

**Apresentação da Unidade Curricular**

# **Engenharia de Software I**

**Instituto Superior Politécnico Privado do Uíge**  
**Departamento de Engenharias**

**Adão Pedro, 2025**

# Conteúdo

1. Corpo Docente

2. Unidade Curricular

- *Objetivos*
- *Programa da Disciplina*

3. Metodologia

- *Metodologia de Avaliação*
- *Grupos de Trabalho*
- *Horários*

# Corpo Docente

## Docente

- **Adão Pedro, Lic**
  - Licenciatura em Engenharia Informática  
*Universidade Kimpa Vita*

# Objetivo da Unidade Curricular

Introduzir os fundamentos da Engenharia de Software, proporcionando ao estudante a **compreensão dos princípios, processos, técnicas e modelos que orientam o desenvolvimento sistemático, controlado e eficiente de software.**

# Programa da Disciplina

## 1. Software e Engenharia de Software

1. Introdução
2. Software
3. Problemas Associados ao Software
4. A Importância do Software
5. O Papel Evolutivo do Software
6. Aplicações do Software
7. O que é a Engenharia do Software
8. Paradigmas de Engenharia de Software
9. Processos de Software
10. Os Desafios da Engenharia de Software

## 2. Técnicas de Entrevista e de Coleta de Dados

1. Introdução
2. Tipos de Entrevistas
3. Problemas Fundamentais
4. Diretrizes para a Realização de Entrevista
5. Possíveis Formas de Resistência na Entrevista
6. Outros Problemas

# Programa da Disciplina

## 3. Os Paradigmas da Engenharia de Software

1. O Ciclo de Vida Clássico
2. Prototipação
3. O Modelo Espiral
4. Técnicas de Quarta Geração (4GT)
5. Modelo por Incremento
6. Combinando Paradigmas

## 4. Os Processos de Software

1. Modelos de Processos de Software
2. Modelo em Cascata
3. Desenvolvimento Evolucionário
4. Desenvolvimento Formal de Sistemas
5. Desenvolvimento Orientado a Reuso

# Programa da Disciplina

## 5. O Desenvolvimento de Sistemas e as suas Etapas

1. O Desenvolvimento na visão do Pressman
2. Fase de Definição
3. Fase de Desenvolvimento
4. Fase de Verificação, Liberação e Manutenção
5. Conceitos Utilizados no Desenvolvimento
6. Técnicas Utilizados no Desenvolvimento de Sistemas

## 6. Técnica Estruturada

1. Introdução
2. Análise Estruturada
3. Projecto Estruturado
4. Programação Estruturada
5. Desenvolvimento Top-Down
6. Equipes de Programação
7. Revisões Estruturadas - As Ferramentas da Análise Estruturada

# Metodologia de Avaliação

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book

## Grupos de Trabalho

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book

## Horário

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book

## Dúvida e Comunicação

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book

# Referências e Ferramentas

## Ferramentas de Trabalho

- Esferográfica, lápis, papel e computador
- Github (<https://github.com>)
- *(Por adicionar)*

## Referência Bibliográfica

- Pressman, Roger S. - Engenharia de Software
- Sommerville, Ian - Engenharia de Software
- *(Por adicionar)*

# Próxima Aula

## Software e Engenharia de Software

1. Introdução
2. Software
3. Problemas Associados ao Software
4. A Importância do Software
5. O Papel Evolutivo do Software
6. Aplicações do Software
7. O que é a Engenharia do Software
8. Paradigmas de Engenharia de Software
9. Processos de Software
10. Os Desafios da Engenharia de Software

## Recomendações

- Leitura dos livros
  - Engenharia de Software (Sommerville) – Cap. 1, 2
  - Engenharia de Software (Pressman) – Cap. 1, 2, 3,