UDESC UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA | IBIRAMA CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DO ALTO VALE DO ITAJAÍ

PLANO DE ENSINO

DEPARTAMENTO: DESO – Departamento de Engenharia de Software

DISCIPLINA: Engenharia de Software Orientada a Agentes **SIGLA:** 85EAG

PROFESSOR: Tiago Luiz Schmitz **E-MAIL:** TIAGO.SCHMITZ@UDESC.BR

CARGA HORÁRIA TOTAL: 72 **TEORIA:** 54 **PRÁTICA:** 18

CURSO(S): Bacharelado em Engenharia de Software

SEMESTRE/ANO: 2/2017 **PRÉ-REQUISITOS:** 65PIN3

OBJETIVO GERAL DO CURSO: O Curso de Bacharelado em Engenharia de Software do CEAVI objetiva formar profissionais aptos a produzir sistemas de software de alta qualidade. Por alta qualidade, compreende-se softwares produzidos aplicando-se técnicas, métodos e ferramentas que permitam produzi-los como propriedades ergonômicas, funcionais, manuteníveis, seguros e de alto desempenho para as diversas áreas de negócio. Espera-se alcançar este objetivo por meio de uma formação que permita ao egresso desempenhar com plenitude suas atribuições profissionais com base em quatro pilares: competência técnica, multidisciplinaridade, postura ética e comportamento empreendedor. Objetiva-se então que o perfil adquirido pelo egresso ao longo do Curso o capacite para o atendimento de uma demanda nacional e principalmente regional, de modo que este possa se integrar ao mercado de forma plena e atuando nas diversas áreas do mercado de software.

EMENTA: Conceitos de agentes inteligentes. Linguagens de programação de agentes. Metodologias para produção de sistemas multi-agentes. Ambientes de desenvolvimento.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA: Compreender conceitos de agentes inteligentes e linguagens de programação de agentes. Aplicar Metodologias para produção de sistemas multi-agentes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA: Compreender conceitos de agentes inteligentes e linguagens de programação de agentes. Aplicar Metodologias para produção de sistemas multi-agentes.

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES:			
Aula	**Data**	**Horário**	**Conteúdo**
1	02/08/17	18:50:00	Apresentação da disciplina
2	04/08/17	08:00:00	Introdução a Sistemas Multiagentes
3	09/08/17	18:50:00	Introdução a Sistemas Multiagentes
4	11/08/17	20:40:00	Programação de agentes
5	16/08/17	18:50:00	Exercícios
6	18/08/17	20:40:00	Programação de agentes
7	23/08/17	18:50:00	Exercícios
8	25/08/17	20:40:00	Programação de agentes
9	30/08/17	18:50:00	Exercícios
10	01/09/17	20:40:00	Primeira avaliação
11	06/09/17	18:50:00	Programação de agentes e artefatos
12	09/09/17	08:00:00	Exercícios
13	13/09/17	18:50:00	Programação de agentes e artefatos
14	15/09/17	08:00:00	Exercícios
15	20/09/17	18:50:00	Programação de agentes e artefatos
16	22/09/17	20:40:00	Exercícios
17	30/09/17	08:00:00	Exercícios
18	29/09/17	20:40:00	Segunda avaliação
19	07/10/17	08:00:00	Exercícios
20	07/10/17	08:00:00	Exercícios
21	11/10/17	18:50:00	Interação entre agentes
22	14/10/17	20:40:00	Exercícios
23	18/10/17	18:50:00	Interação entre agentes
24	20/10/17	20:40:00	Exercícios
25	25/10/17	18:50:00	Interação entre agentes
26	27/10/17	20:40:00	Terceira Avaliação
27	01/11/17	18:50:00	Trabalho Final
27	04/11/17	20:40:00	Exercícios
29	08/11/17	18:50:00	Trabalho Final
30	10/11/17	20:40:00	Trabalho Final
31	18/11/17	18:50:00	Exercícios
32	17/11/17	20:40:00	Trabalho Final
33	22/11/17	18:50:00	Trabalho Final
34	24/11/17	20:40:00	Trabalho Final
35	29/11/17	18:50:00	Trabalho Final
36	01/12/17	20:40:00	Trabalho Final
37	13/12/17	18:50:00	**Exame Final da Disciplina**

METODOLOGIA PROPOSTA: Serão ministradas aulas expositivas e dialogadas com utilização de recursos audiovisuais em sala de aula e/ou laboratório de informática para apresentação de assuntos teóricos e práticos da disciplina. Além disso, serão realizadas atividades práticas em sala e mentorias para tarefas a serem realizadas em campo pelos discentes.

AVALIAÇÃO: Serão realizados três provas e um trabalho final, conforme descrito a seguir:

Prova (P1): Agentes.
Prova (P2): Agentes e Artefatos.
Prova (P3): Interação.
Trabalho Final (TS).

Média Final = (P1 * 2,5) + (P2 * 2,5) + (P3 * 2,5) + (TS * 2,5)

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:

BORDINI, R. H. Multi-agent programming: languages, platforms, and applications. New York : Springer, 2005.
BORDINI, R. H.; HÜBNER, J. F.; WOOLDRIDGE, M. J. Programming multi-agent systems in AgentSpeak using Jason. Chichester: J. Wiley, 2007.
WOOLDRIDGE, M. J. An Introduction to Multiagents Systems. Chichester: John Wiley & Sons LTD, 2002.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

COPPIN, B. Inteligência artificial. Rio de Janeiro: LTC, 2010.
LUGER, G, F. Inteligência artificial: estruturas e estratégias para resolução de problemas complexos. Porto Alegre: Bookman, 2004.
RUSSEL, S. J.; NORVIG, P. Inteligência artificial. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.