



Governo do Estado do Rio Grande do Norte Secretaria
de Estado da Educação e da Cultura - SEEC
**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO
NORTE - UERN**

Pró-Reitoria de Ensino de Graduação - PROEG
Home Page: <http://www.uern.br> E-mail: proeg@uern.br



UNIDADE: Campus Avançado de Natal

PROGRAMA GERAL DO COMPONENTE CURRICULAR - PGCC

1 - IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR

1.1 Natureza do componente

☒ Disciplina ☐ Atividades da prática ☐ Estágio Supervisionado ☐ Trabalho de conclusão de curso

1.2 Dados do componente

Código: 08050891 **Nome:** Engenharia de Software **Créditos:** 4 **Carga horária:** 60h

Pré-Requisito: **Código:**

Curso: Ciência da Computação **Período:** 3º **Turno:** M ☒ V ☐ N **Ano/Semestre:** 2018/1

Professora: Ana Paula dos Santos Oliveira Flor

2 - EMENTA

Introdução a engenharia de software. Processos de software. Processos unificados. Métodos ágeis. Gerencia de processo de desenvolvimento de software. Engenharia de requisitos. Análise e projeto de sistemas. Arquitetura de software. Testes de software.

3 - OBJETIVOS

Capacitar o aluno a aplicar os conceitos e conhecimentos pertinentes a Engenharia de Software, compreendendo suas características e a importância da gestão de projetos de software. Apresentar aos alunos o conceito e os modelos de processos de software, compreendendo as técnicas das metodologias ágeis e assim as práticas de engenharia de software (comunicação, planejamento, construção e implantação), como também as técnicas de levantamento de requisitos, os conceitos de análise orientada a objetos, diagrama UML e ferramentas CASE.

4 - CONTEÚDO

ETAPA	EMENTA	CONTEÚDO
1	Introdução a Engenharia de Software	Mercado de Software e Dinâmica de Desenvolvimento
	Processos de Software	Importância de software, mitos de software. Conceituação de produtos e processos de softwares
	Processos Unificados	Introdução. Desenvolvimento iterativo e incremental. Realimentação e adaptação. Fases do PU
	Métodos Ágeis	Processos de desenvolvimento de software (RUP, SCRUM e XP)

2	Gerencia de Processo de Desenvolvimento de Software	Processos de desenvolvimento de software(RUP, SCRUM e XP)
	Engenharia de Requisitos	Processo de engenharia de requisitos. Levantamento de requisitos. Análise de requisitos. Documentação de requisitos. Verificação, validação e garantia da qualidade de requisitos, gerencia de requisitos.
	Análise e Projeto de Sistemas	Modelagem de sistema
	Arquitetura de Software	Projeto de arquitetura e de implementação. Gerenciamento de projetos/planejamento de projetos.

3	Teste de Software	Teste e evolução de software
---	-------------------	------------------------------

5 - METODOLOGIA

Aulas expositivas e encontros com profissionais da área; Trabalhos práticos; Trabalhos em grupo.

6 - PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A avaliação do conhecimento será realizada de forma contínua, considerando a assiduidade e o desempenho de cada aluno em atividades propostas em sala de aula.

Os instrumentos utilizados para avaliação podem variar entre avaliações escritas individuais, trabalhos de pesquisa e/ou implementação individuais ou em grupo.

A cada 20 horas/aula concretizadas será aplicado um dos instrumentos acima apresentado

7 - REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- PRESSMAN, Roger. Engenharia de software. 6.ed. São Paulo: McGrawHill, 2006.
- SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9ª ed. São Paulo: Addison Wesley, 2011.
- PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de Software: Teoria e Prática. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- BOOCH, G., RUMBAUGH, J., JACOBSON, I. UML - guia do usuário. Campus, 2000.
- PAULA FILHO, W. Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões - 2a edição - LTC - 2003.
- GUSTAFSON, David A.. Teoria e Problemas de Engenharia de Software. Porto Alegre: Bookman, 2003.

8 - OUTRAS OBSERVAÇÕES

Material didático disponível também no link:
<https://www.anapaulaflor.github.io>

**Aprovado pela Comissão do
PPC em**

--	--

Professor(a)

Presidente da Comissão do PPC