



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

PLANO DE ENSINO

1º SEMESTRE DE 2022

I. IDENTIFICAÇÃO

Unidade Acadêmica: Ciências Exatas

Curso: Bacharelado em Ciência da Computação

Disciplina: Gerência e Qualidade de Software

Carga horária semestral: 32

CH Teórica: 32

CH Prática: 0

Ano: 1/2022

Turma/turno: Vespertino

Docente: Ana Carolina Gondim Inocêncio

Nº de vagas: 50

Modalidade: presencial

II. EMENTA

Gestão da qualidade na área de desenvolvimento de software e auditoria de sistemas.

III. OBJETIVOS

Objetivo Geral

Oferecer o embasamento conceitual acerca de gerência e qualidade de software, tendo como foco principal importância da garantia da qualidade de software, com o intuito de formação de um profissional que esteja apto a atuar em cargos de gerência, desenvolvendo atividades de planejamento e coordenação de projetos, com ênfase na qualidade.

Objetivos Específicos

(i) Compreender os principais conceitos acerca de gerência e qualidade de software; (ii) Entender como ocorre o processo de Garantia de qualidade de Software; (iii) Discutir sobre o processo de Garantia da Qualidade tanto do Processo quanto do Produto



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

IV. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E CRONOGRAMA

INFORMAÇÕES IMPORTANTES: i) o cronograma de aulas descrito abaixo consiste em uma previsão e pode sofrer modificações no decorrer da disciplina; e ii) todas as atividades realizadas no AVA são contabilizadas na carga horária da disciplina com carga horária variável, dependendo da atividade.

LEGENDA

	Avaliações		Feriados/Outras atividades		Entrega e discussão notas		Reposição
--	------------	--	----------------------------	--	---------------------------	--	-----------

AULA	DATA	Hs	TEMA	REFERÊNCIAS
1	09/08/2022	2	Unidade I - Qualidade de Software	(Alfamídia LTDA, 2012)
2	16/08/2022	2	Unidade I - Qualidade de Software	(Alfamídia LTDA, 2012)
3	23/08/2022	2	Unidade I - Qualidade de Software	(Alfamídia LTDA, 2012)
4	30/08/2022	2	Unidade I - Técnicas de Revisão	(DevMedia, 2020)
5	06/09/2022	2	Unidade I - Técnicas de Revisão	(DevMedia, 2020)
6	13/09/2022	2	Unidade I - Garantia de Qualidade de Software	(DevMedia, 2020)
7	20/09/2022	2	Unidade I - Garantia de Qualidade de Software	(DevMedia, 2020)
8	27/09/2022	2	Avaliação	
9	04/10/2022	2	Unidade II – Melhoria de Processos I	(DevMedia, 2020)
	07/10/2022		DISCUSSÃO E ENTREGA AVALIAÇÕES	
10	11/10/2022	2	Unidade II - Melhoria de Processos II	(DevMedia, 2020)
11	18/10/2022	2	CONEPE	
12	25/10/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – CMMI – PARTE I	(DevMedia, 2020)
13	01/11/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – CMMI – PARTE II	(DevMedia, 2020)
14	08/11/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – MPS.BR	(MACIEL, VALLS, & SAVOINE, 2011)
	15/11/2022		FERIADO PROCLAMAÇÃO DA REPÚBLICA	
15	22/11/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – MPS.BR	(MACIEL, VALLS, & SAVOINE, 2011)
16	29/11/2022	2	AVALIAÇÃO	
	02/12/2022		DISCUSSÃO E ENTREGA AVALIAÇÕES MÉDIA FINAL	



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

--



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

V. METODOLOGIA

Aulas presenciais com uso de recursos de apoio, Ambiente Virtual de Aprendizagem do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA) para disponibilização de conteúdo e entrega de atividades que serão componentes das avaliações. Atendimento individual ou em grupos. Aplicação de atividades relacionadas a pesquisa e desenvolvimento de habilidades relacionadas a gerência e análise de qualidade de software por meio de desafios a serem entregues pelo AVA do SIGAA.

