



## Plano de Disciplina

Identificação				
CURSO Mestrado Profissional em Tecnologia da Informação			CAMPUS João Pessoa	
DISCIPLINA Engenharia de Software			CÓDIGO DA DISCIPLINA 25788	
PRÉ-REQUISITO Não há pré-requisito				
UNIDADE CURRICULAR (OBRIGATÓRIA, OPTATIVA, ELETIVA) Obrigatória			SEMESTRE 2023.1	
DOCENTES RESPONSÁVEIS Juliana Dantas Ribeiro Viana de Medeiros Francisco Petrônio Alencar de Medeiros				
Carga Horária				
TEÓRICA	PRÁTICA	EaD <sup>1</sup> 12	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4	CARGA HORÁRIA TOTAL 60

### Ementa

Definição e Evolução. Modelos e Processos para desenvolvimento de software. Planejamento e gerenciamento de projetos de software. Engenharia de Requisitos. Análise e Projeto de Software. Verificação, Validação e Teste de Software. Qualidade de Software. Metodologias Ágeis. Perspectivas e desafios de pesquisa em Engenharia de Software.

### Objetivos

Apresentar conceitos de Engenharia de Software; Comparar processos de desenvolvimento de software; Aplicar um processo de desenvolvimento de software completo, desde seu planejamento até o encerramento do projeto. Preparação de ambientes para especificação, desenvolvimento e implantação de sistemas de software.

### Conteúdo Programático - Presencial

Tópico	Carga horária
Conceitos sobre Engenharia de Software	4
Processos de Software	4
Metodologias Ágeis	4
Gestão e Planejamento de Projetos	4
Estimativa de Tamanho de Software	4
Elaboração de Proposta Técnica	4
Construção de Backlog	4
Técnicas para Especificação de Requisitos em Projetos Ágeis	4
Projeto de Software	4
Controle e Garantia da Qualidade	4
Testes de Software	4
Registro de Software	4

<sup>1</sup> Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC nº 1.134, de 10 de outubro de 2016.



## Conteúdo Programático - EAD

Tópico	Carga horária
Ferramenta para apoio à Gestão de Projetos	4
Planejamento de Ciclo de Desenvolvimento	4
Modelos de Qualidade	4

### Total

60

## Metodologia de Ensino

### Presencial

Aulas teóricas e práticas.

### EAD

Fórum de Discussão. Entregas de etapas dos projetos.

## Recursos Didáticos

Quadro, projetor, ferramentas de software open source, periódicos, artigos, acesso à Internet

## Critérios de Avaliação

Entregas do Projeto;

Artigo final sobre o projeto;

Registro do Software desenvolvido durante o projeto da disciplina;

## Bibliografia

1. PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software - Uma Abordagem Profissional - 8ª Ed. 2016, Editora Amgh;
2. SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software - 9ª Ed. 2011. Editora Pearson Prentice Hall;
3. PETERS, J.F.; PEDYCZ, W. Engenharia de Software: Teoria e Prática, Editora Campus, 2001. ISBN: 8535207465.
4. PFLEEGER, S. L. Software Engineering: Theory and Practice, 4a edição, 2010. ISBN: 978-0136061694;
5. JALOTE, P. A Concise Introduction to Software Engineering, 2008. ISBN 978-1-84800-302-6;
6. SCHACH, S. R. Object-Oriented and Classical Software Engineering, 8a edição, 2011. ISBN: 978-0073376189;
7. MEYER, B. Agile!: The Good, the Hype and the Ugly, 2014, Springer. ISBN-13: 978-3319051543;
8. HIRAMA, K. Engenharia De Software - Qualidade e Produtividade Com Tecnologia. 2012. Editora Elsevier – Campus.

## Observações

(Nenhuma)