



**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**

<b>Nome</b>	<b>Código</b>	<b>Período</b>
Projeto 2	SOF0046G	7º
<b>Carga Horária Teórica</b>	<b>Carga Horária Prática</b>	<b>Carga Horária Total</b>
0	60	60
<b>Número de Créditos Teórico</b>	<b>Número de Créditos Prático</b>	<b>Número de Créditos Total</b>
0	2	2
<b>Pré-Requisitos</b>	<b>Co-Requisitos</b>	
Projeto 1 (CODIGO)	N/A	
<b>Natureza</b>	<b>Perfil</b>	
Disciplina	ES2019-1	
<b>Curso Responsável</b>		
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 o desenvolvimento do que fora planejado da disciplina de Projeto I.

**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 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;
  - 1.6. Arquitetura de Software;

## 1.7. Verificação e Validação de Software;

### **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/filmadoras, 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