

Plano de Ensino

CPCX - CÂMPUS DE COXIM
[0803] SISTEMAS DE INFORMAÇÃO - BACHARELADO

Período Letivo: 2016/1

Disciplina: [0803.000145-0] ENGENHARIA DE SOFTWARE I

C.H.: 68 horas

1. Ementa:

Introdução à engenharia de software. Modelos de processos de desenvolvimento de software. Requisitos e especificação de software. Ferramentas e ambientes de software. Padrões de desenvolvimento e documentação de software

2. Objetivo:

Apresentar, analisar e discutir o corpo de conhecimento que constitui a Engenharia de Software, seus princípios, métodos e ferramentas, além de propiciar aos acadêmicos :

- identificar as técnicas da Engenharia de Software para o desenvolvimento de um produto;
- conhecer e utilizar as técnicas de trabalho em grupo, especificamente para Engenharia de Requisitos..

3. Programa:

1.Introdução à engenharia de software.

- Sistemas de Software.

-Princípios e Paradigmas de Engenharia de Software.

2.Modelos de processos de desenvolvimento de software.

-Modelos de Processo Prescritivo;

-Modelos de Processo Especializado;

-O Processo Unificado;

- Modelos de Processo Pessoal e de Equipe.

- Desenvolvimento Ágil.

3.Requisitos e especificação de software.

-Engenharia de Requisitos;

-Modelagem de Requisitos : Cenários;

-Modelagem de Requisitos : Informações;

-Modelagem de Requisitos : Classes de Análise.

4.Ferramentas e ambientes de software.

-Frameworks de descrição de requisitos.

5.Padrões de desenvolvimento e documentação de requisitos de software.

-Modelagem de requisitos orientados a fluxos.

-Criação de um Modelo Comportamental;



Plano de Ensino

CPCX - CÂMPUS DE COXIM

Período Letivo: 2016/1

[0803] SISTEMAS DE INFORMAÇÃO - BACHARELADO

Disciplina: [0803.000145-0] ENGENHARIA DE SOFTWARE I

C.H.: 68 horas

Professor(es): JULIANA WOLF PEREIRA (T01)
JOSE ALVES DE SOUSA NETO (T01)

-Padrões para a Modelagem de Requisitos;

-Modelagem de Requisitos para WebApps.

Sistemas de Software. Engenharia de Software e seus princípios. Paradigmas. Engenharia de Requisitos: Técnicas para Extração e Gerenciamento de Requisitos. Casos de Uso e Diagramas de Sequência e de Colaboração. Análise orientada a objetos. Projeto orientado a objetos. Diagrama de classes.

4. Procedimentos:

-Aulas expositivas;

-Trabalhos em equipe.

-Desenvolvimento e apresentação de solução para requisitos de software.

5. Recursos:

-Quadro negro;

-Projektor.

6. Bibliografia:

PFLIEGER, S. L. Engenharia de software. 2. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2004. PRESSMAN, R. S. Engenharia de software 6ª Edição São Paulo: MacGraw Hill, 2006. SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 8. ed. São Paulo: Prentice-Hall, 2007. Bibliografia Complementar: GHEZZI, C. et al. Fundamentals of software engineering. 2. ed. Upper Saddle River: Prentice-Hall, 2002. SCHACH, S. R. Object-oriented and classical software engineering. 7. ed. New York: McGraw-Hill, 2007. VON MAYRHAUSER, A. Software engineering - methods and management. San Diego: Academic Press, 1990.

7. Avaliação:

2 provas teóricas (P1, P2)

1 prova optativa (PO)

Média de aproveitamento: $MA = (P1+P2)/2$

Datas:

P1 - 15/06/2016

P2 - 08/08/2016

PO - 05/09/2016.

8. Atividade Pedagógica de Recuperação de Desempenho em Avaliações:

Para a recuperação do desempenho em avaliações, podem ser oferecidas, dependendo do conteúdo avaliado, além da avaliação optativa substitutiva:

aulas de correção das avaliações; proposição de listas extras de exercícios de fixação; proposição de trabalho ou atividade extra para recuperação; agendamento de aula de reforço;

atendimento aos alunos fora do horário de aula; disponibilização de material extra para reforço.