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: 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: 1/2016 **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, para manter motivado e dar continuidade no curso
- 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**
01	24/02	18:50	Estrutura universitária: aula inaugural. Conhecendo a UDESC, o CEAVI, Biblioteca.
02	02/03	18:50	Palestra – Direção de Extensão.
03	09/03	18:50	Estrutura universitária: prática do uso de recursos educacionais (biblioteca, Moodle, Siga, etc.)
04	16/03	18:50	Estrutura do curso: tipos de curso de computação, grade curricular, estágio, TCC, projetos (Moodle)
05	23/03	18:50	Definição de sistema, software e engenharia de software: introdução à engenharia de software; Áreas do conhecimento da Engenharia de Software
06	30/03	18:50	Introdução a ferramentas CASE: projeto de interface, prática
07	06/04	18:50	Tipos de sistemas de informação: por tipo de desenvolvimento, por tipo de aplicação, etc. Prática para conhecer aplicações
08	13/04	18:50	Introdução a métodos de desenvolvimento de software: ciclos de vida, fases, papeis
09	20/04	18:50	Introdução a métodos de desenvolvimento de software: papeis e atividades
10	27/04	18:50	Introdução a métodos de desenvolvimento de software: atividade de ciclo de vida iterativo x cascata
11	04/05	18:50	Contexto social e de negócio da Engenharia de Software: Visita técnica - Matutino
12	11/05	18:50	Contexto social e de negócio da Engenharia de Software: Visita técnica - Vespertino
13	15/05	18:50	Mesa redonda sobre a visita técnica
14	25/05	18:50	Avaliação 1
15	01/06	18:50	Introdução a ferramentas CASE: tipos de ferramenta, exemplos
16	08/06	18:50	Introdução a ferramentas CASE: desenvolvimento lúdico,exercício (prática)
17	15/06	18:50	Avaliação 2 : Trabalho de desenvolvimento
18	22/06	18:50	Avaliação 2 : Trabalho de desenvolvimento (prática)
	29/06	18:50	**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:
Avaliação 1 (P1): Prova sobre os conteúdos relacionados à Engenharia de Software

Trabalho 1 (T1): Relato da viagem técnica + participação em fórum da disciplina

Trabalho 2 (T2): Projeto e Desenvolvimento de projeto de Software

FÓRMULA: ((P1 * 3) + (T1 * 3) + (T2 * 4))/10

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 (organizdor) ; 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)