Professor.: Salatiel Luz Marinho e-mail: salatiel.marinho@docente.

{Análise e Desenvolvimento de Sistemas}

{Disciplina: Engenharia de Software I}

e-mail.: salatiel.marinho@docente.unip.br

PENSAMENTO

"FRACASSAR CEDO PARA TER SUCESSO MAIS CEDO"

Autor: Demian Borba



SALATIEL LUZ MARINHO

{professor e desenvolvedor de software}

- Lecionando há mais de 15 anos nos cursos de Análise e Desenvolvimento de Sistemas;
- Analista Desenvolvedor há mais de 20 anos trabalho com alta e baixa plataforma;
- Engenheiro da Computação UNIP;
- Pós Graduado em Gerenciamento de Projetos - IBTA;

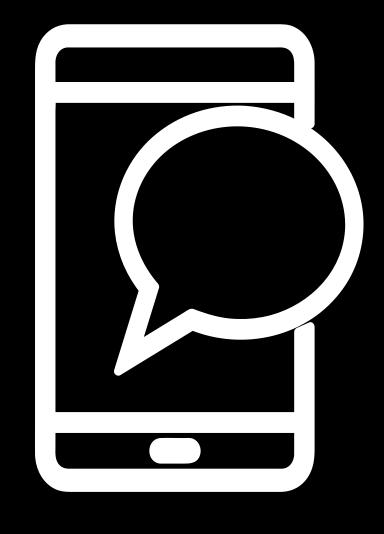


Proporcionar ao aluno conhecimento métodos e técnicas de projeto que auxiliam o processo de desenvolvimento de software. Identificar, descrever e comparar os modelos processo de desenvolvimento de de software. Habilitar o aluno para escolher, utilizar e definir modelos, técnicas ferramentas para auxiliar o processo como produto.



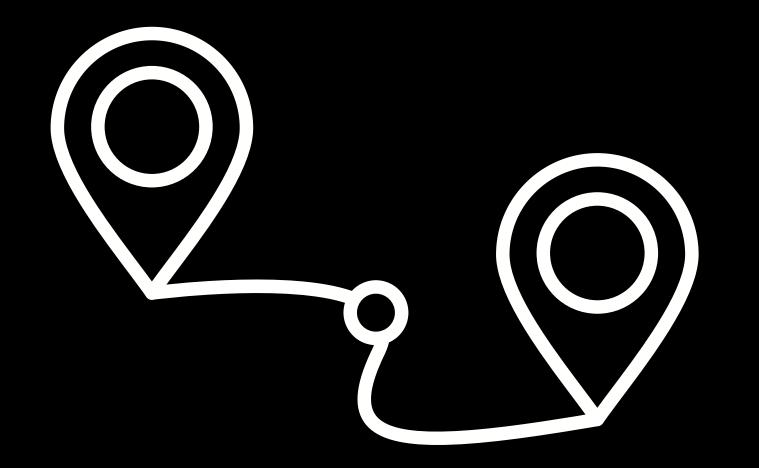
MAS PROFESSOR O QUE É ENGENHARI DE SOFTWARE?

{Espero que o você me explique viu!}



A Engenharia de Software é uma disciplina da área de tecnologia da informação que se dedica ao desenvolvimento de softwares de qualidade. Ela envolve a aplicação de métodos, técnicas e ferramentas para projetar, desenvolver, testar e manter sistemas de software.

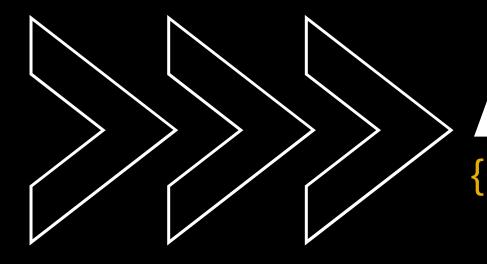
Em resumo, os engenheiros de software são responsáveis por cuidar de toda a parte técnica e científica dos sistemas, desde o desenvolvimento até a gestão. Eles podem criar jogos, softwares para computadores, videogames e dispositivos móveis, além de garantir a eficiência e qualidade dos aplicativos. Essa profissão está em crescimento no Brasil, com oportunidades de carreira em diversas áreas



MAS O QUE SERIA ESSA QUALIDADE DE SOFTWARE?

{Agora fiquei curioso(a).....}

Qualidade de software é a conformidade de um software com os requisitos funcionais e não funcionais especificados, bem como com as normas e os padrões estabelecidos para o seu desenvolvimento, teste, implantação e manutenção. Em outras palavras, um software de qualidade atende ou supera as expectativas e necessidades dos seus usuários, clientes e *stakeholders*. Para medir a qualidade de software, são considerados fatores como o processo de desenvolvimento, as características do produto e a experiência do usuário.



