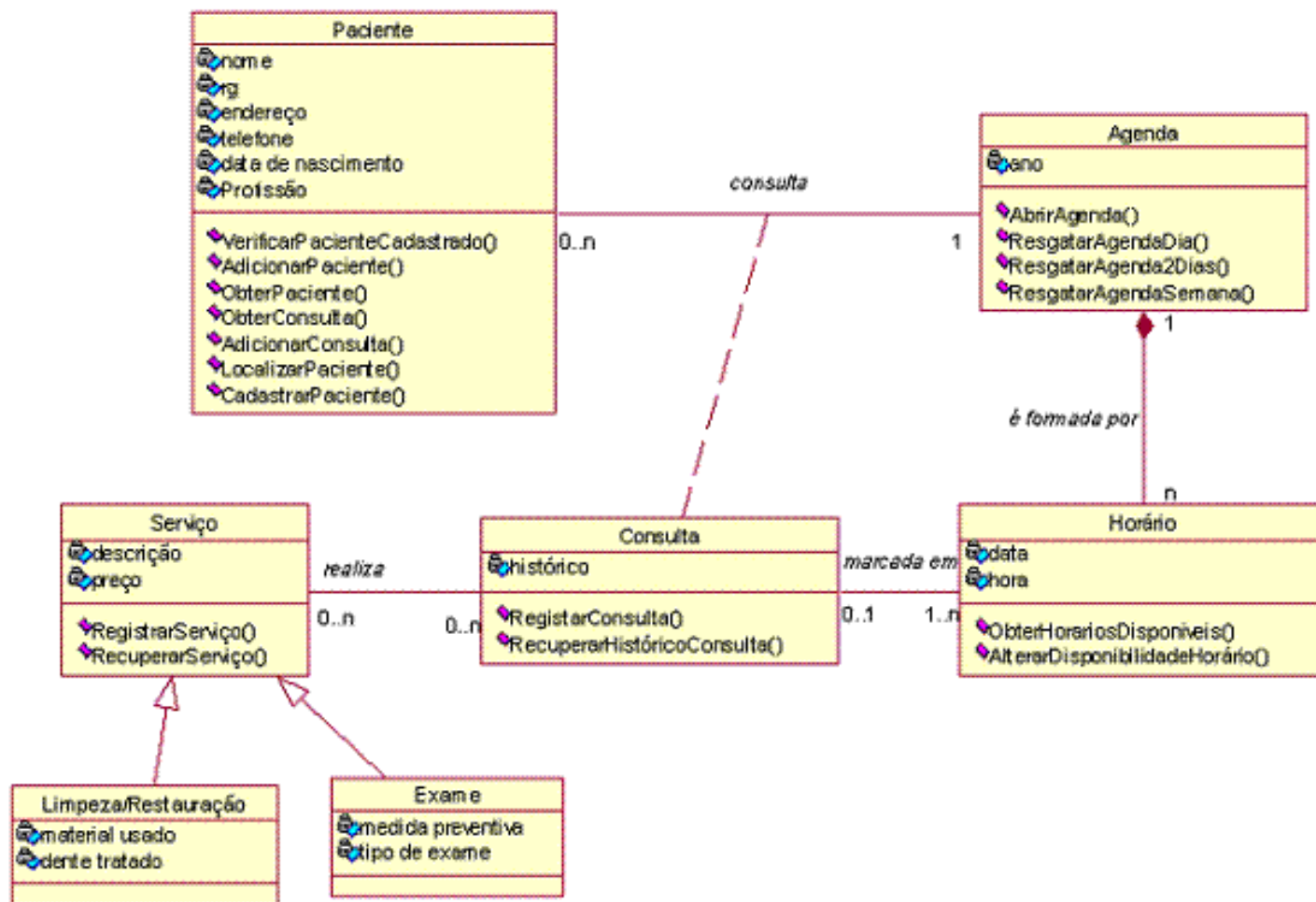
Exemplos

Diagrama de Casos de Uso



