

# IF682- Engenharia Software e Sistemas

Johnny Herbert Muniz Nunes

11 de maio de 2018

## 1 Introdução

Engenharia Software de Sistemas é uma disciplina que é voltada para os aspectos da produção de software. As principais atividades da engenharia de software é a especificação de software, desenvolvimento de software, validação de software e evolução de software. A engenharia de software está preocupada em desenvolver o software o mais próximo possível do que foi solicitado de forma mais rápida e segura. A disciplina promove atividades que requerem trabalho em equipe executável, pois se refere a software (sistemas) desenvolvidos por grupos ao invés de indivíduos.[1]



Figura 1: Engenharia Software e Sistemas.

## 2 Relevância da disciplina

### 2.1 Deveria está no currículo de ciência da computação?

Essa disciplina é muito importante na matriz curricular do curso de ciência da computação, pois nela iremos abordar vários métodos de desenvolvimento de software e aprender como planejar e gerenciar de forma eficiente a elaboração de um projeto.



Figura 2: Dúvida.

## 2.2 Disciplinas relacionadas

IF661- Trabalho de Graduação	No trabalho de graduação é onde se aplica todo conhecimento adquirido no curso, e nele temos que aplicar o conhecimento de engenharia de software.
IF722- Tópicos Avançados Eng. Software	Em tópicos avançados de eng. software aprende-se de forma mais específica e aprofundada os conceitos de engenharia de software.
IF723- Sem. Engenharia de Software Ling. Computacional	Em sem. engenharia de software ling. computacionais apresentam-se vários seminários voltados a engenharia de software, ajudando assim o aprofundamento da área.
IF672- Algoritmos e estruturas de dados	Algoritmos e estrutura de dados é usado na engenharia de software, pois nesta disciplina começam as preocupações em fazer códigos otimizados.

Tabela 1: Disciplinas relacionadas.  
[\[2\]](#)

## Referências

- [1] Ian Sommerville. Slide de engenharia de software. page 12.
- [2] UFPE. Perfil curricular de ciência da computação ufpe.