

### CEST: MISSÃO E VISÃO

<b>Missão</b>	<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>
<b>Visão</b>	<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
1170	<b>ENGENHARIA DE SOFTWARE III</b>	80h	5º

### EMENTA

Engenharia da Web. Padrões de desenvolvimento. Qualidade e segurança de software. Tecnologias emergentes para o desenvolvimento de software. Tópicos especiais de engenharia de software.

### OBJETIVOS

#### GERAL

Demonstrar habilidades para o desenvolvimento de software, utilizando as técnicas da engenharia de software para Web, a partir da compreensão dos fundamentos da disciplina.

#### ESPECÍFICOS

Verificar o funcionamento da Web e a arquitetura de sistemas Web.  
Conhecer as metodologias de desenvolvimento de aplicações Web.  
Entender as principais metodologias ágeis, destacando as técnicas ágeis de estimativa de software.  
Compreender como funcionam os modelos de maturidade de software.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### UNIDADE I – FUNDAMENTOS DA ENGENHARIA DE SOFTWARE NA WEB (10H)

- 1.1 Engenharia de Software para a Web
- 1.2 A importância das metodologias ágeis para o desenvolvimento Web
- 1.2 Principais Metodologias ágeis

#### UNIDADE II – METODOLOGIAS ÁGEIS (46H)

- 2.1 Programação Extrema
- 2.2 SCRUM
- 2.3 TDD

#### UNIDADE III – MODELOS DE MATURIDADE DE SOFTWARE (24H)

- 3.1 MPS.Br
- 3.2 CMMI
- 3.3 Estimativas ágeis

### TRABALHOS DISCENTES EFETIVOS – TDE's

- 1º TDE – Desenvolvimento do Projeto Interdisciplinar (12h).
- 2º TDE – Apresentações do Projeto Interdisciplinar (4h).

### PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas dialogadas; Aulas práticas em laboratório; Atividades individuais e em equipes; Exposição de vídeos; Estudos dirigidos (individuais e em grupos).

### RECURSOS DIDÁTICOS

Projektor de multimídia; Laboratório de Computadores; Vídeos, Livros, Quadro e Pincel.

### 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; desenvolvimento de atividades práticas; estudo dirigido, estudo de casos 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.

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

CHAK, Andrew. **Como Criar Sites Persuasivos**. São Paulo: Editora Pearson, 2012. *E-book*

MASSARI, Vitor L. **Agile Scrum Master no Gerenciamento Avançado de Projetos**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasport, 2019. *E-book*

OLIVEIRA, Bruno Souza de. **Métodos Ágeis e Gestão de Serviços de TI**. São Paulo: Editora Brasport, 2019. *E-book*

#### COMPLEMENTAR

ERL, Thomas. **SOA: princípios de design de serviços**. São Paulo: Pearson, 2013. *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**. 2. ed. São Paulo: Editora Pearson, 2013. *E-book*

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