VI. ATIVIDADES SUPERVISIONADAS

Aplicação de atividades (questionários, fóruns, debates, entre outros) relacionadas a pesquisa e desenvolvimento de habilidades gerência e qualidade de software com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem institucionalizado (SIGAA). Também serão aplicados desafios gamificados como forma de atividades supervisionadas para promover uma maior interação e engajamento, sendo que os desafios serão contabilizados como bônus na média final da disciplina.

Observação: Conforme disposto no art. 16 do RGCG (Resolução CEPEC 1557R): A hora-aula em cursos presenciais será de 60 (sessenta) minutos, sendo 50 (cinquenta) minutos de aulas teóricas e práticas e 10 (dez) minutos de atividades acadêmicas supervisionadas, conforme legislação em vigor.

VI. PROCESSOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CRONOGRAMA:

As avaliações serão organizadas em dois conjuntos, N1 e N2, cujo grau máximo de cada conjunto será de 10 (dez) pontos. A Média Final da disciplina será resultante da Média Aritmética Simples das notas N1 e N2, conforme a seguinte expressão:

$$MF = (N1 + N2) / 2$$

Onde:

MF = Média Final

N1 = Nota resultante do primeiro conjunto de avaliações

N2 = Nota resultante do segundo conjunto de avaliações

- Primeiro conjunto de avaliações (N1) será composto por:

- Avaliação – 90% do conjunto N1
- Atividades Complementares realizadas no ambiente virtual – 10% do conjunto N1
- Gamificação Bônus até 1,0 ponto N1

- Segundo conjunto de avaliações (N2) será composto por:

- Avaliação – 90% do conjunto N2
- Atividades Complementares realizadas no ambiente virtual – 10% do conjunto N2.
- Gamificação Bônus até 1,0 ponto N2

VII. BIBLIOGRAFIAS

Básica

WEBER, K. ROCHA, A. NASCIMENTO, C. Qualidade e Produtividade em software. São Paulo: Makron Books. 2001.

BARTIÉ, Alexandre. Garantia da Qualidade de Software. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

ROCHA, A. MALDONADO, J. WEBER, A. A Qualidade de software - Teoria e Prática. São Paulo: Prentice Hall. 2001.

Complementar

ANTONIONI, J. ROSA, N. Qualidade em Software: Manual de aplicação da ISO-9000. São Paulo: Makron Books. 1995.

FERNANDES, A. KUGLER, J. Gerência de Projetos de Sistemas: Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: LTC. 1990.

O'HANLON, TIM, Auditoria da qualidade, 2. ed., São Paulo: Saraiva, 2009.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

SCHMIDT, PAULO; ARIMA, CARLOS HIDEO e SANTOS, JOSÉ LUIZ, Fundamentos de auditoria de sistemas, Vol. 9, São Paulo: Atlas, 2006.

OLIVEIRA, ANTÔNIO JOSÉ. Método de auditoria de sistemas de informação, 1. ed., Porto Editora, 2006

Virtual

Alfamídia LTDA. (2012). *Introdução em qualidade e teste de software*. Disponível em:

<http://eucurso.com.br/apostila/qualidade-software-pdf>. Acessado em: 2 de dezembro de 2020

DevMedia. (2020). *Qualidade de Software*. Fonte: devmedia.com.br: Disponível em:

<https://www.devmedia.com.br/qualidade-de-software-engenharia-de-software-29/18209>.

Acessado em 02 de dezembro de 2020

ISACA. (2020). *CMMIINSTITUTE*. Fonte: <https://cmmiinstitute.com/>

MACIEL, A. C., VALLS, C., & SAVOINE, M. M. (Outubro de 2011). Análise da Qualidade de Software

Utilizando as normas 12207, 15504, ISO 9000-3 e os Modelos CMM/CMMI e MPS.BR. *Revista Científica do ITPAC*. Disponível em: <https://www.unitpac.com.br/arquivos/Revista/44/5.pdf>.

Acessado em: 2 de dezembro de 2020

SOFTEX. (2020). *SOFTEX.BR*. Fonte: SOFTEX.BR/MPSBR: <https://softex.br/mpsbr/>

Jataí, 05 de agosto de 2022

Ana Carolina Gondim Inocência
Docente do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação