

Caracterização da disciplina

Código da disciplina:	MCTA033-15	Nome da disciplina:	Engenharia de Software						
Créditos (T-P-I):	(4-0-4)	Carga horária:4 horas	Aula prática: 0	Câmpus:	SA				
Código da turma:	TDA2MCTA033-15SA	Turma:	A2	Turno:	Noturno	Quadrimestre:	1	Ano:	2022
Docente(s) responsável(is):	Juliana Cristina Braga								

Alocação da turma

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
8:00 - 9:00						
9:00 - 10:00						
10:00 - 11:00						
11:00 - 12:00						
12:00 - 13:00						
13:00 - 14:00						
14:00 - 15:00						
15:00 - 16:00						
16:00 - 17:00						
17:00 - 18:00						
18:00 - 19:00						
19:00 - 20:00						
20:00 - 21:00						
21:00 - 22:00						
22:00 - 23:00						

Planejamento da disciplina
Objetivos gerais

Apresentar as principais técnicas, métodos e ferramentas usadas para o desenvolvimento e manutenção de Software. Desenvolver estudos de casos baseados nos principais conceitos, técnicas e métodos apresentados.

Ementa

Introdução a Engenharia de Software. Modelos de processos de desenvolvimento de software. Gerência de projeto. Modelagem e especificação de requisitos de software. Análise de requisitos de software. Verificação e validação de requisitos de software. Noções de métodos formais para especificação e verificação de requisitos. Ferramentas para engenharia de requisitos. Métricas de requisitos de software. Requisitos e prototipagem de interfaces. Aspectos éticos relacionados ao desenvolvimento de software

Conteúdo programático

Abertura Aula/Atividade	Assunto Aula
14/02/2022	Introdução
21/02/2022	Modelos e Processos
28/02/2022	CARNAVAL
07/03/2022	Análise e Requisitos
14/03/2022	Modelagem de Sistemas UML
21/03/2022	Arquitetura
28/03/2022	Apresentação de Trabalho - Parte I
04/04/2022	Gestão de Projetos
11/04/2022	Acompanhamento de Projetos (Agendado)
18/04/2022	Testes
25/04/2022	Questões Éticas
02/05/2022	Acompanhamento de Projetos (Agendado)

09/05/2022	Apresentação de Trabalho Final
16/05/2022	Lançamento conceitos e faltas

Critérios de Avaliação

Atividades Individuais – 55 % da nota
Projeto Final em grupo – 45 % da nota

Os alunos que tirarem F nas atividades individuais não terão direito a recuperação, pois é considerado reprovação por falta.

A Recuperação será uma prova final aplicada segundo normas internas da UFABC.

Referências bibliográficas básicas

PRESSMAN, R. S. Engenharia de software. 7ª edição. Rio de Janeiro, RJ: McGrawHill, 2011. 2. SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 10ª edição. São Paulo, SP: AddisonWesley, 2007. 3. BOOCH, G.; RUMBAUGH, J. E.; JACOBSON, I. UML, guia do usuário. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2005..

Referências bibliográficas complementares

Bibliografia Complementar 1. BEZERRA, E. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2007. 2. BRUEGGE, B.; DUTOIT, A. H. Object-oriented software engineering: using UML, patterns, and Java. 2ª edição. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2004. 3. GUEDES, G. T. A. UML 2: uma abordagem prática. São Paulo, SP: Novatec, 2009. 4. JACOBSON, I. Object-oriented software engineering: a use case driven approach. New York, NY: ACM Press, 1992. 5. LARMAN, C. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento interativo. 3ª edição. Porto Alegre, RS: Bookman, 2007.