

	<p align="center"> UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO CÂMPUS DE PALMAS CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO </p> <p align="center"> 109 Norte Av. Ns 15 ALCNO 14 77001-090 Palmas/TO lcomp@mail.uft.edu.br </p>	
--	---	--

PROGRAMA DA DISCIPLINA
Engenharia de Software

INFORMAÇÕES GERAIS			
Código: 5COML015	Créditos: 4	Carga Horária: 60h	Tipo: Obrigatória
Professor: Edeilson Milhomem da Silva			Semestre: 2024/2

1 EMENTA

Introdução à Engenharia de Software. Fatores de Sucesso de Software. Processo de Desenvolvimento de Software. Modelos de Processos Tradicionais. Engenharia de Requisitos. Escopo de um projeto de Software. Visão Geral das Fases de Análise e Projeto de Software. Metodologias Ágeis. Gerenciamento de Configuração de Software. Qualidade de Processo de Software. Qualidade de Produto de Software. Implementação. Teste de Software, Manutenção e Evolução de Software.

2 OBJETIVOS

1.1 Objetivo Geral

Compreensão dos conceitos relacionados ao ciclo de vida de um projeto de software, incluindo a aplicação dos diferentes modelos de processos, de métodos, técnicas e ferramentas para todo o ciclo de vida de software

1.2 Objetivos Específicos

- Apresentar conceitos básicos da Engenharia de Software e a sua importância.
- Apresentar os diferentes modelos de desenvolvimento de software
- Identificar e selecionar processos de software adequados ao contexto de cada projeto
- Entender as peculiaridades inerentes aos modelos ágeis de desenvolvimento de software e as suas diferenças em relação aos modelos tradicionais de desenvolvimento.
- Entendimento dos fundamentos e peculiaridades relacionados à Qualidade de Software com o intuito de diferenciar controle de qualidade e garantia de qualidade de software.
- Relacionar as diferentes etapas de desenvolvimento de software para a compreensão do sistema como um todo.

3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução à Engenharia de Software
- Ciclo de Vida de Software: modelos tradicionais
- RUP & Modelagem de Negócios
- Gerência de Projetos Dirigida a Plano e Manifesto Ágil

- Modelos de processos tradicionais vs. Ágeis e eXtreme Programming
- Scrum
- Engenharia de Requisitos
- Qualidade de [Produto de] Software

4 METODOLOGIA

3.1 Ensino

A aula está construída no Ambiente Virtual de Aprendizagem institucional – AVA UFT, contendo:

- Aulas Expositivas disponibilizadas no AVA
- Aulas síncronas, assíncronas e encontros presenciais em alguns pólos;
- Curadoria de conteúdo suplementar para apoiar o aluno
- Apoio do Tutor Online e Presencial
- Fórum interativo para discussão entre os alunos, Tutor e Professor.

Há a previsão que haja encontros presenciais em alguns dos pólos, são eles:

DATA	TÓPICO	TECNOLOGIA	HORÁRIO
17/8	Introdução à Eng. de Software e os modelos tradicionais	Presencial/Gurupi	08h – 12h
2 24/8	Introdução à Eng. de Software e os modelos tradicionais	Presencial/Miracema	8h – 12h

3.2 Avaliação

A cada aula, da aula 1 até 6, será proposta uma atividade valendo 1,0 ponto, somando 6,0 pontos à média final. As 2 últimas atividades valerão 2,0 (dois pontos) cada uma.

Ao final da disciplina, se a Média Final - MF:

- maior ou igual a 7,0 pontos passa direto;
- menor que 4,0 reprova direto;
- se maior que 4,0 e menor que 7,0 o aluno vai para Exame Final.

$$NF = (MF + EF)/2$$

Se a NF for ≥ 5 o aluno é APROVADO COM EXAME, senão é REPROVADO COM EXAME.

5 CRONOGRAMA DE AULAS

Semana	Tema/Atividade
1	Introdução à Engenharia de Software
2	Ciclo de Vida de Software: modelos tradicionais

3	RUP & Modelagem de Negócios
4	Gerência de Projetos Dirigida a Plano e Manifesto Ágil
5	Modelos de processos tradicionais vs. Ágeis e eXtreme Programming
6	Scrum
7	Engenharia de Requisitos
8	Qualidade de [Produto de Software
9	Exame Final.
10	Encerramento da disciplina

6 BIBLIOGRAFIA

6.1 Básica

- 1 - SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10. ed. Makron Books Pearson Education do Brasil, 2019.
- 2 - MAXIM, B. R; PRESSMAN, R. S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 9. AMGH, 2020.
- 3 - WAZLAWICK, Raul Sidnei. . Engenharia de Software: conceitos e práticas. 2. GEN LTC, 2018.

6.2 Complementar

- 1 - SABBAGH, Rafael. Scrum. Casa do Código, 2022.
- 2 - WAZLAWICK, Raul Sidnei. Análise e Design Orientados a Objetos para Sistemas de Informação. GEN LTC, 2022.
- 3 - RUMBAUGH, James. The Unified modeling language reference manual. Reading, Mass: Addison - Wesley, 1999.
- 4 - TONSIG, Sergio Luiz. Engenharia de software: analise e projeto de sistemas. 2.ed. Rio de Janeiro: Ciencia Moderna, 2008.
- 5 - PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de software: teoria e prática. 2.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007.
- 6 - FIORINI, Soeli T. Engenharia de software com CMM. Rio de Janeiro: Brasport, 1999.

PROF. DR. EDEILSON MILHOMEM DA SILVA
MATRÍCULA: 2358244