FACULDADE SUMARÉ
PLANO DE ENSINO

Curso: Sistemas de Informação	**Semestre Letivo / Turno**:
Disciplina: Engenharia de Software	**Professor**:
Carga Horária: 50h/a	**Período**:

Dados de acordo com o Projeto do Curso:

Ementa da disciplina:	Visão geral e princípios de engenharia de software. Conhecimentos do ciclo de vida do software, projeto de software, implementação de software, gerenciamento de software, qualidade de software. Contextualização da Engenharia de Software avançada, Princípios da Engenharia de Software avançada, Conceituação de Produto e Processo de Software. Comparação entre os Paradigmas de Desenvolvimento Software. Caracterização do Projeto de Software. Aprofundamento a Gerenciamento de Projetos. Aprofundamento de Qualidade de Software.
Objetivos Gerais:	Introdução a engenharia de software; Aprender os Modelos de processos de desenvolvimento de software; Aprender Técnicas de gerenciamento e planejamento de software; Requisitos e especificação de software; Métodos de análise e projeto de software.; Garantia de qualidade de software; Teste e revisão de software; Manutenção de software; Reengenharia e engenharia reversa ; Ferramentas e ambientes de software ; Padrões de desenvolvimento e documentação de software ; Gerenciamento de configuração, Conhecer a gestão de projetos de software: conceitos, métricas, estimativas, cronogramação, gestão de risco, gestão de qualidade e gestão de modificações.
Conteúdo:	1. Introdução a Engenharia de Software 2. Conhecimento do ciclo de vida do software 3. Projeto de Software 4. Implementação, gerenciamento e qualidade de software 5. Contextualização e princípios dos softwares avançados 6. Reengenharia e Engenharia reversa
Bibliografia Básica:	LARMAN, G. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientado a objetos. Bookman, Porto Alegre, 2000. PETERS, J.F.; PEDRYCZ, W. Software Engineering: An Engineering Approach. John Wiley & Sons, 2000. PRESSMAN, R.S. Engenharia de Software. 5ª ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2002. SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 6ª ed. São Paulo: Addison Wesley, 2003.
Bibliografia Complementar:	BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. UML - Guia do Usuário. Campus, 2000. LAUDON, K.C.; LAUDON, J.P. Management information systems: organization and technology in the networked entreprise. 6th ed., 2000. GHEZZI,C.et alli. Fundamentals of Software Engineering. 2ª ed. New Jersey: Prentice-Hall, 2002.
Critérios de Avaliação:	**1º Bimestre** – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa e seminário (20%) + Avaliação Institucional (20%) **2º Bimestre** – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa em grupo (40%) **Média Final =** (Nota 1+Nota 2)/2

Data:	**Assinatura do Professor:**	**Assinatura do Coordenador:**

Programação Aula a Aula

Aulas	Objetivos / Conteúdo
Semana 01	Introdução à engenharia de software; Conceitos de software e ciclos de desenvolvimento.
Semana 02	Conhecimentos do ciclo de vida do software.
Semana 03	Conceituação de produto e processos de softwares.
Semana 04	Gerenciamento e planejamento de softwares.
Semana 05	Elaboração de documentação de projetos de softwares.
Semana 06	Técnicas de Modelagem de softwares.
Semana 07	Técnicas de Modelagem de softwares avançados
Semana 08	Projeto de software, implementação de software, gerenciamento de software, qualidade de software.
Semana 09	Métodos de análise e projeto de software de qualidade
Semana 10	Avaliação P1.
Semana 11	Conhecer estratégias e técnicas de teste de software
Semana 12	Aprender sobre métricas para software
Semana 13	Padrões de desenvolvimento e documentação de software
Semana 14	Teste e revisão de software
Semana 15	Manutenção de software
Semana 16	Reengenharia e engenharia reversa
Semana 17	Gerenciamento de configuração
Semana 18	Avaliação P2.
Semana 19	Prova Substitutiva.
Semana 20	Exame.