

## Plano de Ensino

**Período Letivo:** 2025A

**Curso:** 674 - ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

5º Semestre

**Disciplina:** 6143 - ENGENHARIA DE SOFTWARE III

### Ementa

Conceitos, evolução e importância de arquitetura de software. Padrões de Arquitetura. Padrões de Distribuição. Camadas no desenvolvimento de software. Tipos de Arquitetura de Software. Visões na arquitetura de software. Modelo de Análise e Projetos. Formas de representação. O processo de desenvolvimento. Mapeamento para implementação. Integração do sistema. Testes: planejamento e tipos. Manutenção. Documentação.

### Bibliografia Básica

Referência	Biblioteca Online
MORAIS, I. S.; ZANIN, A. Engenharia de software. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book.	-
MASCHIETTO, L. G.; RODRIGUES, T. N.; BIANCO, C. M. D.; et al. Processos de Desenvolvimento de Software. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book.	-
GONÇALVES, P. F.; BARRETO, J. S.; ZENKER, A. M.; et al. Testes de software e gestão de configuração. Porto Alegre: Grupo A, 2019. E-book.	-

### Bibliografia Complementar

Referência	Biblioteca Online/Acervo Externo
EINEHR, S. Engenharia de requisitos. Porto Alegre: Grupo A, 2020. E-book.	-
MONTEIRO, E. R.; CERQUEIRA, M. V B.; SERPA, M. da S.; et al. DevOps. Porto Alegre: Grupo A, 2021.	-
SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 10ª ed. São Paulo: Pearson, 2019.	-
PRESSMAN, R. S. ; MAXIM, B. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 9ª ed. Porto Alegre: AMGH, 2021.	-

### Objetivos

#### Objetivo Geral:

Explorar os conceitos e técnicas que permeiam a engenharia de software moderna.

#### Objetivos Específicos:

- Apresentar os conceitos da verificação e validação de requisitos de software;
- Conhecer e mostrar técnicas na priorização de requisitos;
- Mostrar como elaborar plano de projeto de software;
- Conhecer métodos ágeis e lideranças em equipes ágeis;
- Entender os conceitos de testes de software;
- Identificar e elaborar gerenciamento de configuração;
- Conhecer a cultura DevOps.

## Conteúdo Programático

- Conhecendo as Unidades de Aprendizagem;
- Verificação de requisitos de software;
- Manutenção de Software;
- Priorização de requisitos de software;
- Analisar e desenvolver Plano de Projeto;
- Métodos ágeis e linhas de produto;
- Métodos ágeis, design de interação e User Experience (UX);
- Liderança de equipes em Scrum;
- Introdução aos testes de software;
- Identificação e Planejamento da Configuração;
- Ferramentas de gerenciamento de configuração de Software;
- Introdução a DevOps;
- Comunicação e colaboração na cultura DevOps.

## Instrumentos e Critérios de Avaliação

A avaliação tem caráter diagnóstico e processual, com vistas à melhoria constante do processo de ensino e aprendizagem, levando-se em conta os resultados obtidos pelos estudantes em diferentes momentos e com instrumentos de avaliação diversos, não se limitando à realização de provas.

Para compor a Média Semestral das disciplinas, leva-se em conta o desempenho atingido na avaliação formativa e na avaliação somativa, isto é, o engajamento do aluno ao longo da disciplina, a nota alcançada na atividade virtual e na prova, da seguinte forma:

**Engajamento = 25%**

**Atividade virtual = 25%**

**Prova = 50%**

Se a Média Semestral for igual ou superior a 4,0 e inferior a 7,0, o aluno ainda poderá fazer o Exame Final. A média entre a nota do Exame Final e a Média Semestral deverá ser igual ou superior a 5,0 para considerar o aluno aprovado na disciplina.