



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 |
| Disciplina Curricular de Extensão 1 | SOF0051G | 1º |
| Carga Horária Teórica | Carga Horária Prática | Carga Horária Total |
| 15h | 30h | 45 |
| Número de Créditos Teórico | Número de Créditos Prático | Número de Créditos Total |
| 1 | 1 | 2 |
| Pré-Requisitos | Co-Requisitos | |
| N/A | N/A | |
| Natureza | Perfil | |
| Disciplina | ES2019-1 | |
| Curso Responsável | | |
| Bacharelado Engenharia de Software | | |

EMENTA

Divulgação do Curso de Engenharia de Software - A disciplina será executada pelos estudantes, com orientação de um ou mais professores do curso. A disciplina visa divulgar junto aos estudantes do Ensino Médio aspectos sobre o curso de Engenharia de Software (perfil do profissional, áreas de atuação, atividades desenvolvidas, matriz curricular e oportunidades oferecidas pela UPE). Para alcançar os objetivos propostos, os alunos irão organizar palestras, minicursos, debates e mesas redondas.

OBJETIVOS

Geral

Esclarecer para a sociedade, em particular estudantes do ensino médio que estejam prestes a realizar seleção para o ensino superior, apresentando o curso como possibilidade de carreira.

Específicos

- Entender o papel da Engenharia de Software e da tecnologia na sociedade;
- Apropriar-se do próprio curso enquanto estudante e futuro profissional da área;
- Incentivar possíveis candidatos a ingressarem no curso

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. As áreas da Engenharia de Software;
2. A Sociedade da Informação e a Inclusão Digital;
3. Visão abrangente da Engenharia de Software, papéis dos profissionais de Engenharia de Software oportunidades de carreira;
4. Atividades extensionistas práticas.

METODOLOGIA/MULTIMEIOS EDUCACIONAIS

Metodologia dinâmica, priorizando a aprendizagem do estudante. Exposição dialogada com utilização de diferentes recursos didáticos. 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 a 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

- CARVALHO, Andre Carlos Ponce de Leon, LORENA, Ana Carolina. "Introdução à computação: hardware, software e dados." (2017).
- BROOKSHEAR, J. Glenn. Ciência da Computação Uma visão Abrangente. 11º edição, Editora Bookman, 2013.
- VALENTE, M. Tulio. Engenharia de Software Moderna. 1º edição, Editora Independente, 2022.

Complementar

- M. CASTELLS, A Sociedade em Rede, Editora Paz e Terra, vol. 1, 10a. edição, 2009. ISBN: 9788577530366
- FREITAS. L., Maria S., WHITAKER, M., C., SACCHI, M. G., Ética e Internet: Uma Contribuição para as Empresas; DVS Editora, 2006
- LOPES, J. A. , CARVALHO, C. M. R. J. E. Inovação, Decisão e Ética Trilogia para a gestão das organizações, 2011