

Faculdade SENAI Fatesg

Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Plano de Ensino		
UNIDADE CURRICULAR		
Teste de Software		
ANO LETIVO: 2021/1	PERÍODO: 4	CARGA HORÁRIA TOTAL: 40 h
Docente: Elisabete Tie Hato		
<p>➤ <b>COMPETÊNCIA GERAL:</b> Projeta, implementa, testa, implanta, mantém, avalia e analisa sistemas computacionais de informação, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais. Avalia, seleciona, especifica e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas da Engenharia de Software, linguagens de programação e bancos de dados. Coordena equipes de produção de softwares. Vistoria, realiza perícia, avalia, lauda e emite parecer técnico em sua área de formação.</p>		
<p>➤ <b>Unidade de competência:</b>  <b>UC4 –</b> Gerenciar sistemas computacionais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais.</p>		
<p><b>Objetivo geral da Unidade Curricular:</b> Desenvolver capacidades técnicas referentes a validação de testes em sistemas computacionais, bem como capacidades sociais, organizativas e metodológicas, de acordo com a área de ocupação no mundo do trabalho.</p>		
CONTEÚDOS FORMATIVOS		
<p><b>CAPACIDADES TÉCNICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer tipos, técnicas, procedimentos e ferramentas de testes em sistemas</li> <li>• Identificar tipos de falhas dos sistemas após realização de teste</li> <li>• Adotar metodologias e software para realização teste</li> <li>• Elaborar o plano de trabalho para realização de testes</li> <li>• Executar testes de acordo com o plano de testes</li> <li>• Comparar resultados obtidos após análise de testes dos sistemas</li> <li>• Validar os resultados obtidos nos testes</li> <li>• Registrar falhas e necessidades de melhoria</li> </ul> <p><b>CAPACIDADES SOCIAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagir com a equipe de trabalho na realização de serviços.</li> <li>• Reconhecer diferentes comportamentos das pessoas nos grupos sociais</li> <li>• Demonstrar postura ética e profissional no tratamento de informações.</li> <li>• Demonstrar responsabilidade em serviços</li> <li>• Ter atitude empreendedora.</li> </ul> <p><b>CAPACIDADES ORGANIZATIVAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar ambientes profissionais durante e após as atividades laborais</li> </ul>		<p><b>CONHECIMENTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definições</li> <li>• Tipos</li> <li>• Linguagem</li> <li>• Métodos e procedimentos</li> <li>• Plano de testes</li> <li>• Ferramentas</li> <li>• Implementação de testes</li> <li>• Validação e comparação de resultados de testes</li> <li>• Documentação</li> <li>• Falhas no Software (tipos e planos de ações)</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>Estabelecer critérios e ordem de prioridade de serviços</li><li>Ter responsabilidade de ambiental para realização de serviço</li><li>Estabelecer critérios e ordem de prioridade de serviços</li><li>Reconhecer tipos de sistemas e gestão organizacional</li></ul> <p><b>CAPACIDADES METODOLÓGICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Utilizar métodos e técnicas de registro e documentação de dados</li><li>Utilizar ferramentas da qualidade no gerenciamento do processo</li></ul>			
<p><b>ESTRATÉGIAS DE ENSINO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Aulas expositivas utilizando recursos audiovisuais: Quadro branco(QB) , Datashow (DS) e Microcomputador (MI);</li><li>Prática em laboratório de informática (LI) com uso da Internet (IN);</li></ul> <p><b>SITUAÇÕES DE APRENDIZAGENS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Listas de Exercícios (LE);</li><li>Estudo de caso com a elaboração de Projetos Práticos (EC);</li><li>Projeto Integrador (PI);</li><li>Avaliação Interdisciplinar (AI).</li></ul>			
<p style="text-align: center;"><b>SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM</b></p> <p><b>ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM DESAFIADORAS:</b></p> <p>(    ) Estudo de caso (X) Projeto (elaboração ou execução)</p> <p>(    ) Situação-Problema ou (    ) Pesquisa Aplicada</p> <p><b>DESCRIÇÃO DA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM DESAFIADORA</b></p> <p><b>Contextualização:</b> Fábrica de Software com tema especificado e desenvolvido em grupo pelo aluno que compreenda um software Java para Web.</p> <p><b>Desafio:</b> Ser capaz de desenvolver um algoritmo na linguagem de programação Java que atendam aos requisitos explicitados na Contextualização.</p> <p><b>Resultados esperados:</b> Software.</p>			
<b>CRONOGRAMA</b>	<b>CONTEÚDOS</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA, FORMATIVA E SOMATIVA</b>
Aula nº 01 CH: 2h 03/02	Apresentação do Plano de Ensino	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 02 CH: 2h 10/02	Processo de Desenvolvimento de Software, Teste e Manutenção.	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 03 CH: 2h 24/02	Conceitos Básicos de Teste de Software	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC

