



# FIAP

## ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

FULL STACK, APPS & ARTIFICIAL INTELLIGENCE

SE\_&\_BM: SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL  
Prof. Freitas – 2025

1 – A disciplina: apresentações

## Apresentações



Prof. Carlos Alberto de **FREITAS**

- Professor universitário a 22 anos;
- Engenheiro, mestre e doutorando em Engenharia
- Esposo, Pai e amo lecionar, eu acredito na educação!!!



profcarlos.freitas@fiap.com.br



<https://www.linkedin.com/in/profcafreitas/>



@profcafreitas

---

## **Apresentações**

**Nome?**

**Hobby?**

**O que espera da disciplina?**

**O que você traz de experiência? Você trabalha na área?**

## Apresentações

### Apresentação da disciplina:

**1º ANO 2025**

## **SOFTWARE ENGINEERING AND BUSINESS MODEL**

A transformação digital e esse mundo pós-digital têm impulsionado o mercado de software. Nesse contexto, desenvolver um projeto de software requer a compreensão dos requisitos do negócio e a criação de modelos que se integrem à Total Experience (TX), proporcionando uma experiência completa para funcionários, clientes e usuários. Aprender a fazer a gestão de projetos com ágil Scrum é ponto forte dessa matéria, além de todo o contexto de Retorno Sobre o Investimento (ROI), cálculo do custo de projeto, como implementar softwares e alinhar ao modelo de negócio e a TX, é possível obter insights valiosos para aprimorar a oferta de valor e a satisfação dos envolvidos. Você aprenderá como coletar, documentar e até implementar um projeto através das necessidades do seu cliente, obtendo a melhor qualidade na entrega, aplicando a gestão ágil de projetos.

---

## **Apresentações**

### **Tópicos:**

- Evolução da TI nas Empresas/Mercado, Transformação Digital, Indústria 4.0 e Sociedade 5.0;
- Times em TI Papéis (UX, QA, Dev, DBA e Arquiteto de Soluções), Dinâmica para formação dos Grupos;
- Técnicas de Apresentação de Negócios (Pitch);
- Introdução a Gestão de Projetos: Modelos Tradicionais e Modelos Ágeis (SCRUM);
- Modelos de Negócios, CANVAS e Design Thinking;
- Introdução a Eng. de Software, Levantamento de requisitos (épicas, histórias e tarefas) e Ciclo de Vida de Software;
- Diagrama de Caso de Uso; e
- UX e Total Experience, UCD, Nielsen, UXW;

## Procedimentos de Avaliação da disciplina

### Explicando:

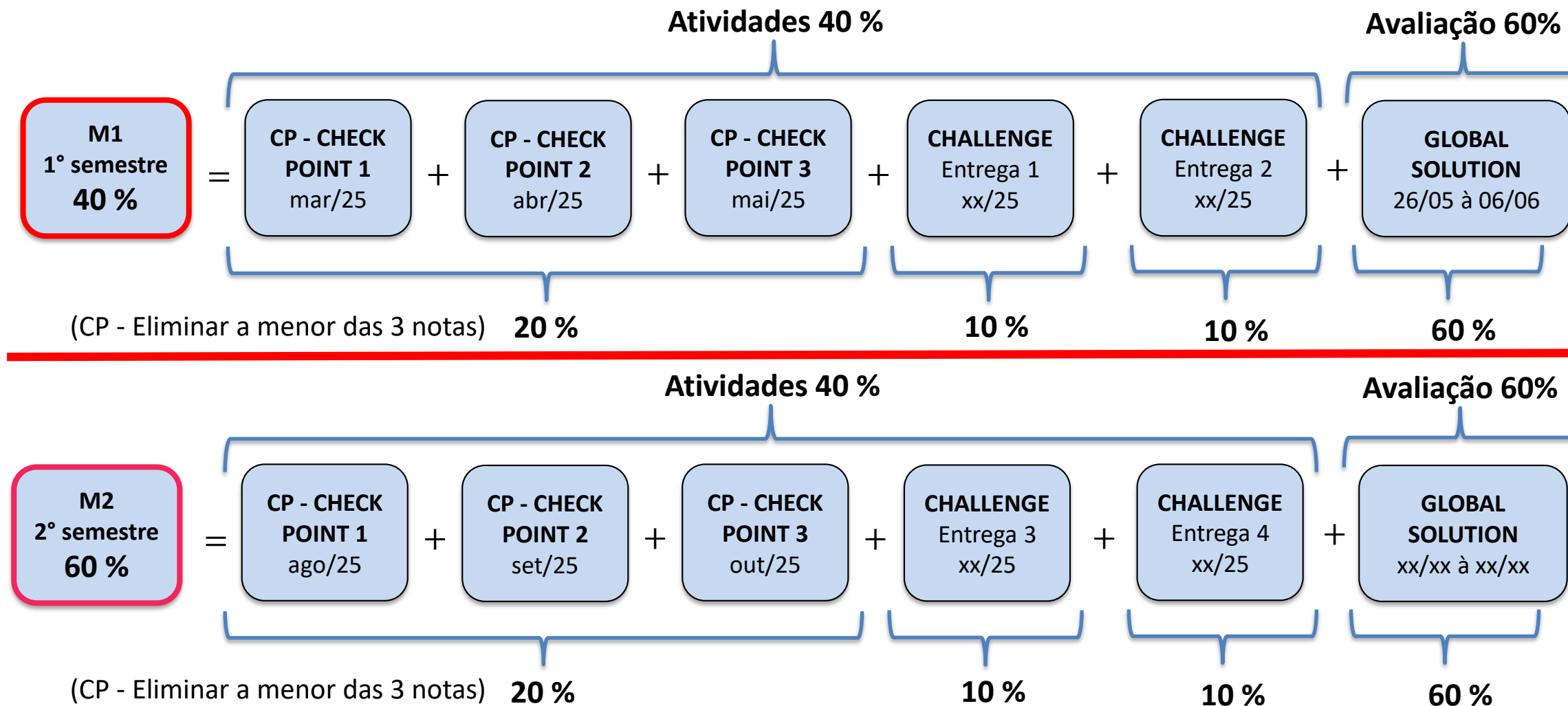
**Checkpoint** – é uma atividade/tarefa/exercício que avalia o conhecimento adquirido durante as aulas. Os CPs valem 20% da média. No TEAMS ou em sala de aula.

