



**UNIVERSIDADE DE PERNAMBUCO - UPE
CAMPUS GARANHUNS**

(Reconhecida pelo parecer 1132/89 do CFE)
Rua Capitão Pedro Rodrigues, 105 - São José - Garanhuns - PE
CEP: 55.294-902 Fone: (81) 3761-8210 CNPJ 11022597-0007-87

AUTENTICAÇÃO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

IDENTIFICAÇÃO

Nome	Código	Período
Projeto I	SOF0035G	5º
Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária Total
0	60	60
Número de Créditos Teórico	Número de Créditos Prático	Número de Créditos Total
0	2	2
Pré-Requisitos	Co-Requisitos	
Gerência de Configuração (SOF0026G)	N/A	
Natureza	Perfil	
Disciplina	ES2019-1	
Curso Responsável		
Bacharelado em Engenharia de Software		

EMENTA

Rever e exemplificar o emprego da Engenharia de Software em abrangência e profundidade. Integrar todo o conhecimento das disciplinas do curso de tal forma a permitir a compreensão, a relação entre elas, a importância, os produtos e atividades pertinentes a cada uma delas. Finalizando com a construção do planejamento da construção de uma solução em software para um problema específico.

OBJETIVOS

Geral

Desenvolver a capacidade de ter uma visão coesa e integrada da Engenharia de Software de tal forma que o estudante consiga aplicar diversas soluções existentes de adequadamente com o objetivo de melhorar continuamente o desenvolvimento profissional de software.

Específicos

- Pensar analiticamente quando defrontado com um problema;
- Projetar soluções apropriadas para problemas;
- Identificar de maneira objetiva os passos necessários para a resolução de um problema;
- Ser capaz de elaborar conceitos complexos (e geralmente mais abstratos) a partir de conceitos básicos.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Desenvolver um projeto que contemple a documentação das seguintes áreas:
 - 1.1. Engenharia de Software e o Desenvolvimento Profissional de Software;
 - 1.2. Processos de Software;
 - 1.3. Desenvolvimento Ágil de Software;

- 1.4. Engenharia de Requisitos;
- 1.5. Modelagem de Sistemas;

METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Exposição dialogada com utilização de diferentes recursos didáticos. Abordagem PBL (Aprendizagem Baseada em Problemas), Abordagem PDCA (Plan, Do, Check, Act). Trabalhos individuais - leituras, pesquisas bibliográficas, pesquisas de campo, observações, provas. Trabalhos de Grupos - projetos, seminários, painéis, palestras, conferências, e dinâmicas de grupo. Textos, livros, periódicos, vídeos/filmes, filmes/filmadora, slides, materiais de expediente diversos e adequados à Disciplina.

AVALIAÇÃO

A Avaliação é contínua, sistemática, processual e participativa. Na avaliação da aprendizagem dar-se-á especial atenção ao trabalho individual do discente. São avaliados os conhecimentos adquiridos, as habilidades, e atitudes indispensáveis à formação do Bacharel em Engenharia de Software. A avaliação do ensino com a participação do discente tem como finalidade precípua à melhoria do desempenho docente. No processo avaliativo serão utilizados procedimentos e instrumentos de avaliação tais como: realização de projetos, provas, observação, autoavaliação, avaliação cooperativa, e amostra de trabalho.

BIBLIOGRAFIA

Básica

- Software Engineering, 8th edition, Ian Sommerville, Pearson Addison-Wesley, 2006.
- Software Engineering: A Practitioner's Approach, Roger S. Pressman, 6th edition, McGraw-Hill, 2004.

Complementar

N/A