1. **Introdução**
   1. Texto introdutório para contextualizar tema, questão problema e hipótese de solução
   2. Apresentação do tema, questão problema, justificativas e objetivos geral e específicos do projeto
   3. Apresentação da estrutura da monografia
2. **Referencial teórico**

Texto introdutório do capítulo

* 1. Apresentação do objeto do Estudo de Caso – DOCUMENTAÇÃO DE PROJETOS DE SOFTWARE – (1 página)
     1. Apresentação da DOCUMENTAÇÃO DE SW (conceitos, definições, características, melhores práticas, padrões, histórico, evolução)
     2. Qualidade de SW (certificações) e modelos de documentação
     3. Vantagens e Desvantagens do uso de padrões (tempo, atualizações, custo)
  2. **Apresentação do objeto do Estudo de Caso – LINGUAGEM MARKDOWN – (2 páginas)**
     1. **Conceitos, definições, características, sintaxe, ortografia, padrões, ferramentas**
  3. Engenharia de Software – (1 página)
     1. Atividades, ciclo de vida do desenvolvimento, padrões de projeto
     2. Metodologias de Análise e Desenvolvimento de Software
        1. SDM, SSADM, OOP, RAD, DSDM, TSP, RUO, XP, AUP, DAD
        2. Tradicionais, Cascata, Incremental, Evolucionário, Ágil, SCRUM, etc.
     3. Análise, Projeto, Prototipação, Implementação, Testes, Implantação
        1. Método de levantamento de Requisitos
        2. Ferramentas de documentação de Requisitos
        3. Ferramentas de projeto (diagramas)
        4. Ferramentas de prototipação de BD e IHC
        5. Métricas de cálculo esforço custo e tempo
        6. Ferramentas de implementação (frameworks)
        7. Métodos e ferramenta de testes
        8. Ferramentas de planejamento e gerenciamento de implantação
  4. Tecnologia da Informação e Comunicação (Tecnologia aplicada aos prazos) – (1 página)
     1. Conceitos, definições, caracterizações
     2. Histórico, evolução - hw/sw/redes
     3. Sistemas de informação
        1. TGS – conceitos
        2. SI – conceitos, histórico, evolução
        3. Componentes de SI
        4. Níveis Gerenciais (pirâmide)
        5. Tipos de SI – SPT/SCP/SAE/SAD/SIG/SIE/ERP/SCM/CRM/KMS/
        6. E-Commerce – histórico, evolução
     4. Licenciamento de software
        1. FREE, FREEMIUM, OPEN, GPL, Apache, Cc, Shareware
        2. Licenciamentos Proprietário e Comercial
  5. **Arquiteturas de SI (Uso do bitbucket ou github automaticamente) (3 páginas)**
     1. **Stand-alone, Client/Server**
     2. **Internet – histórico, evolução, estatísticas**
     3. **Aplicações WEB – características, protocolos, serviços, ferramentas desenvolvimento**
     4. **Dispositivos móveis – SE O PROJETO ENVOLVER APP MOBILE**
        1. **Conceitos, definições, histórico, evolução**
        2. **Hardware e software mobile**
        3. **Aplicações MOBILE – características, protocolos, serviços, ferramentas de desenvolvimento**
  6. ~~IHC – usabilidade, ergonomia, acessibilidade, interfaces amigáveis~~
     1. ~~Conceitos, definições, características, histórico, evolução~~
     2. ~~Padrões de usabilidade e ergonomia~~
     3. ~~Adaptabilidade~~
     4. ~~Testes de usabilidade e ergonomia de interfaces~~
  7. ~~Bancos de Dados - SE O PROJETO ENVOLVER PERSISTÊNCIA DE DADOS EM BD~~
     1. ~~Conceitos, histórico, evolução, fornecedores, principais produtos, licenciamento~~
     2. ~~Tipos – relacionais, não relacionais, objeto relacionais, orientados a objetos~~

1. **Projeto do artefato de software** (utilização de markdown para documentação)
   1. Apresentação dos diagramas de projeto (UML, etc)
2. **Implementação do protótipo funcional (exemplos de uso)**
   1. Método de Desenvolvimento
   2. Ambiente de Desenvolvimento (ferramentas)
3. **Testes do protótipo funcional (se houver uma condição real de utilização)**
   1. Método de Testes
   2. Ferramenta de Testes
   3. Processos de Teste realizados
4. **Implantação do protótipo em beta teste (se houver uma condição real de utilização)**
   1. Ferramenta de planejamento e gerenciamento da implantação
5. **Resultados obtidos (resultado do que foi utilizado)**

**Conclusões**

**Referências**