- São 3 CP por semestre, e o sistema elimina a menor nota automaticamente. Por exemplo, o aluno tirou no CP1 = 8,5, no CP2 = 7,0 e no CP3 = 10,0. O sistema eliminará automaticamente a nota do CP2 da média.

**Challenge** – são os desafios que serão desenvolvidos pelos alunos a partir de uma demanda de uma empresa parceira que será apresentada oportunamente. São dois por semestre e representam 20% da média.

**Global Solution** – é a avaliação semestral que medirá o conhecimento do aluno no semestre letivo e equivale a 60% da média. Em sala de aula.

## Procedimentos de Avaliação da disciplina



## Procedimentos de Avaliação da disciplina

### Cálculo da média anual:

$$MA = (0,4 \times M1) + (0,6 \times M2)$$

### CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO

Média Anual	Situação
0 a 3.9	Reprovado
4.0 a 5.9	Exame
6.0 a 10	Aprovado

### CASO O ALUNO FIQUE DE EXAME:

$$\text{Nota para aprovação} = (12 - \text{Média Anual})$$



---

## **Procedimentos de Avaliação da disciplina**

### **Horário da aula:**

Segunda-feira: 21:15 às 23:15 – presencial na unidade Paulista

Terça-feira: 21:15 às 23:15 – remota, via TEAMS

### **Metodologia:**

Aulas teóricas e exercícios práticos

Teremos um grupo de trabalho da nossa disciplina. Brevemente definiremos

Datas previstas das avaliações:

26/05 a 06/06 Global Solutions

# MARKETING: DIGITAL & DATA SCIENCE

## TECNOLOGIAS EXPONENCIAIS E IoT APLICADO AO MARKETING



### Calendário 2025: 1º semestre

03

MARÇO

- 3 E 4** Carnaval (aulas suspensas)
- 5** Quarta-feira de Cinzas (aulas suspensas)
- 6** Início das Aulas (calouros)
- 10 A 14** Período para solicitação de mudança de turma e curso
- 10 A 14** Período para solicitação de dispensa de disciplina
- 17 A 21** Divulgação dos pedidos de mudança de turma e curso
- 17 A 21** Período para regulamentação das disciplinas em regime de dependência
- 31** Divulgação das dispensas das disciplinas

04

ABRIL

- 17** Quinta-feira Santa (aulas suspensas)
- 18** Paixão de Cristo (aulas suspensas)
- 20** Páscoa
- 21** Tiradentes

05

MAIO

- 01** Dia Mundial do Trabalho
- 02** Aulas suspensas
- 26** Início do período de avaliação semestral (Global Solutions)

06

JUNHO

- 03 A 13** Período de solicitação de avaliações substitutivas regulares e de dependência (cursos presenciais)
- 06** Fim do período de avaliação semestral (Global Solutions)
- 09 A 13** Período de avaliação semestral de disciplinas de dependência
- 16 A 18** Período de avaliações substitutivas regulares e de dependência
- 19** Corpus Christi (aulas suspensas)
- 20** Aulas suspensas
- 23 A 27** Vistas de provas
- 30** Final das Fases/divulgação dos resultados das avaliações semestrais

07

JULHO

- 01 A 31** Período de férias

08

AGOSTO

- 04** Retorno das férias

## Ideias iniciais....

**“Requisitos para um software”**

Os conceitos de “Quesitos” e “Requisitos” são iguais?

Quesitos – questão pontual, um item

Requisitos – Exigência, condição necessária

**“Requisitos para um software”**

Requisitos são, além de funções, objetivos, propriedades, restrições que o sistema deve possuir para satisfazer contratos, padrões ou especificações de acordo com o(s) usuário(s). De forma mais geral um requisito é uma condição necessária para satisfazer um objetivo.

“Entendemos os requisitos para um software?”