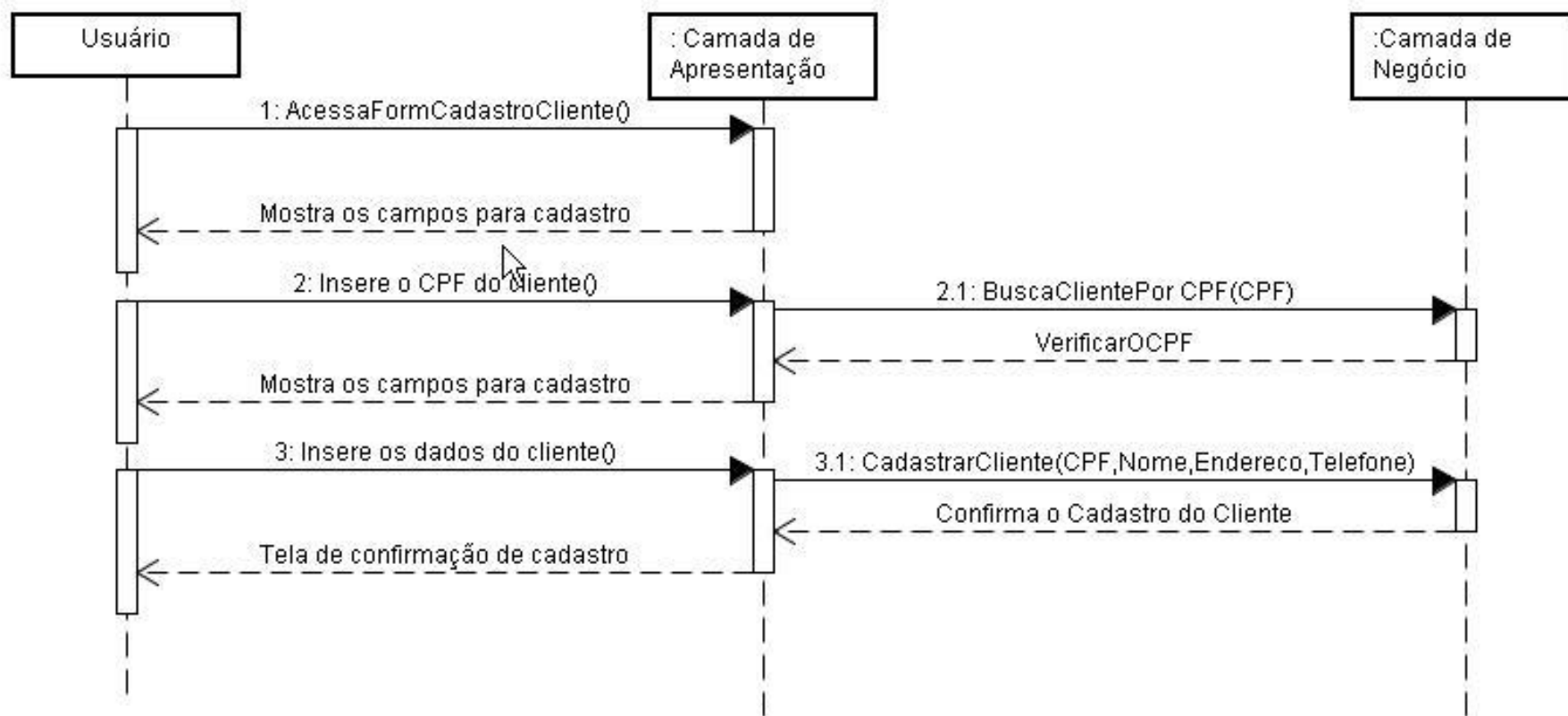
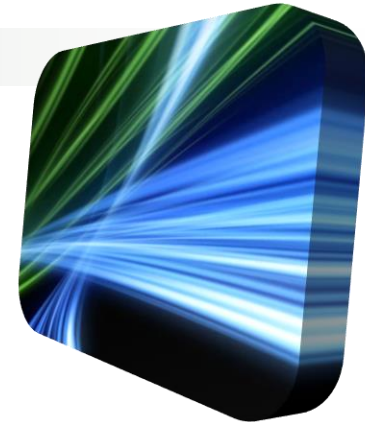
Exemplos

