

90764 – Pedro Leitão

1. Facto: Ficheiro destinado a formulários com erros sobrelotado com pedidos rejeitados.

Problemas Técnicos Ocorridos:

- O Maine Medicaid Claims System ia guardando os pedidos rejeitados num ficheiro destinado a formulários que continham erros.

- O sistema “deitava fora” uma enorme quantidade de pedidos importantes e extremamente valiosos.

Área Científico Pedagógica: SI.

Solução Encontrada: Uma equipa composta por funcionários de informática e da CNSI, contratados para desenvolver o sistema, dedicou 12 horas por dia a tentar corrigir o software. Toda esta organização do trabalho a desenvolver de modo a corrigir o problema enquadra-se na área científico pedagógica de SI, nomeadamente na UC de Engenharia de Software.

Facto: O sistema rejeitava automaticamente imensos pedidos.

Problemas Técnicos Ocorridos:

- O sistema tinha sido desenhado para aceitar ficheiros com até 1000 linhas de dados de pedido, sendo que grande parte deles eram muito maiores (alguns possuíam mais de 10000 linhas).

- Com uma grande quantidade de pedidos rejeitados, toda a organização médica estava a ser prejudicada.

Área Científico Pedagógica: ASO.

Solução Encontrada: A equipa informática tentou reescrever o software, enquanto os funcionários do departamento médico pediam aos fornecedores para submeterem ficheiros menores. A correção do problema por parte da equipa informática relaciona-se com a área científico pedagógica de ASO, nomeadamente com a UC de Alalise e Modelação de Sistemas.

2.

	Objetivos de aprendizagem	Sinergias entre as UC's ES/WW	CS2013 Learning Outcomes
Engenharia de Software	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir uma noção do que é o desenvolvimento de software, desde o levantamento de requisitos até à manutenção de programas. - Conseguir integrar os conhecimentos adquiridos noutras disciplinas dentro do contexto mais alargado do processo de desenvolvimento do software. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir integrar conhecimentos de representação virtual e produção de imagem dentro do processo de desenvolvimento do software. - Conhecer técnicas de manutenção de programas relacionadas com a computação gráfica. - Conseguir usar a representação virtual de imagem na manutenção de um sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemas em tempo real. - Sistemas distribuídos. - Sistemas paralelos. - Sistemas de alta intensidade. - Computação científica. - Computação móvel.
Computação Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> - Apreender os conceitos essenciais da representação virtual de imagens 3D, compreendendo luz e cor. - Aptidão para produzir imagens com vários graus de realismo utilizando os algoritmos e técnicas aprendidos. - Entender a influência de uma arquitectura no respectivo desempenho. - Identificação das várias etapas da criação de imagens. - Escolher as opções de projecto em função do tipo de aplicação. - Reconhecimento dos vários tipos de arquitecturas e de equipamentos 		<ul style="list-style-type: none"> - Modelação geométrica. - Renderização básica. - Renderização avançada. - Visualização.

3.

