

CEST: MISSÃO E VISÃO

Missão	<i>Promover educação superior de excelência, formando profissionais competentes e éticos, cidadãos comprometidos com o desenvolvimento da sociedade e com o segmento das pessoas com deficiência, conscientes de sua função transformadora.</i>
Visão	<i>Ser referência regional em educação superior, reconhecida pela excelência de sua atuação e compromisso social.</i>

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CH TOTAL	PERÍODO
1161	ENGENHARIA DE SOFTWARE II	80h	4º

EMENTA

Introdução e conceitos. Modelagem orientada a objetos. UML. Estudo de caso.

OBJETIVOS

GERAL

Compreender os conceitos de requisitos de software e as suas diferenças, além de como organizá-los em um documento de requisitos.

ESPECÍFICOS

Entender o conceito de engenharia de software e a sua importância para a atuação profissional na área.

Destacar os processos de software e as atividades que estão envolvidas nesses processos.

Entender a importância de Processos de Negócio na Engenharia de Software.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO À LINGUAGEM DE MODELAGEM UNIFICADA (20H)

1.1 Introdução e conceitos

1.2 Diagramas UML

UNIDADE II – ARTEFATOS DA ENGENHARIA DE SISTEMAS (20H)

2.1 Declaração do Escopo do Sistema

2.2 Lista de requisitos funcionais

2.3 Diagrama de casos de uso

2.4 Casos de uso de alto nível

UNIDADE III – ARTEFATOS DE ANÁLISE DE REQUISITOS (20H)

3.1 Casos de uso expandidos

3.2 Modelo conceitual

3.3 Diagramas de Sequência (parciais)

3.4 Contratos

UNIDADE IV – ARTEFATOS DE PROJETO DE SISTEMAS (20H)

4.1 Casos de uso reais

4.2 Diagramas de sequência (completos)

4.3 Diagrama de classes

4.4 Diagrama de navegação

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas dialogadas; Atividades individuais e em equipes; utilização de programas computacionais específicos.

TRABALHOS DISCENTES EFETIVOS – TDE's

1º TDE – Desenvolvimento de estudo de caso. (04h)

2º TDE – Exercícios sobre diagramas de consequência (06h)

3º TDE - Exercícios sobre diagramas de classes e navegação (06h)

RECURSOS DIDÁTICOS

Projektor de multimídia; Vídeos, Livros, programas computacionais específicos.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem caráter processual e diagnóstico, objetivando o acompanhamento do desempenho do aluno no decorrer da disciplina, para tanto, devem ser considerados aspectos qualitativos como a participação ativa nas aulas e atividades acadêmicas, o relacionamento aluno-professor e aluno-aluno, a cooperação, a competência fundamentada na segurança dos conhecimentos adquiridos, a autonomia para aprofundar os conhecimentos, a pontualidade, o cumprimento de prazos na entrega de trabalhos, dentre outros.

Cotidianamente, a cada aula, a avaliação ocorrerá com base em procedimentos como: discussão de temas relacionados aos conteúdos; exercícios escritos; produção textual; estudo dirigido, estudo de casos, análises de peças jurídicas etc.

Além dos aspectos qualitativos, serão observados os critérios objetivos regimentais:

a) frequência mínima de 75% da carga horária da disciplina;
b) três notas parciais (uma por mês, a cada 1/3 do conteúdo trabalhado, cumulativamente ou não) que serão compostas da seguinte forma: avaliação escrita individual com peso de 100% quando admitir, em seu conteúdo, questões referentes ao texto acadêmico; avaliações escritas individuais na proporção mínima de 70%, quando associadas a atividades acadêmicas individuais, cuja proporção será de até 30% para a composição da nota.

Estão previstas como atividades acadêmicas:

a) leitura, interpretação e resenha de um livro com peso de 30% na composição da nota da 2ª avaliação, conforme correlação entre artigo e conteúdo trabalhado;

b) outras atividades que se fizerem necessárias de acordo com a complexidade dos conteúdos.

Em consonância às normas institucionais, não obtendo média para aprovação a partir das três notas parciais, o discente automaticamente estará inscrito para realizar a prova substitutiva e, caso ainda não seja aprovado, mas tendo alcançado a média 4,0 (quatro), se submeterá à prova final.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

LEE, Richard C.; TEPFENHART, William M. **UML e C++: guia prático de desenvolvimento orientado a objeto**. Editora Pearson. 2013. *E-book*

PAGE-JONES, Meilir. **Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UML**. São Paulo: Editora Pearson, 2013. *E-book*

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 10. ed. São Paulo: Editora Pearson, 2019. *E-book*

COMPLEMENTAR

DEMO, Pedro. **Mudar a Mudança: lições da internet generativa - quem propõe mudanças, não as deveria gerir!** Curitiba: Intersaberes, 2014. *E-book*

GALLOTTI, Giocondo Marino Antonio. **Qualidade de software**. São Paulo: Editora Pearson, 2017. *E-book*

KERR, Eduardo Santos. **Gerenciamento de Requisitos**. São Paulo: Editora Pearson, 2015. *E-book*

PFLEEGER, Shari Lawrence. **Engenharia de Software: teoria e prática - 2ª edição**. Editora Pearson. 2013. *E-book*

PRESSMAN, R. S.; MAXIM, b. R. **Engenharia de Software: uma abordagem profissional**. 8. Ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.