Aula nº 04 CH: 2h 03/03	Plano de Teste	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 05 CH: 2h 10/03	Especificação dos Testes	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 06 CH: 2h 17/03	Definição de Cenários	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 07 CH: 2h 24/03	Avaliação N1	IN ou Papel e Caneta	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 08 CH: 2h 31/03	Testes de Regra de Negócio	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 09 CH: 2h 07/04	Gestão de Defeitos	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 10 CH: 2h 14/04	Desenvolvimento e Gestão de Casos de Testes – Projeto X	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 11 CH: 2h 28/04	Desenvolvimento e Gestão de Casos de Testes – Projeto X	QB, MI, DS, LI, IN	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 12 CH: 2h 05/05	Apresentação dos casos de testes implementados	Seminários	Participação, Pontualidade, LE e EC
Aula nº 13 CH: 2h 12/05	Elaboração do Documento de Testes para a Fábrica de Software	QB	Participação, Pontualidade, LE
Aula nº 14 CH: 2h 19/05	Avaliação N2: Avaliação do Documento de Testes	Seminários	Atividade Avaliativa em Grupo
Aula nº 15 CH: 8h 24/05 à 28/05	Semana da Indústria	Internet	Palestras e Lives
Aula nº 16 CH: 2h	Fábrica de Software: Esclarecimento de Dúvidas	Seminários	Atividade Avaliativa em Grupo

02/06			
Aula nº 17 CH: 2h 09/06	Fábrica de Software: Esclarecimento de Dúvidas	Seminários	Atividade Avaliativa em Grupo
Aula nº 18 CH: 2h 16/06	Fábrica de Software: Esclarecimento de Dúvidas	Seminários	Atividade Avaliativa em Grupo
Aula nº 19 CH: 2h 23/06	Apresentação da Fábrica de Software;  Exame Final	Seminários	Atividade Avaliativa em Grupo

<b>AVALIAÇÃO: Composição da média conforme regimento</b>		<b>MÉDIA = (N1 + N2+ NT) / 3</b>
<b>TIPO</b>	<b>INSTRUMENTO E MÉTRICA</b>	
<b>N1</b>	Avaliação qualitativa + Avaliação quantitativa Provas ou exercícios objetivos e/ou subjetivos (POS) = valor total = 100 pontos. Avaliação continuada com atividades diversas (AD) = aplicação de estudo de casos, apresentação seminários, participação em atividades internas e externas (visitas técnicas) etc= 100 pontos; <b>Composição N1 = média das atividades realizadas.</b>	
<b>N2</b>	Avaliação qualitativa + Avaliação quantitativa Provas ou exercícios objetivos e/ou subjetivos (POS) = valor total = 100 pontos. Avaliação continuada com atividades diversas (AD) = aplicação de estudo de casos, apresentação seminários, participação em atividades internas e externas (visitas técnicas) etc= 100 pontos; <b>Composição N2 = média das atividades realizadas.</b>	
<b>NT (FS + AI)</b>	Aprendizagem interdisciplinar e integrada entre os componentes curriculares do período. <b>60% Fábrica de Software (FS) e 40% Avaliação Interdisciplinar (AI)</b>	

<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>
<b>BÁSICA:</b> CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2.ed. São Paulo: Novatec, 2010. DIAS, Cláudia. Usabilidade na Web: criando portais mais acessíveis. 2.ed. Rio de Janeiro: Altas Books, 2006. ORTH, Afonso. Interface homem-máquina. Porto Alegre: AIO, 2005.

**COMPLEMENTAR:**

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

DEITEL, Harvey M. Java: como programar. 6.ed. São Paulo: Bookman, 2005.

NIEDERAUER, Juliano. Desenvolvendo websites com PHP: aprenda a criar websites dinâmicos e interativos com PHP e bancos de dados. São Paulo: Novatec, 2009

SHARP, John. Microsoft visual C# 2010: passo a passo. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem da marcação que revolucionou a web. São Paulo: Novatec, 2011.

---

Daniel Correa da Silva  
Coordenador Técnico

---

Luciane Ferreira Balduino  
Coordenadora Pedagógica