

## Plano de Ensino

Curso			Semestre/Ano
Tecnologia em Desenvolvimento de Software Multiplataforma			1o Semestre/2023
Disciplina			Sigla
Engenharia de Software I			IES011
Carga Horária Semanal	Carga Teórica	Carga Prática	Carga Horária Semestral
4	0	4	80
Professor			
MARCIO GALVÃO RIBEIRO			
Ementa			
Introdução à Análise de Sistemas. Modelos de Ciclo de Vida de Software. Modelos de Processos de Desenvolvimento de Software (Modelo em Cascata, Espiral e Prototipagem). Definição e classificação de Requisitos de Software (funcionais e não funcionais). Técnicas de Levantamento de Requisitos. Modelo de Negócios aplicado ao levantamento de Requisitos (Canvas). Estudo de Viabilidade. Técnicas de documentação. Metodologias para desenvolvimento de sistemas.			
Objetivo			
Identificar as características de Sistemas de Informação, seus tipos, viabilidade técnica, características de custo, valor e qualidade da informação. Explicar as características de um sistema, seus componentes e relacionamentos. Compreender o ciclo de vida utilizando concepções do modelo cascata. Utilizar conceitos da UML na análise de requisitos e na elaboração de diagramas focando na modelagem de sistemas			
Metodologia			
Sala de Aula Laboatório Laboratório Laboratorio Laboratóriop Laoratório			
Critérios de Avaliação			
Fórmula : $(p1+p2+t)/3$			
Legendas :			
prova p1 - - prova p1			
prova p2 - - prova p2			
trabalho - - trabalho			
Plano de Aula			
1 Apresentação Plano de Ensino -> Apresentação Plano de Ensino			
2 Introdução à Engenharia de Software -> - Evolução do Software- Ciclo de vida			
3 Requisitos de Softwares -> Análise do entendimento e o registro dos requisitos dos sistemas de softwares.			
4 Modelos e Atividades de Processo de Softwares -> Formas de Modelos de Atividades de software			
5 Modelos e Atividades de Processo de Softwares -> Formas de Modelos de Atividades de software			
6 Projeto de Software -> X Gerenciar um projeto de software			
7 Evolução de Software -> Evolução dos softwares			
8 U.M.L - Unified Modeling Language -> Linguagem de modelagem bem definida, expressiva, poderosa e aberta.			
9 U.M.L - Diagrama de Casos de Uso -> Relacionamento em diagrama de Casos de Uso			
10 Revisão Prova P1 -> Revisão Prova P1			
11 Avaliação prova P1 -> Prova P1			
12 Representação - Diagrama de Caso de Uso -> Cada Caso de Uso especifica um serviço que a classe fornece a seus usuários, quer dizer um modo específico de usar a classe em uma fronteira delimitada. Especifica uma sequencia completa iniciada por um usuário, as interações entre os usuários e as classes, bem como as respostas executadas pela classe.			
13 Desenvolvimento de Casos de Uso. Diagramas de Classe -> Analisar os princípios fundamentais dos eventuais casos de usos propóstos.Lista de Exercícios			
Responsavel pela Disciplina		Coordenador pelo Curso	
MARCIO GALVÃO RIBEIRO		GILMAR FERREIRA DE AQUINO FILHO	
14/02/23		14/02/23	

## Plano de Ensino

- 14 Desenvolvimento de Casos de Uso. Diagrama de sequencia -> Analisar os princípios fundamentais dos eventuais casos de usos propostos.Lista de Exercícios
- 15 Desenvolvimento de Casos de Uso. Diagrama de Colaboração -> Analisar os princípios fundamentais dos eventuais casos de usos propostos.Lista de Exercícios
- 16 Modelos conceituais, identificado associações e Atributos -> Identificar os Objetos através de uma Lista de Candidatos, baseando-se nos conceitos da OO (Orientação a Objeto)
- 17 Revisão Prova p2 -> Rever os conteúdos desenvolvidos até o momento
- 18 Avaliação prova P2 -> Prova P2
- 19 Entrega de Trabalho -> Entrega e apresentação dos trabalhos utilizando todos os conceitos assimilados durante o curso.
- 20 Encerramento do Semestre Letivo -> Encerramento do Semestre Letivo

### Bibliografia Basica

### Bibliografia Complementar

- Wazlawick, R. S. Análise e Projeto de Sistemas Orientados a Objetos. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2004.
- Jacobson, I.,Booch, G.,Rumbaugh, J. The unified software development process, Addison-Wesley, 1999.- Gamma, E. Design patterns, elements of reusable object-oriented software. Addison-Wasley, 1994.- Fowler, M. Analysis Patterns - Reusable Object Models. Addison-Wesley, 1997.- Joseph, R., Software

### Bibliografia Referencia

- Jacobson, I.,Booch, G.,Rumbaugh, J. The unified software development process

Responsavel pela Disciplina

MARCIO GALVÃO RIBEIRO

14/02/23

Coordenador pelo Curso

GILMAR FERREIRA DE AQUINO FILHO

14/02/23