

INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE

Campus Ibirama

Engenharia de Software II

Professor Eduardo Stahnke

A Disciplina - Ementa

- Projeto da Camada de Domínio. Geração de Código e Testes. Padrões de Projeto GRASP. Gerenciamento de Configuração: mudanças, versões, releases. Integração das etapas aprendidas ao processo de levantamento, análise, projeto e implementação de software. Processo Unificado e suas fases. Modelos Ágeis: Scrum e XP. Atividades Práticas: projetar e implementar pequenos softwares utilizando os modelos de processos (Processo Unificado, Scrum, XP) e as ferramentas aprendidas

A Disciplina - Objetivos

- Capacitar o aluno à aplicar métodos e técnicas ao desenvolvimento de software em uma visão sistemática incluindo qualidade do produto e do processo
 - Reconhecer modelos ágeis de desenvolvimento de software
 - Aplicar padrões de projetos no desenvolvimento de software
 - Compreender o gerenciamento de configuração de um projetos

Conteúdo – 1º Trimestre

- Metodologias ágeis
 - Scrum e XP
- Gerenciamento de configuração
- Processo unificado
- Camada de domínio

Conteúdo – 2º Trimestre

- Padrões de projetos

Conteúdo – 3º Trimestre

- Atividade prática
 - Processo completo de desenvolvimento de software

Avaliações

- Durante o trimestre serão realizadas duas avaliações sobre o conteúdo abordado. A média trimestral será calculada pela média aritmética simples das notas obtidas nas avaliações.
- Ao final de cada trimestre será realizada a reavaliação, com o conteúdo de todo o trimestre.

Avaliações - Observações

- O aluno que não comparecer no dia de alguma avaliação deverá solicitar na secretaria a segunda chamada
- Em caso de entrega atrasada de alguma avaliação, o aluno será penalizado em 2 (dois) pontos mais 1 (um) ponto por dia de atraso

Bibliografia Básica

- COHN, Mike. Desenvolvimento de software com scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso . Porto Alegre: Bookman, 2011.
- HIGHSMITH, Jim. Gerenciamento ágil de projetos: criando produtos inovadores. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.
- SABBAGH, Rafael. Scrum: gestão ágil para projetos de sucesso. São Paulo: Casa do código, 2013.

Bibliografia Complementar

- BEZERRA, Eduardo. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2007.
- FOWLER, Martin. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos . 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- SOMMERVILLE, Ian; OLIVEIRA, Kalinka; BOSNIC, Ivan (Trad.). Engenharia de software. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
- WAZLAWICK, Raul Sidnei. Engenharia de software: conceitos e práticas. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.