

PLANO DE ENSINO

Disciplina: Engenharia de Software

Professor(a): Me. Joseffe Barroso de Oliveira

Carga Horária: 80 horas

Ano Letivo: 2024/2

OBJETIVOS

Fornecer ao aluno o objetivo e conceito da engenharia de software. Entender a aplicação de processos e ciclos de vida do desenvolvimento de sistemas. Apresentar o conceito e evolução de técnicas e frameworks ágeis. Entender o processo de modelagem e qualidade de software.

EMENTA

Apresentar o objetivo e conceito da engenharia de software, abordando processos de software e ciclos de vida. Entender o conceito e evolução da agilidade, frameworks e principais técnicas. Entender no detalhe as etapas do processo de desenvolvimento de software, modelagem e qualidade.

PLANO DETALHADO DE ENSINO

1. OBJETIVO E CONCEITO DA ENGENHARIA DE SOFTWARE
2. O PROCESSO DE SOFTWARE
3. CICLOS DE VIDA
4. AGILIDADE E A EVOLUÇÃO DOS PROCESSOS
5. SCRUM
6. OUTROS FRAMEWORKS ÁGEIS
7. PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE E SUAS MELHORES PRÁTICAS
8. MODELAGEM DE SOFTWARE
9. QUALIDADE DE SOFTWARE E SEUS MODELOS

METODOLOGIA

A metodologia utilizada pela Universidade é composta por videoaulas, leituras, exercícios e fóruns, dessa forma, as disciplinas são estruturadas pedagogicamente de acordo com os cronogramas dos cursos para garantir um aprendizado efetivo dos alunos.

A consulta frequente ao ambiente virtual de aprendizagem é uma premissa para um aprendizado de qualidade, com novas aulas e tarefas postadas a cada semana.

Existe ainda um suporte técnico para utilização do ambiente virtual de aprendizagem, através do e-mail da Diretoria de Educação a Distância (EAD) - ead@unisanta.br

FORMA DE AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação dos cursos tecnológicos ofertados pela Universidade Santa Cecília na modalidade à distância, compreende:

- a. Provas por disciplina, aplicadas presencialmente, para avaliar o conjunto de competências e habilidades, com valor de 55% da nota final;
- b. Avaliação das atividades disciplinares realizadas no decorrer da disciplina via Web no ambiente virtual de aprendizagem, com valor de 45% da nota final;

O aluno que não realizar a prova presencial prevista fará o exame. O aluno que não fizer o exame é automaticamente reprovado na disciplina, devendo cumpri-la novamente e integralmente, nos termos da legislação vigente. Provas presenciais e exames estão previstos no cronograma do curso. Veja no AVA.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SOMMERVILLE I. Engenharia de software – 10.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2018.

PFLIEGER, S.L. Engenharia de software: teoria e prática. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

MORAIS, I.S. Engenharia de software. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MEDEIROS, E.S. Desenvolvendo software com UML 2.0: definitivo. São Paulo: Pearson Makron Books, 2004.

GALLOTTI, G.M.A. Qualidade de software. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016.

GALLOTTI, G.M.A. Arquitetura de software. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016.

BRAGA, P.H.C. Testes de software. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016.

VAZQUES, C.E.; SIMÕES, G.S. Engenharia de requisitos. Rio de Janeiro: Brasport Livros e Multimídia, 2016.