



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: Projeto Integrador II

SIGLA: 55PIN2

PROFESSOR: Tiago Luiz Schmitz

E-MAIL: TIAGO.SCHMITZ@UDESC.BR

CARGA HORÁRIA TOTAL: 72

TEORIA: 0

PRÁTICA: 72

CURSO(S): Bacharelado em Engenharia de Software

SEMESTRE/ANO: 2/2016 **PRÉ-REQUISITOS:**45PRJ 45EMP 45EST 45LOG 45PBD
45PIN1

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: Revisão de conceitos. Explicação da área de negócio a ser informatizada. Ferramentas CASE.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA: Proporcionar aos acadêmicos conhecimentos para realizar um projeto de engenharia de software que integre técnicas, métodos e uso de ferramentas estudadas anteriormente durante o curso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA: Planejar e executar um processo de desenvolvimento do projeto integrador. Utilizar algoritmos e estruturas de dados para resolver problemas complexos. Integração de módulos de um sistema.

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES:			
Aula	Data	Horário	Conteúdo
1	05/08/16	18:50:00	Apresentação do Plano de Ensino, Metodologia de Ensino e Métodos de Avaliação. Introdução ao cenário.
2	12/08/16	18:50:00	Análise do problema.
3	19/08/16	18:50:00	Levantamento de Requisitos
4	26/08/16	18:50:00	Estudo de problemas NP
5	02/09/16	18:50:00	Apresentação e entrega do Trabalho 1
6	09/09/16	18:50:00	Desenvolvimento do projeto do software
7	16/09/16	18:50:00	Desenvolvimento do projeto do software
8	23/09/16	18:50:00	Apresentação e entrega do Trabalho 2
9	30/09/16	18:50:00	Programação linear com o GLPK
10	07/10/16	18:50:00	Programação linear com o GLPK - exercícios
11	14/10/16	18:50:00	Integração do GLPK com JAVA
12	21/10/16	18:50:00	Implementação do módulo do sistema
13	29/10/16	08:00:00	Implementação do módulo do sistema
14	04/11/16	18:50:00	Implementação do módulo do sistema
15	11/11/16	18:50:00	Implementação do módulo do sistema
16	18/11/16	18:50:00	Implementação do módulo do sistema
17	25/11/16	18:50:00	Implementação do módulo do sistema
18	02/12/16	18:50:00	Apresentação e entrega do Trabalho 3
19	09/12/16	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 trabalhos práticos a serem entregues, conforme descrito a seguir:

Trabalho 1 (T1): Relatório de estudo de um problema complexo.

Trabalho 2 (T2): Levantamento de Requisitos, diagrama de use cases e diagrama de classes.

Trabalho 3 (T3): Apresentação do software completo.

Média Final = (T1 * 0,2) + (T2 * 0,1) + (T3 * 0,7)

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:

Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest, Clifford Stein, **Algoritmos**, Editora: ED CAMPUS

BARNES, David J. **Programação Orientada a Objetos com Java: Uma Introdução Prática Utilizando o Blue J**. David J. Barnes, Michel Kölling. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004. Número de chamada: 005.11 B261p.

DEITEL, Paul J; DEITEL, Harvey M. **Java: como programar**. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010. xxix, 1144 p, il.

BIBLIOGRAFIA DE APOIO:

ARNOLD, Ken; GOSLING, James; HOLMES, David. **A linguagem de programação Java**. 4. ed. Porto Alegre : Bookman, 2007. 799 p.

BAUER, Christian; KING, Gavin. **Java Persistence com Hibernate**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007. 844 p.

BURKE, Bill; MONSON-HAEFEL, Richard. **Enterprise JavaBeans 3.0**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007. 538 p.

CHRISTIAN, A. M. **HTML 4.0 Fundamental – a base da programação para Web**. Érica, 2005.

FURGERI, Sérgio. **Java 6: Ensino Didático: Desenvolvendo e Implementando Aplicações**. Sérgio Furgeri. 2. ed. São Paulo: Érica, 2008. Número de chamada: 005.133 F983j.