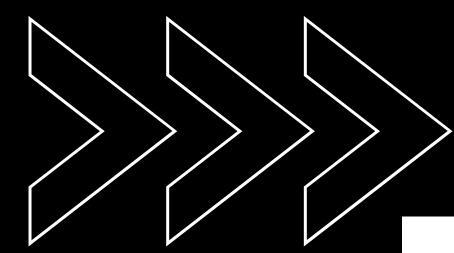
AVALIACAO (Como calcular a minha média...)

A Média Semestral (MS) será:

- I- Se a MS for igual ou maior que 7,0 (sete), o aluno estará aprovado na disciplina, naquele semestre, com Média Final igual a MS.
- II- Se a MS for menor que 7,0 (sete), o aluno será submetido a um exame, quando lhe será atribuída a nota EX. Nesse caso, a Média Final (MF) da disciplina será a média aritmética simples entre MS e EX. Assim:

$$MF = \frac{MS + EX}{2}$$

- III- Se a MF for igual ou maior que 5,0 (cinco), o aluno estará aprovado na disciplina.
- IV- Se a MF for menor que 5,0 (cinco), o aluno estará reprovado na disciplina e ficará sujeito ao regime de dependência da disciplina.



AVALIAÇÃO (Como saber se estou estourando de faltas...)

FREQUÊNCIA/LIMITE DE FALTAS

A Lei nº 9.394/96, a Resolução CFE nº 04/86 e o Regimento Geral estabelecem a frequência obrigatória, em cada disciplina, em 75% (setenta e cinco por cento) das aulas dadas e demais atividades programadas.

Importante: O aluno poderá dispor do limite permitido de 25% (vinte e cinco por cento) de faltas para se ausentar por problemas alheios aos previstos na legislação que disciplina a matéria. Todas as justificativas que carecerem de amparo legal e/ou que não respeitarem os prazos e condições estipuladas pela Universidade não serão aceitas



- Chamadas 20hs e 21h30 Cada dia de aula equivalem a 3 presenças/faltas;
- Provas NP1 e NP2 terão início às 19h30 com término às 22hs;
- Provas **SUB** e **EXAME** terão início às **19h30** com término às **21hs**;
- Quando na sala restarem 3 alunos(as) em dia de prova TODOS(AS) deverão permanecer em sala até o último(a) aluno(a) terminar sua prova;
- Trabalhos são **PROIBIDOS** de serem aplicados como auxílio na composição de notas.



- Todo material de aula será SEMPRE disponibilizado 1(um) dia antes de cada aula, nos seguintes locais:
 - TEAMS Engenharia de Software I (Precisa ser acessado com o e-mail de aluno da unip);
 - Problemas com acesso ao Teams contatar o coordenador do curso e/ou enviar e-mail para suporte.office365@aluno.unip.br



Repositório GitHub - https://github.com/salatielmarinho/Unip.EngenhariaSoftwarel

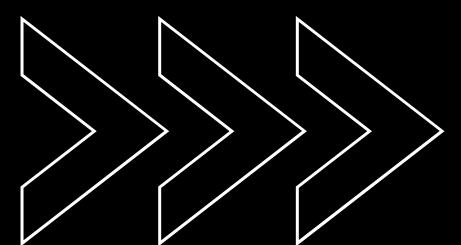




• Tutorial Primeiros Passos Git - https://rogerdudler.github.io/gitguide/

index.pt BR.html

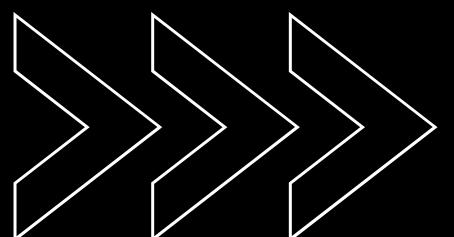




SOFTWARE UTILIZADO NO LABORATÓRIO {Essa matéria tem laboratório?}

• Draw IO - <u>draw.io</u>

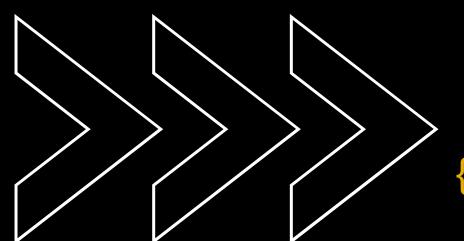




SOFTWARE UTILIZADO NO LABORATÓRIO {Essa matéria tem laboratório?}

• Trello - <u>trello.com</u>





SOFTWARE UTILIZADO NO LABORATÓRIO {Essa matéria tem laboratório?}

• GitHub - https://git-scm.com/downloads



CRONOGRAMA

DIA 05/AGO	Início das Aulas
DIA 17 OU 24/SET	Avaliação NP1
DIA 5 OU 12/NOV	Avaliação NP2
DIA 19 OU 26/NOV	Avaliação Substitutiva
DIA 10/DEZ	Avaliação Exame
DIA 17/DEZ	Semana de Revisão de Notas/Faltas



salatiel.marinho@docente.unip.br

Excelente semestre !!!!!!

