



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

PLANO DE ENSINO

1º SEMESTRE DE 2020

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: 1/2021

Turma/turno: Matutino

Docente: Ana Carolina Gondim Inocêncio

Nº de vagas: 50

Modalidade: (síncrona e assíncrona)

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 virtuais realizadas no AVA são contabilizadas na carga horária da disciplina com carga horária variável, dependendo da atividade.
- iii) as aulas síncronas acontecerão durante o horário de aula.
- iv) para as aulas assíncronas o docente ficará disponível para dúvidas no horário da aula mediante agendamento com os grupos de trabalho.

LINK AULAS: [https:// meet.google.com/vqx-hzpb-phi](https://meet.google.com/vqx-hzpb-phi)

LEGENDA							
	AVALIAÇÕES		REPOSIÇÃO		FERIADO/OUTRAS ATIVIDADES		DIVULGAÇÃO NOTAS
AULA	DATA	Hs	TEMA		LINKS	REFERÊNCIAS	OBSERVAÇÕES
1	20/10/2021	2	CONEPE				
2	27/10/2021	2	Unidade I - Qualidade de Software		CONTEUDO	(Alfamídia LTDA, 2012)	SÍNCRONA
3	03/11/2021	2	Unidade I - Qualidade de Software		CONTEUDO	(Alfamídia LTDA, 2012)	SÍNCRONA
4	10/11/2021	2	Unidade I - Qualidade de Software		CONTEUDO	(Alfamídia LTDA, 2012)	SÍNCRONA
5	17/11/2021	2	Unidade I - Técnicas de Revisão		CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
6	24/11/2021	2	Unidade I - Técnicas de Revisão		CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
7	01/12/2021	2	Unidade I - Garantia de Qualidade de Software		CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
8	08/12/2021	2	Unidade I - Garantia de Qualidade de Software		CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
9	15/12/2021	2	Avaliação Virtual				SÍNCRONA



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

0	19/12/2021 a 16/01/2022		RECESSO ACADÊMICO			
10	19/01/2022	2	Entrega e discussão N1			ASSÍNCRONA
11	19/01/2022	2	Unidade II – Melhoria de Processos I	CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
12	19/01/2022	2	Unidade II - Melhoria de Processos II	CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	ASSÍNCRONA
13	26/01/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – CMMI – PARTE I	CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
14	02/02/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – CMMI – PARTE II	CONTEUDO	(DevMedia, 2020)	SÍNCRONA
15	09/02/2022	2	Unidade II - Adquirindo Maturidade organizacional – Normas e Padrões – MPS.BR	CONTEUDO	(MACIEL, VALLS, & SAVOINE, 2011)	SÍNCRONA
16	16/02/2022	2	AVALIAÇÃO			SÍNCRONA
17	18/02/2022	2	DISCUSSÃO E ENTREGA AVALIAÇÕES MÉDIA FINAL			ASSÍNCRONA



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

V. METODOLOGIA

Aulas síncronas e assíncronas com uso de recursos de apoio (Ferramentas do G Suite, sendo utilizado principalmente Google Meet, para aulas síncronas e Google Classroom, esporadicamente para algumas atividades assíncronas), Ambiente Virtual de Aprendizagem do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA) para disponibilização de conteúdo, entrega dos projetos que serão componentes das avaliações. Atendimento individual ou em grupos por meio do Google Meet. 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.

A frequência será feita mediante presença na aula síncrona e, caso o discente tenha algum problema para assistir a aula síncrona, poderá garantir a presença com a realização dos desafios disponibilizados. Ressalta-se que também serão disponibilizadas as aulas gravadas.

VI. ATIVIDADES VIRTUAIS 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) e Google Classroom. 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: As atividades supervisionadas servirão para complementar os 10 minutos de cada aula presencial, em consonância com a RESOLUÇÃO CEPEC Nº 1557 - Art. 16. 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 Virtual – 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 Virtual – 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.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

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.

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). *CMMI INSTITUTE*. 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, 15 de outubro de 2021

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