

Plano de Ensino

Período Letivo: 2023A

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
SOMMERVILLE, IAN. ENGENHARIA DE SOFTWARE, 10ª ED. EDITORA PEARSON, 2019. 768 P. ISBN 9788543024974.	Biblioteca Universitária https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/ucdb/9788543024974
WAZLAWICK, RAUL SIDNEI. ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO ORIENTADOS A OBJETOS. 2. ED. RIO DE JANEIRO, RJ: ELSEVIER, 2011. 298 P. ISBN 85-352-1564-6.	-
MARTIN, ROBERT C. DESENVOLVIMENTO ÁGIL LIMPO DE VOLTA ÀS ORIGENS. RIO DE JANEIRO ALTA BOOKS 2020 1 RECURSO ONLINE ISBN 9788550816890.	Minha Biblioteca https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788550816890

Bibliografia Complementar

Referência	Biblioteca Online/Acervo Externo
MEDEIROS, ERNANI. DESENVOLVENDO SOFTWARE COM UML 2.0 DEFINITIVO.	Biblioteca Universitária https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/ucdb/9788534615297
PAULA FILHO, WILSON DE PÁDUA. ENGENHARIA DE SOFTWARE, V. 2 PROJETOS E PROCESSOS. 4. RIO DE JANEIRO LTC 2019 1 RECURSO ONLINE ISBN 9788521636748.	Minha Biblioteca https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521636748
COHN, MIKE. DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE COM SCRUM. PORTO ALEGRE BOOKMAN 2011 1 RECURSO ONLINE ISBN 9788577808199.	Minha Biblioteca https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577808199
CARLOS EDUARDO VAZQUEZ; GUILHERME SIQUEIRA SIMÕES. ENGENHARIA DE REQUISITOS: SOFTWARE ORIENTADO AO NEGÓCIO. EDITORA BRASPORT, 2016. 0 P. ISBN 9788574527963.	Biblioteca Universitária https://middleware-bv.am4.com.br/SSO/ucdb/9788574527963
RIBEIRO FILHO, CARLOS A. DE SOUZA. ANÁLISE DE POLÍTICA URBANA: O CASO DO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO. RIO DE JANEIRO: FGV, 1989. 75 P. (CADERNOS EBAP ; 48).	-

Objetivos

Propiciar ao acadêmico conceitos necessários análise e modelagem para o desenvolvimento de software em equipe. Apresentar os processos, técnicas orientada a objetos e análise com conceitos ágeis (scrum). Com conceitos básicos de planejamento de qualidade de produto de software (testes).

Conteúdo Programático

1. Diagramas de classe UML
2. Elaborar o diagrama de classes
3. Conhecer e construir Diagrama de Atividades
4. Diagramas de componentes
5. Elaborar o diagrama de implantação
6. Elaborar o diagrama de sequência
7. Elaborar o diagrama da máquina de estados
8. Especificação de requisitos funcionais utilizando histórias de usuário
9. Histórias dos usuários
10. Sprint: o modelo Google
11. Ciclos de Desenvolvimento de Sistemas, Metodologia Ágil e Scrum
12. Planejamento de testes

Instrumentos e Critérios de Avaliação

Para compor a Média Semestral da disciplina, 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 = 50%

- Entrada na Unidade da Aprendizagem - 10%
- Clique em todos os itens da Unidade de Aprendizagem - 15%
- Entrega do Desafio - 50%
- Entrega do Exercício - 25% (*5 por questão realizada)

Atividade virtual = 25%

Prova = 25%

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.

Assim, se um aluno tirar 6 na Média Semestral e tiver 5 no Exame Final: $MF = 6 + 5 / 2 = 5,5$ (Aprovado).