



DISCIPLINA: Metodologia para Desenvolvimento de Sistemas	CÓDIGO: IFI05 3ECAUT.015
---	-------------------------------------

VALIDADE: Início: **FEVEREIRO/2020**

Eixo: Informática Industrial **Disciplina Equalizada:** Não
Carga Horária Total: 50 horas / 60 horas/aula **Créditos:** 4
Modalidade: Teórica **Integralização:** Obrigatória
Classificação do Conteúdo pelas DCN: Profissionalizante/Específico

Curso(s)	Período
Engenharia de Controle e Automação	7º

Departamento: Departamento Computação e Mecânica

Ementa:

Requisitos de qualidade de Sistemas e de Software. Modelos: ciclo de vida, prototipagem, híbrido. Metodologias (Abordagens Top-Down, Bottom-up, Objetos). Ferramentas para análise, projeto e teste. Ambientes de desenvolvimento de Sistemas e de Software.

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
CMA06 – Estrutura de Dados
CMA07 – Laboratório de Estrutura de Dados
Co-requisitos

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>
1. Compreender os conceitos e a importância das etapas de Análise, Projeto e Teste em um processo de desenvolvimento de sistemas;
2. Conhecer e utilizar as principais técnicas para Análise, Projeto e Teste de sistemas empregados atualmente;
3. Analisar problemas do mundo real e elaborar projetos de sistemas através de técnicas praticadas no mercado.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas-aula
1.	Introdução à Engenharia de Software	4
2.	Modelos de processos de desenvolvimento de software	8
3.	Processos de desenvolvimento de software: Atividades de Comunicação e Planejamento	4
4.	Processos de desenvolvimento de software: Atividade de Modelagem	8
5.	Processos de desenvolvimento de software: Atividade de Construção e Implantação Processos de desenvolvimento de software: Tecnologias e Ferramentas	12
6.	Teste de Software	4
7.	Qualidade de Software	4
8.	Modelo de Maturidade de Software	4
9.	Estudo de Caso	4
Total		60

Bibliografia Básica

- 1.PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011.
- 2.PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.
- 3.BOOCH, Grady. UML: guia do usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

Bibliografia Complementar

- 1.SCOTT, Kendall; SCOTT, Kendall. O processo unificado explicado. Porto Alegre: Bookman, 2003.
- 2.PAGES-JONES, Meilir. Fundamentos do desenho orientado a objeto com UML. São Paulo: Makron Books, 2001.
- 3.SHAW, Alan C.; PRICE, Ana Maria de Alencar; PRICE, Roberto Tom. Sistemas e software de tempo real. Porto Alegre: Bookman, 2003.
- 4.NASCIMENTO, Luciano Prado Reis. O usuário e o desenvolvimento de sistemas. Florianópolis: Visual Books, 2003.
- 5.NOUEIRA, Marcelo; NOUEIRA, Marcelo. Engenharia de software: uma framework para a gestão de riscos em projetos de software. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.