Apresentação da Disciplina

Projeto de Software

Aline Brito



Apresentação

https://alinebrito.com

https://www.linkedin.com/in/aline-norberta-de-brito

- Bacharel em Engenharia de Computação pela PUC Minas (2014)
- Mestre em Ciência da Computação pela UFMG (2018)
 - Doutora em Ciência da Computação pela UFMG (2023)
- Professora substituta no CEFET-MG
- Analista de Software por aproximadamente cinco anos

Contatos

Atendimento:

- Aulas presenciais
- Canvas, E-mail
- E-mail: <u>nbrito.aline@gmail.com</u>, <u>alinebrito@pucminas.br</u>

Áreas de pesquisa: Qualidade de Software, Manutenção de Software, Mineração de Repositórios de Software

Sumário

- Apresentação da disciplina:
 - Formato das aulas
 - Distribuição de pontos
 - Cronograma
 - Sugestões e esclarecimento de dúvidas
- Importância da disciplina no mundo real e sugestões

Formato das Aulas

Formato de Aulas

- Prédio 4 (Qua, 19:00 e Qui, 19:00)
- Atividades práticas em laboratório
- Apresentação do conteúdo
- Discussão em grupo
- Realização de atividades avaliativas

Exercícios em Sala

- Aplicação dos conceitos discutidos nas aulas teóricas
- Atividades individuais e em grupos
- Durante as aulas, ao longo do semestre

Seminários

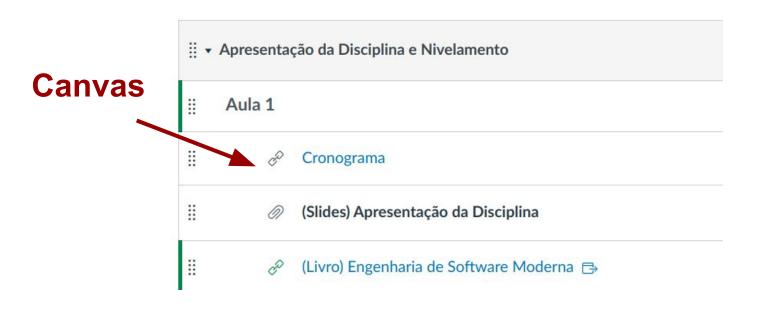
- Discussão de tópicos e pesquisas recentes em Projeto de Software
- Durante as aulas (detalhes no cronograma)

Avaliações

Avaliações

- **Provas (2):** 50 pontos
- Exercícios e seminários em sala: 25 pontos
- Trabalho prático: 20 pontos
- Avaliação de Desempenho Acadêmico (ADA): 05 pontos
- Reavaliação: 25 pontos
 - Substitui a menor entre as três provas, para quem não atingiu 60 pontos
 - Todo o conteúdo do semestre

Cronograma



O que vamos estudar?



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Pró-Reitoria de Graduação

Plano de Ensino de Disciplina

Código da Disciplina: 56976 Vigência:

Disciplina: PROJETO DE SOFTWARE

Código do Curso: 372 Curso: Engenharia de Software

Unidade: UNID. EDUC. PRAÇA DA LIBERDADE - PPL

Turno: Período: 4 Currículo: 37202

Carga Horária

TEÓRICA 80 (GRADE 80)

TOTAL 80

Requisitos

Disciplina	Código	Classificação
ENGENHARIA DE REQUISITOS DE SOFTWARE	56969	Pré-requisito
PROGRAMAÇÃO MODULAR	56970	Pré-requisito

Projeto de Software

Ementa

Conceituação de projeto de software. Introdução à Arquitetura de Software. Organização e projeto das camadas de negócios, serviços e dados. Modelagem estrutural e comportamental. Padrões de Projeto. Qualidade de projeto.

