



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
Tópicos Avançados em Engenharia de Software e Sistemas IV		Eletiva
Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária Total
60H	N/A	60H
Número de Créditos Teórico	Número de Créditos Prático	Número de Créditos Total
4	N/A	4
Pré-Requisitos	Co-Requisitos	
N/A	N/A	
Natureza	Perfil	
Disciplina	ES2019-1	
Curso Responsável		
Bacharelado em Engenharia de Software		

EMENTA

- Conceitos avançados da Engenharia de Software.
- Construção de sistemas de grande processamento em tempo real

OBJETIVOS

Geral

- Capacidade de atuar na construção de softwares de qualidade, utilizando técnicas avançadas.
- Capacidade de identificar os desafios e principais soluções para processamentos de grande quantidade de dados em tempo real.

Específicos

- Compreender técnicas avançadas da área de Engenharia de software.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- Desafios de processar grandes quantidades de dados;
- Fluxo de dados;
- Padrões nos dados;
- Padrões de Arquitetura;
- Decisões de Projeto.

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

- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. Editora Pearson. 9ª Edição, 2011.
- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. Editora Mcgraw Hill. 7ª Edição, 2011.
- ENGHOLM, Hélio Jr. Engenharia de Software na Prática. Editora Novatec. 1ª Edição, 2011.

Complementar

- SCHACH, Stephen R. Os Paradigmas Clássico e Orientado a Objetos. Editora Mcgraw Hill. 7ª Edição, 2009.
- BEZERRA, Eduardo. Princípios de análise e projeto de sistemas UML: Um guia prático para modelagem de sistemas. Editora Campus. 1ª Edição, 2006.