



Universidade Federal do Pará
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação -
Diretoria de Ensino
Campus Universitário de Castanhal

PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Período Letivo

2011.4

1 – Identificação					
1.1. Centro: Campus de Castanhal					
1.2. Departamento: Faculdade de Sistemas de Informação					
1.3. Disciplina: Engenharia de Software II	1.4. Código: SI060031	1.5. Caráter:			1.6. Carga Horária:
		Sem	Anual	Obrig.	
		X		X	68
1.7. Professor: Eduardo Leal Guerra					
1.8. Curso: Sistemas de Informação					
2. Objetivos - Gerais e Específicos					
Objetivos Gerais:					
Dar ao aluno condições de perceber o desenvolvimento de software como um processo de engenharia, baseado em planejamento, medição e melhoria contínua.					
Objetivos Específicos:					
- Apresentar os conceitos de qualidade de processo e de artefato de software.					
- Apresentar a engenharia de software como um processo com seus atributos de qualidade.					
- Apresentar os diferentes ciclos de vida do software.					
- Dar ao aluno condições de realizar o planejamento do desenvolvimento de software.					
- Mostrar como gerenciar riscos no processo de desenvolvimento de software.					
- Discutir as diferentes formas de organização do processo de desenvolvimento de software e modelos de reusabilidade.					
- Apresentar técnicas de especificação formal de software.					
- Identificar as etapas de implementação, teste e manutenção de sistemas de computação e ser capaz de realizá-los e/ou coordená-los.					
- Conhecer e saber aplicar métodos de controle da qualidade do processo de software.					
3. Competências e Habilidades					
Competências					
Conceituar e tratar importantes aspectos da Engenharia de Software buscando o desenvolvimento de software de qualidade. Entender modelos de maturidade e capacidade					
Entender técnicas de verificação, validação, manutenção e evolução de software					
Habilidades					
Identificar e fornecer soluções de modelos de maturidade e capacidade para obtenção de					

softwares com qualidade identificar e aplicar técnicas de solução para verificação, validação e manutenção de software.

4. Ementa

Visão geral sobre processos, modelos de avaliação da maturidade e capacidade das organizações. Aplicação de processos de software. Verificação e Validação de Software. Manutenção e Evolução de Software.

5. Recursos Didáticos e Materiais Necessários

Notebook em sala - Projetor multimídia – Textos - Livros - Notas de Aula

6. Metodologia de Ensino

Aulas expositivas, exercícios em sala de aula e/ou extra-classe e práticas laboratoriais.

7. Atividades Discentes

Exercícios em sala de aula e /ou extra-classe e práticas laboratoriais.

8. Avaliação

A avaliação do aprendizado será realizada através de provas, listas de exercício e trabalhos práticos, todos com pontuação de 0 a 10, da seguinte forma:

Média das listas de exercícios (ML) = Média aritmética de todas as notas das listas

Média trabalhos práticos (MTP) = (Trabalho Prático 1 + Trabalho Prático 2) /2

Média Final = (Prova1 + Prova2 + ML + MTP)/4

9. Bibliografia

Básica:

PRESSMAN, ROGER S., *Engenharia de Software*. 6.ed. Rio de Janeiro: MacGraw-Hill, 2006.

SOMMERVILLE, IAN. *Engenharia de Software* - 8a edição - Versão em Português editada pela Addison Wesley.

PFLEEGER, S. *Engenharia de Software - Teoria e Prática* 2a edição - Pearson/Prentice-Hall, 2004.

PAULA FILHO, W. *Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões* - 2a edição - LTC - 2003.

GRADY BOOCH, JAMES RUMBAUGH E IVAR JACOBSON - *UML Guia do usuário* - Ed. Campus ou User's Guide - Addison Wesley.

Complementar:

Craig Larman - *Utilizando UML e Padrões - Um Guia para a Análise e Projeto Orientados a Objetos* - Ed. Bookman.

GAMMA, H.; JOHNSON; V. *Padrões de Projeto: Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos*. Porto Alegre: Bookman, 1999

REZENDE, DENIS ALCIDES. *Engenharia de software e sistemas de informação*. 3ª. Edição, Rio de Janeiro, Brasport, 2005.

GUSTAFSON, David. [Engenharia de Software. Coleção SCHAUM ISBN: 8536301856](#)

Guia do MPS.Br

CMMi

Métodos ágeis