



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
Campus Araranguá
Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde
Departamento de Computação
PROGRAMA DE ENSINO

I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS	MODALIDADE
		TEÓRICAS	PRÁTICAS		
DEC7130	ENGENHARIA DE SOFTWARE II	3	1	72	Presencial

II. PRÉ-REQUISITO(S)

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	CURSO
DEC7124	ENGENHARIA DE SOFTWARE I	TIC

III. CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) A DISCIPLINA É OFERECIDA

Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação
Graduação em Engenharia de Computação

IV. EMENTA

Evolução da prática de desenvolvimento de software; Critérios de qualidade de artefatos de software; 94 modelos de ciclo de vida; metodologias de desenvolvimento de software; manutenção de software; engenharia reversa; modelagem formal de sistemas; abordagens voltadas ao reuso de software; teste de software; gerenciamento do processo de produção de software e técnicas de apoio ao gerenciamento do processo de produção de software; apoio automatizado ao desenvolvimento de software.

V. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Fornecer subsídios ao aluno para que ele possa compreender os processos de desenvolvimento, implementação e manutenção de software.

Objetivos Específicos:

- O aluno ao final do curso deve possuir habilidades para:
- Definir engenharia de software explicitando seus conceitos e objetivos;
- Conhecer e aplicar o conceito destinado aos processos de software;
- Conhecer os modelos de ciclo de vida;
- Entender o que é um software de qualidade e conhecer as métricas existentes.

VI. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte I: Fundamentos em Engenharia de Software

Visão geral da engenharia de software

Desenvolvimento de processo de software

Verificação e Validação de software

Parte II: Avaliação de Software

Manutenção de software e suas variações

Evolução de software e sistemas legados

Qualidade e certificações

Parte III: Gerenciamento

Gerenciamento da qualidade

Gerenciamento de projeto de software

Aprimoramento dos processos

VII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. BECK, K. Programação extrema (xp) explicada: acolha as mudanças. Porto Alegre: Bookman, 2004. 182p.
2. GAMMA, E. ET AL. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000. 364p
3. SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 8. ed. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2007. xiv, 552 p.

VIII. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. UML - Guia do Usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
2. LARMAN, C. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projetos orientados a objetos e ao desenvolvimento interativo. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.
3. MENDES, E.; MOSLEY, N. Web Engineering. New York: Springer, 2007.
4. PAULA FILHO, W. Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões. 3.ed. Rio de Janeiro: LTC, c2009.
5. PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional.7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011. 780 p.

Os livros acima citados encontram-se na Biblioteca Central e na Biblioteca Setorial de Aranguá (www.bu.ufsc.br).

Aprovação:

O referido programa de ensino foi aprovado na 29^a reunião ordinária do Colegiado do Departamento de Computação em 28 de novembro de 2018.