



## 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> 650 - Engenharia de Software II		
<b>Código:</b> OBT.0419	<b>Série:</b> 3 <sup>a</sup>	<b>Turno:</b> Noturno
<b>Carga Horária Semanal:</b> 2	<b>Carga Horária Total:</b> 60	
	<b>Teórica:</b> 40	<b>Prática:</b> 20
(X) Obrigatória      ( ) Optativa		
<b>Números de Alunos por Turma:</b> 40		
<b>Docente Responsável:</b> Maurício Massaru Arimoto		

### I - EMENTA

Projeto e Arquitetura de Software. Desenvolvimento de software baseado no reuso. Padrões de projeto, componente e frameworks

### II - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Revisão de Processo de Software
  - 1.1 Modelos de processo de software
2. Metodologias Ágeis
  - 2.1 Scrum
  - 2.2. XP
3. Introdução à Modelagem de Processos de Negócios
4. Modelagem Orientada a Objetos
  - 4.1 Modelagem Comportamental
  - 4.2 Modelagem Estrutural
5. Fundamentos de Projeto de Software
  - 5.1 Princípios de qualidade de projeto
6. Padrões de Projeto
  - 6.1 Padrões GoF
    - 6.1.1 Padrões de Criação
    - 6.1.2 Padrões Estruturais
    - 6.1.3 Padrões Comportamentais
7. Introdução à Arquitetura de Software
8. Introdução às Camadas de Domínio, Interface e Persistência

### 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.

Serão ao todo:

- 4 Provas (P)
- 2 Trabalhos ou seminários (TS)

Assim, a média final (MF) da disciplina corresponde a:

- $MF = (((P1 + P2 + P3 + P4) / 4) * 0,7) + ((TS1 + TS2) / 2) * 0,3$

#### V - LIVRO TEXTO

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos, Elsevier, 4 ed, 2004.

BOOCH, Grady et. Al. UML Guia do Usuário, Elsevier, 2 ed, 2005.

SOMMERVILLE, Dan. Engenharia de Software. São Paulo: Addison Wesley, 2003.

#### VI - LEITURA COMPLEMENTAR

FOWLER, Martin. UML Essencial: Um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos, Pearson Education, 2004.

GAMMA, Erich; Richard Helm, Ralph Johnson, and John Vlissides. Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison Welsey, 1995.

PRESSMAN, Roger. Engenharia de Software. Rio de Janeiro, McGraw-Hill, 2002.

BASS, L.; CLEMENTS, P.; KAZMAN, R. Software Architecture in Practice, Third edition, Addison Wesley, 2013.

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