Diagrama de Classes



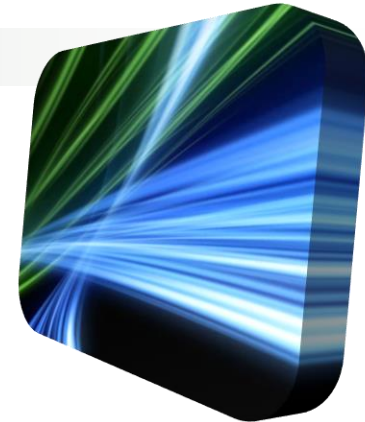
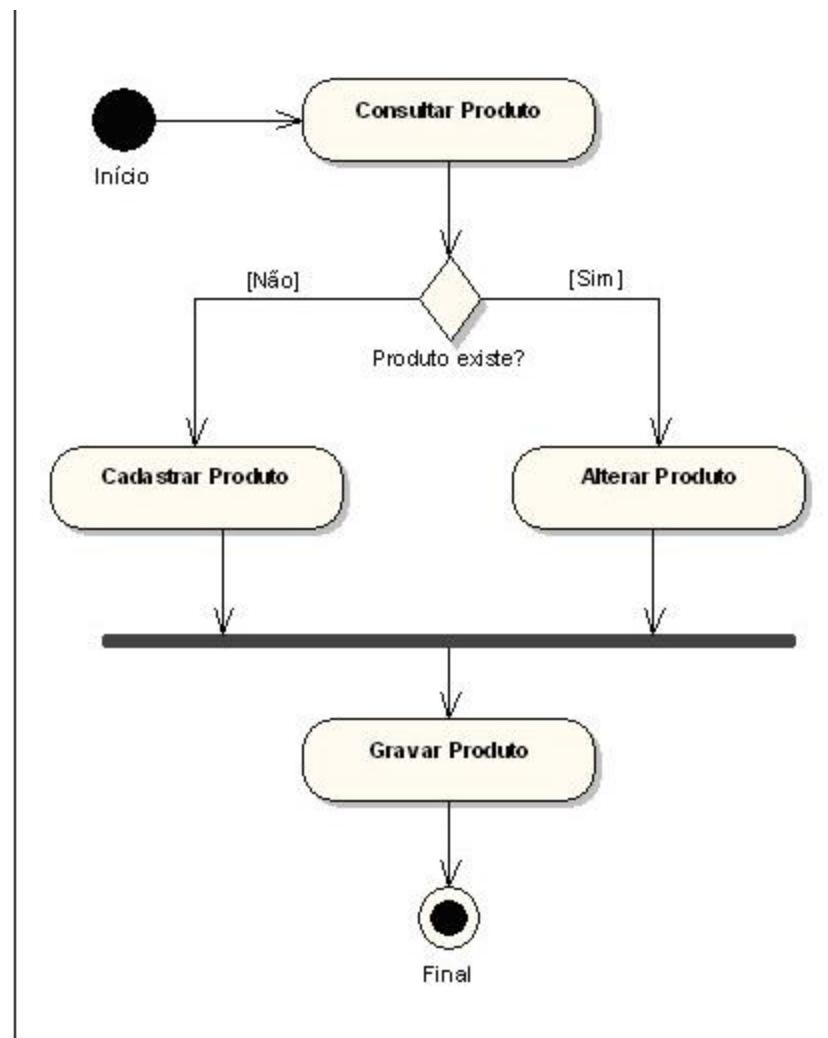
Exemplos

Diagrama de Sequência



Exemplos

Diagrama de Atividades

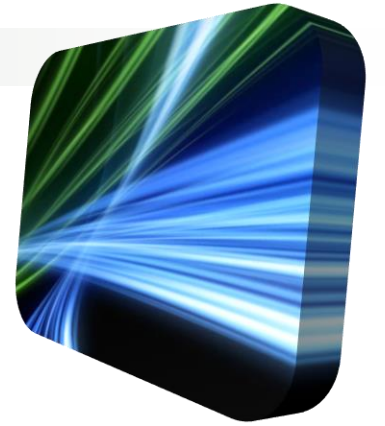


Para discutirmos

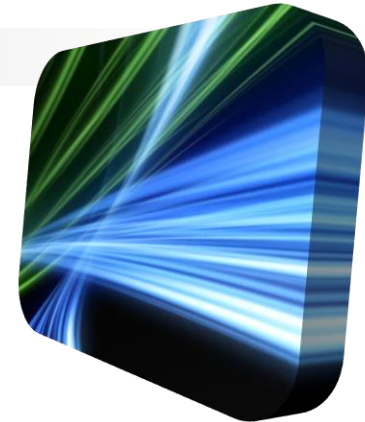
Quais os prós e os contras das aulas online?



<http://abre.ai/bqkd>



Dúvidas



José Osvano da Silva
joseosvano@unipac.br