

PLANO DE ENSINO

DEPARTAMENTO: DESO – Departamento de Engenharia de Software

DISCIPLINA: Fundamentos de Engenharia de Software

SIGLA: 15FES

PROFESSOR: Tiago Luiz Schmitz

E-MAIL: TIAGO.SCHMITZ@UDESC.BR

CARGA HORÁRIA TOTAL: 36

TEORIA: 36

PRÁTICA: 0

CURSO(S): Bacharelado em Engenharia de Software

SEMESTRE/ANO: 2/2016 **PRÉ-REQUISITOS**

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: Estrutura universitária. Estrutura do curso. Definição de sistema, software e engenharia de software. Contexto social e de negócio da Engenharia de Software. Áreas do conhecimento da Engenharia de Software. Tipos de sistemas de informação. Introdução a métodos de desenvolvimento de software. Introdução a ferramentas CASE.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA: Conhecer o contexto da universidade e do curso, suas estruturas e organizações, além de reconhecer o contexto da Engenharia de Software, para compreender as áreas de atuação do profissional, assim como as linhas de desenvolvimento que serão conduzidas durante o Curso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA:

- Conhecer o curso e a importância da ES
- Reconhecer os projetos da universidade, a fim de motivar participação
 - Reconhecer e relacionar as disciplinas do curso
 - Reconhecer experiências e situações do mundo real enfrentadas na área de Engenharia de Software
 - Conhecer meios de pesquisa, promovendo o espírito investigativo e social (pesquisa e extensão)

- Conhecer os processos e técnicas de engenharia de software
- Aplicar projetos de software simples

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES:

Aula	Data	Horário	Conteúdo
1	03/08/16	18:50:00	Estrutura universitária: aula inaugural. Conhecendo a UDESC, o CEAVI, Biblioteca.
2	10/08/16	18:50:00	Palestra – Direção de Extensão.
3	17/08/16	18:50:00	Estrutura universitária: prática do uso de recursos educacionais (biblioteca, Moodle, Siga, etc.)
4	24/08/16	18:50:00	Estrutura do curso: tipos de curso de computação, grade curricular, estágio, TCC, projetos (Moodle)
5	31/08/16	18:50:00	Definição de sistema, software e engenharia de software: introdução à engenharia de software; Áreas do conhecimento da Engenharia de Software
6	10/09/16	08:00:00	Atividade a distância
7	14/09/16	18:50:00	Programação em blocos
8	21/09/16	18:50:00	Trabalho sobre programação em blocos: Programação em blocos (T0)
9	28/09/16	18:50:00	Tipos de sistemas de informação: por tipo de desenvolvimento, por tipo de aplicação, etc. Prática para conhecer aplicações
10	05/10/16	18:50:00	Introdução a métodos de desenvolvimento de software: ciclos de vida, fases, papeis
11	15/10/16	08:00:00	Atividade a distância
12	19/10/16	18:50:00	Introdução a métodos de desenvolvimento de software: atividade de ciclo de vida iterativo x cascata
13	26/10/16	18:50:00	Introdução ao latex
14	05/11/16	08:00:00	Atividade a distância – Trabalho sobre latex (T1)
15	09/11/16	18:50:00	Trabalho sobre Latex
16	16/11/16	18:50:00	Introdução a ferramentas CASE: tipos de ferramenta, exemplos
17	23/11/16	18:50:00	Avaliação 2 : Trabalho de desenvolvimento (T2)
18	30/11/16	18:50:00	Avaliação 2 : Trabalho de desenvolvimento (prática)
	07/12/16	18:50:00	Exame Final da Disciplina

METODOLOGIA PROPOSTA: A disciplina será bastante dinâmica e informativa, com objetivo de contextualizar os alunos no ambiente universitário, realizando visitas à estrutura do centro e de outros centros da UDESC, conhecendo os programas e projetos da universidade, além de conhecer a estrutura do curso e ter numa noção geral da área de Engenharia de Software.

AValiação:

Trabalho 1 (T0): Trabalho sobre programação em blocos

Trabalho 2 (T1): Trabalho sobre Latex

Trabalho 3 (T2): Projeto e Desenvolvimento de projeto de Software

FÓRMULA: $(T0 + T1 + T2) / 3$

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:

ENGHOLM JUNIOR, H., Engenharia de software na prática. São Paulo: Novatec, 2010.

PRESSMAN, R. S. Engenharia de software. 7. ed. São Paulo: Bookman, 2011.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.

BIBLIOGRAFIA DE APOIO:

REZENDE, D. A. Engenharia de Software e Sistemas de Informação. 3. ed., Rio de Janeiro: Brasport, 2005.

MAGELA, R. Engenharia de software aplicada – fundamentos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006

MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa. A universidade ontem e hoje: Manoel José Gomes Tubino (organizador) ; Antônio Flávio Barbosa Moreira ... [et al.]. São Paulo: IBRASA, 1984. 181 p. (Coleção educação ; 9) ISBN (Broch.). (BIBLIOTECA CENTRAL)

ZABALZA, Miguel A. O ensino universitário: seu cenário e seus protagonistas. Porto Alegre: Artmed, 2004. 239 p. (Biblioteca Artmed. Formação docente) ISBN 8536302143 (broch.). (BIBLIOTECA CAV)