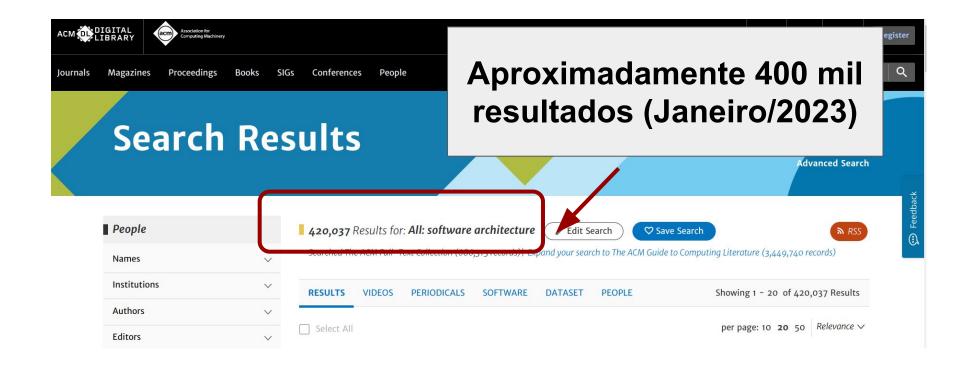
Objetivos

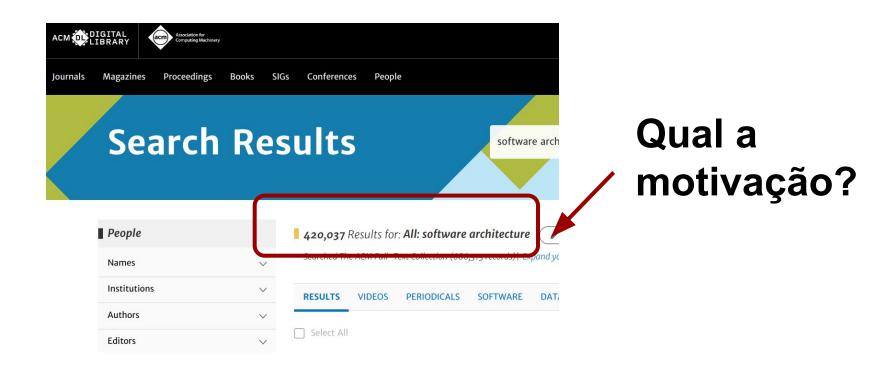
Capacitar o aluno para que ele realize as atividades de projeto de software, considerando e avaliando diversas alternativas de solução e empregando ferramentas, técnicas, métodos e boas práticas de qualidade de projeto.

Exemplo: Buscar por "software architecture" na ACM Digital Library

https://dl.acm.org







"No mundo moderno, tudo é software"



Governo e Instituições de Ensino









Comércio Eletrônico









Bancos







Hospedagem, Lazer, Publicidades









Indústria de Software



Hospedagem, Lazer, Publicidades



Indústria de Games



https://ge.globo.com/esports/noticia/pokemon-go-supera-lancamento-com-lucro-recorde-em-2021.ghtml

Setor em crescimento...



abes v associados v dados do setor serviços v notícia

dados do setor

3,11 trilhões (2022)



A ABES – Associação Brasileira das Empresas de Software e a International Data Corporation (IDC) apresentam o Estudo Mercado Brasileiro de Software – Panorama e Tendências 2023. De acordo com dados da International Data Corporation (IDC) analisados pela ABES, o Davido de Corporation (IDC) analisados e moderna de Corporation (IDC) analisados e lidera na América Latina, cujo total de investimentos alcançou US \$ 124 bilhões (contra US \$ 115 bilhões em 2021). A IDC destacou as tendências para 2023-2024, a partir de uma perspectiva pragmática e focou temas como 56. Ciberseguranca e IoT.

Faça aqui o download do estudo de mercado ABES/IDC na íntegra.

Indústria de Games



Tecnologia

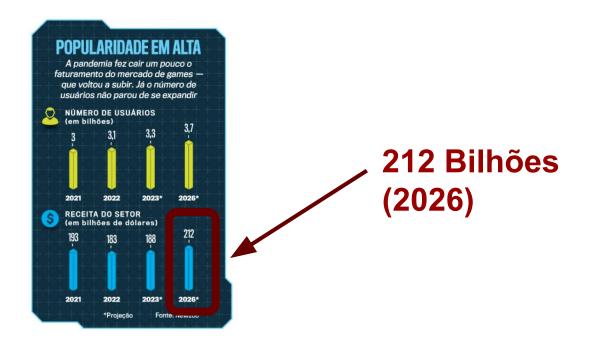
Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema

Calendário de grandes lançamentos e popularização dos smartphones aceleram ainda mais o crescimento do setor

Por André Sollitto 24 set 2023, 08h00

https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-gue-o-de-cinema

Indústria de Games



https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema

Como projetar um sistema de software?

Lições aprendidas nos TI 1, 2, 3...?

Projeto de Software

Ementa

Conceituação de projeto de software. Introdução à Arquitetura de Software. Organização e projeto das camadas de negócios, serviços e dados. Modelagem estrutural e comportamental. Padrões de Projeto. Qualidade de projeto.

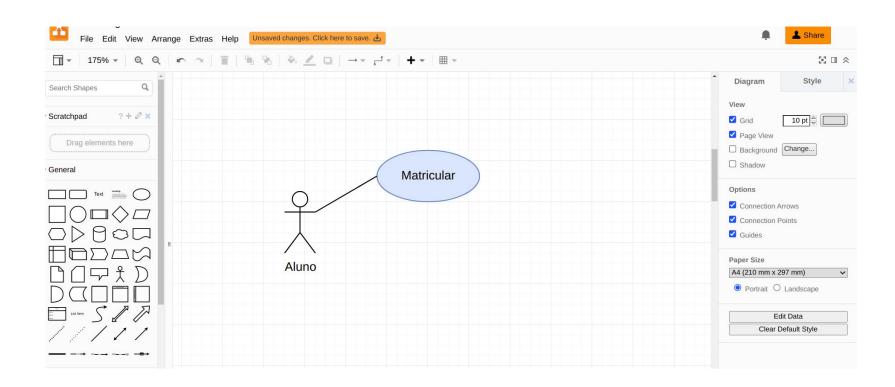
Objetivos

Capacitar o aluno para que ele realize as atividades de projeto de software, considerando e avaliando diversas alternativas de solução e empregando ferramentas, técnicas, métodos e boas práticas de qualidade de projeto.



Sugestões e Comentários Finais

Ferramenta draw.io



Sugestões: ClbSE 2024



Sugestões: CBSoft 2024

https://cbsoft.sbc.org.br/2024/cbsoft





Pontifícia Universidade Católica do Paraná, CEP 80215-901. Curitiba - PR

Apresentação da Disciplina

Projeto de Software

Aline Brito

