

Engenharia de Software

Prof. Fernando Santana

A DISCIPLINA

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Engenharia de Software 01

Carga-Horária: 40 horas

Professor: Fernando Castelo Branco Gonçalves Santana

EMENTA

Introdução à Engenharia de Software. Produto e processo de software. Metodologias de desenvolvimento de software. Metodologias tradicionais e ágeis. Visão geral de qualidade. Garantia e avaliação da qualidade de processos e produtos. Testes, métricas e medições. Fábrica de software. Modelos de qualidade. Normas e padrões.

OBJETIVOS

- GERAL
 - Despertar o interesse para adquirir visão abrangente acerca da Engenharia de Software no(a) aluno(a).

OBJETIVOS

- ESPECÍFICOS

- Introduzir, apresentar e contextualizar os conceitos de Engenharia de Software no tocante a: Produto e processos de software;
- Apresentar conceitos sobre metodologias de desenvolvimento de software, metodologias tradicionais e ágeis;
- Fornecer uma Visão geral de qualidade, garantia e avaliação da qualidade de processos e produtos, testes, métricas e medições.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- A Natureza do Software, definindo software, Campos de aplicação de software;
- Engenharia de Software;
- O Processo de Software;
- Modelos de processos de Software;
- Metodologias ágeis: O que é Agilidade? Princípios da agilidade;

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Agilidade e o Custo das Mudanças. Fatores humanos;
- Extreme Programming – XP. Valores da XP;
- O processo da XP;
- Scrum;
- Qualidade de Software: Dimensões de qualidade.
Fatores de qualidade desejados.

METODOLOGIA

A disciplina será ministrada com:

- Aulas expositivas;
- Realização de trabalhos individuais e coletivos de pesquisa;
- Exibição e discussão de filme/vídeos sobre temas referentes à disciplina.

RECURSOS

- Quadro de acrílico
- pincel
- apagador
- livros
- artigos científicos
- laboratório de informática,
- projetor multimídia.

AVALIAÇÃO

O processo de avaliação da aprendizagem será efetivado através:

- Avaliação prática;
- Avaliação teórica;
- Trabalhos em grupo/individual;
- Observação contínua (atitudes, assiduidade, pontualidade, respeitos, interesse e participação);

COMO VAI FUNCIONAR A DISCIPLINA?

- A disciplina irá utilizar conceitos de engenharia de software no desenvolvimento de atividades que simulem o desenvolvimento de soluções reais para o mundo do trabalho e o dia-a-dia das pessoas.