



Engenharia de Software - Fundamentos

Apresentação da Disciplina

Prof. Guilherme Lacerda

guilhermeslacerda@gmail.com



Quem sou eu?

- Mestre e Doutorando em Ciência da Computação (UFRGS)
- Professor de Graduação e Pós-Graduação (Unisinos, PUCRS, UFRGS)
- Mentor na Wildtech
- Head of Engineering na PixForce
- Pioneiro em Metodologias Ágeis no Brasil
- Fundador do XP-RS/GUMA
- Membro da ScrumAlliance , IASA, SBC e ACM



Onde você me encontra?



guilhermeslacerda@gmail.com
gslacerda@unisinob.br



guilhermeslac



lattes.cnpq.br/8595311595692495



github.com/guilhermeslacerda



www.guilhermelacerda.net



www.codingbyexample.org



br.linkedin.com/in/guilhermelacerda



www.slideshare.net/guilhermeslacerda/





eXtreme Programming

Código: LIVRO_XP



Projeto Open-Source



DR-Tools

A tool quality suite to help the
developers to maintain health and code evolution



<http://drtools.site>



O que vamos trabalhar?

- **Ementas/Objetivos**
- **Programa da Disciplina**
- **Avaliações**

Provas, Trabalhos práticos individuais e em grupo

- **Materiais**

Ambiente EAD



Formato das Aulas

Treinamento Teórico/Prático

Planejamento, Gestão, Visão panorâmica da Engenharia de Software, Práticas Ágeis, Documentação, Trabalho individual/equipe, Ferramentas, Discussão de casos reais

Boas Práticas de Gestão

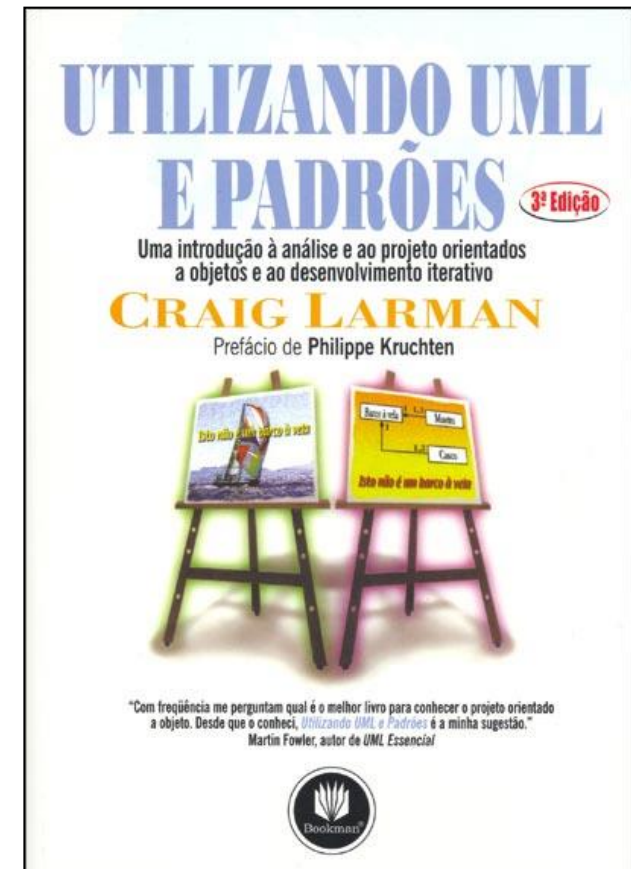
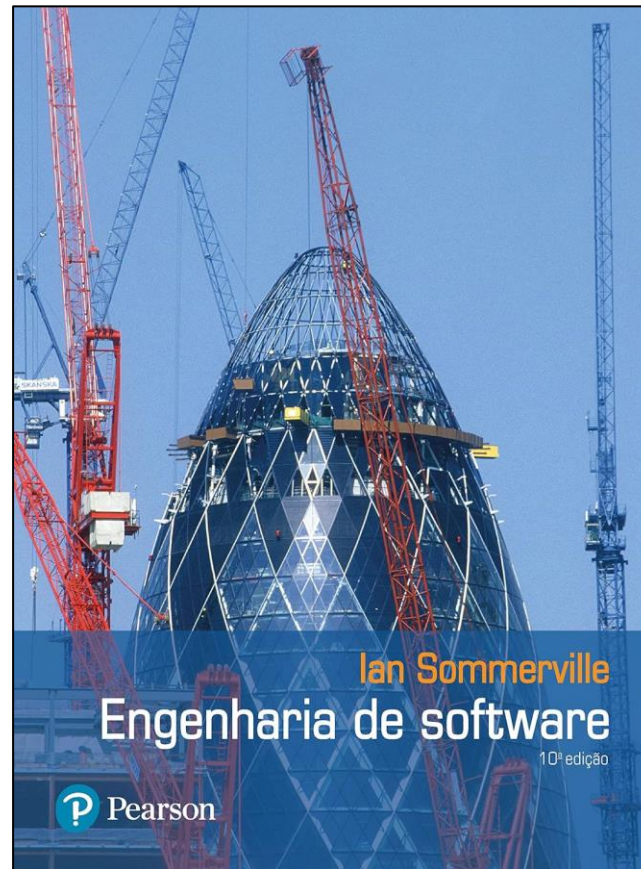
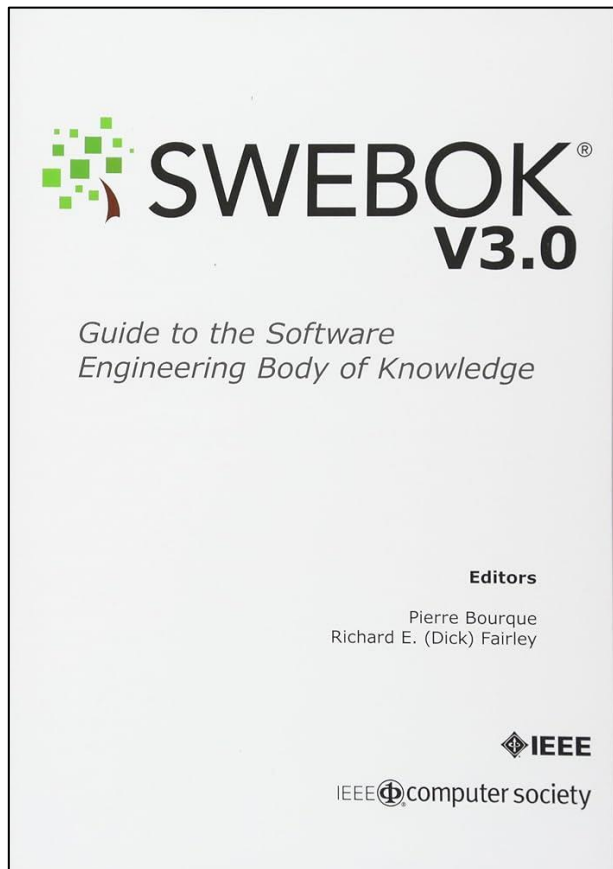
Princípios, Práticas, Ferramentas, discussão sobre técnicas de planejamento e apoio para o trabalho em times de desenvolvimento de SI

Por isso...

Pergunte!

Faça os exercícios, explore os exemplos, vá além do apresentado em aula, leia livros e artigos sobre o assunto!

Bibliografia



Bibliografia

