



## PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

<b>Campus:</b> Luiz Meneghel de Bandeirantes	
<b>Centro:</b> Ciências Tecnológicas	
<b>Curso:</b> Sistemas de Informação	<b>Modalidade:</b> Bacharelado/Licenciatura
<b>Disciplina:</b> 640 - Engenharia de Software I	
<b>Código:</b> OBT.0418	<b>Série:</b> 2 <sup>a</sup>
<b>Turno:</b> Noturno	
<b>Carga Horária Semanal:</b> 2	<b>Carga Horária Total:</b> 60
	<b>Teórica:</b> 60
	<b>Prática:</b> 0
<b>(X) Obrigatória      ( ) Optativa</b>	
<b>Números de Alunos por Turma:</b> 40	
<b>Docente Responsável:</b> Maurício Massaru Arimoto	

### I - EMENTA

Introdução à Engenharia de Software. Modelos de processos de software. Fases do desenvolvimento de software. Engenharia de requisitos. Introdução ao gerenciamento de projetos. Modelos de sistema.

### II - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução à Engenharia de Software
2. Processo de software
  - 2.1 Fases fundamentais do processo de software
3. Modelos de processo de software
  - 3.1 Modelo cascata
  - 3.2 Modelo de prototipação
  - 3.3 Modelo incremental
  - 3.4 Modelo em espiral
  - 3.5 Outros modelos de processo
4. Engenharia de requisitos
  - 4.1 Fundamentos de requisitos de software
  - 4.2 Processo de engenharia de requisitos
    - 4.2.1 Elicitação e análise de requisitos
    - 4.2.2 Especificação de requisitos
    - 4.2.3 Validação de requisitos
    - 4.2.4 Gerência de requisitos
5. Modelagem de sistemas
  - 5.1 Introdução à modelagem Orientada a Objetos
6. Metodologias ágeis
  - 6.1 Fundamentos dos métodos ágeis
  - 6.2 Scrum
  - 6.3 eXtreme Programming (XP)
  - 6.4 Outros métodos ágeis
7. Gerenciamento de projetos
  - 7.1 Gerenciamento de projetos ágil versus tradicional

### III - METODOLOGIA

A metodologia engloba:

- Aulas Teóricas Expositivas
- Aulas Práticas em Laboratório



- Seminários e Debates
- Trabalhos em Grupo
- Trabalhos Individuais
- Poderão ser oferecidos 20% do conteúdo em ambiente de ensino a distância

#### IV - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

As notas serão compostas por 70% da média das notas das provas mais 30% de trabalhos/seminários.

Etapa I:

- 2 Provas
- 1 Trabalho ou seminário

Etapa II:

- 2 Provas
- 1 Trabalho ou seminário

Assim, a média final da disciplina corresponde a:

- Média final = (Média Etapa I + Média Etapa II) / 2

#### V - LIVRO TEXTO

Booch, G.; Rumbaugh, M. Jacobson, I. UML: Guia do usuário. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

Sommerville, I. Engenharia de Software. 6 ed. Addison Wesley, 2003.

Wazlawick, R. S. Engenharia de Software: conceitos e práticas, São Paulo: Elsevier, 2013.

#### VI - LEITURA COMPLEMENTAR

Cohn, M. Desenvolvimento de Software com Scrum. Aplicando Métodos Ágeis com Sucesso, 1 ed., São Paulo: Bookman, 2011.

Pressman, R. S. Engenharia de Software. 2 ed. McGraw-Hill, 2002.

Schwaber, K.; Beedle, M. Agile Software Development with Scrum. 1 ed. Prentice-Hall, 2002.

Teles, V. M. Extreme programming: aprenda como encantar seus usuários desenvolvendo software com agilidade e qualidade. 1 edição. São Paulo: Novatec, 2004.

Bandeirantes, 21 de fevereiro de 2019.

Aprovado pelo Colegiado do Curso no dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Coordenador de Colegiado

Homologado pelo Conselho de Centro no dia \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Diretor de Centro