



Projeto Integrador 2

Profº Anderson Santos

anderson.dossantos@rj.senac.br

anderson.dossantos@senacrio.com.br

MINI CURRÍCULO DO PROFESSOR

ANDERSON SANTOS

ANDERSON.DOSSANTOS@RJ.SENAC.BR



Formação:

Engenharia da Computação (1997)

Doutorado em Modelagem Computacional (2009)

Atuação:

Instituto Militar de Engenharia - Professor de Graduação e Pós-graduação - Desde 2007

UniCarioca - Professor de Graduação e Pós-graduação - desde 2009

SENAC/RJ - Professor de Graduação - desde 2019



PROJETO INTEGRADOR 2

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CONTEXTUALIZAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR

A unidade curricular Projeto Integrador 4 permite o desenvolvimento de competências relacionadas com o desenvolvimento de sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto; com a implantação e manutenção de sistemas de informação, realizando instalação e as manutenções preventivas, evolutivas e corretiva; e com o gerenciamento de projetos de desenvolvimento de sistemas de informação com qualidade, elaborando cronogramas e definindo custos.

PROJETO INTEGRADOR 2



ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

- Competência:
 - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.
 - Implantar e manter sistemas de informação, realizando instalação e as manutenções preventivas, evolutivas e corretivas.
 - Gerenciar projetos de desenvolvimento de sistemas de informação com qualidade, elaborando cronogramas e definindo custos.
- Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):
 - Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo.

PROJETO INTEGRADOR 2

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Bibliografia

De acordo com o tema escolhido no semestre.

PROJETO INTEGRADOR 2

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



PLANO DE ENSINO

Dias de Aula:

Aula 1 Apresentação da UC,
bases tecnológicas, metodologia
e critérios de avaliação...

Aula 2

Aula 3

...

HORÁRIO: Início: 20:00
Término: 22:00

Módulo 2 - 12487			
Horário	sala	Unidade Curricular	
18:00-20:00		Design de Interfaces Gabriela Silveira	seg
20:00-22:00		Projeto Integrador II Anderson Fernandes	
18:00-20:00		Estrutura de Dados Priscilla Fonseca	ter
20:00-22:00			
18:00-20:00		Engenharia de Software II Johnny Tafur	qu
20:00-22:00		Tecnologias Web II Marcelo Estruc	
18:00-20:00		Banco de Dados I Roberto Harkovsky	qui
20:00-22:00		Engenharia de Software II Johnny Tafur	
18:00-20:00		Programação I Reinaldo Freitas	sex
20:00-22:00			

Processo de Avaliação

A avaliação do desempenho do estudante será feita por Unidade Curricular

Considera-se aprovado na Unidade Curricular, o estudante que tiver comparecido a pelo menos 75% (setenta e cinco por cento) das aulas e tiver obtido o conceito Suficiente na unidade curricular/disciplina.

Registros Avaliativos

ÓTIMO

Desempenho supera com excelência a performance requerida.

BOM

Desempenho supera a performance requerida.

SUFICIENTE

Desempenho atende a performance requerida.

INSUFICIENTE

Desempenho não atende a performance requerida.

Recuperação

A recuperação acontecerá durante a execução de cada Unidade Curricular, realizada pelo Professor, imediatamente após a identificação das dificuldades de aprendizagem do estudante. A recuperação será contínua, no decorrer do processo.

Recuperação

Considera-se aprovado, após a recuperação, o estudante que obtiver o conceito mínimo (Suficiente), ou seja, idêntico ao exigido para aprovação direta.

As atividades de recuperação serão organizadas individualmente ou em grupos em torno das competências em que o desempenho foi considerado inferior ao requerido para a aprovação direta.

Revisão de conceito e frequência



Os estudantes podem solicitar revisão de conceito e frequência via Requerimento Web e a coordenação pedagógica analisará cada caso junto à coordenação de curso.

Informações importantes

Atendimento em Regime Especial

Esse atendimento acontecerá nos seguintes casos:

- ✓ Alunas grávidas, a partir do 8º mês de gestação, durante três meses (Lei Federal nº 6.202/75);
- ✓ Portadores de problemas de saúde previstos no Decreto-Lei Federal nº 1.044/69;

Atenção!

A solicitação para o atendimento em regime especial, bem como a apresentação de documentos comprobatórios, deve ser feita no prazo de cinco dias úteis, a contar do primeiro dia de afastamento, via [Requerimento Web](#). O regime especial não é concedido com efeito retroativo e não abona falta. Não haverá aplicação do regime especial para atividades práticas e de estágios.

Formato das Aulas

- Apresentação de Slides
- Resolução de Exercícios
- Apresentação de Exercício Resolvido pelos alunos
- Atividade para casa

Apresentação dos Alunos

Cada aluno, por favor, se apresente e informe:

- a) Nome
- b) Quanto tempo está no SENAC/RJ
- c) Sua expectativa na disciplina
- d) Se atua em computação, qual a sua atividade

Manifesto Ágil

Manifesto para o desenvolvimento ágil de software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas

Software em funcionamento mais que documentação abrangente

Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos

Responder a mudanças mais que seguir um plano

Mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

Jeff Sutherland

Dave Thomas

12 Princípios do Manifesto Ágil

#1 Satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor agregado

#2 Mudanças nos requisitos são bem-vindas, mesmo tardiamente no desenvolvimento

#3 Entregar frequentemente software funcionando

#4 Pessoas de negócio e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto por todo o projeto

#5 Construa projetos em torno de indivíduos motivados

#6 O método mais eficiente e eficaz de transmitir informações é através de conversa face a face

#7 Software funcionando é a medida primária de progresso

#8 Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter um ritmo constante

#9 Contínua atenção à excelência técnica e bom design

#10 Simplicidade é essencial

#11 As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizáveis

#12 Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e então refina e ajusta seu comportamento de acordo



A Aula já vai
começar...