

Engenharia de Software

Prof. Flávio de Oliveira Silva, Ph.D.

flavio@facom.ufu.br

Objetivos

- ❑ Fornecer uma visão geral das atividades, técnicas, métodos e ferramentas que auxiliam o processo de desenvolvimento de software;
- ❑ Identificar, descrever e comparar os modelos de processo de desenvolvimento de software, o seu ciclo de vida e metodologias de análise/projeto e gerenciamento da qualidade de software, qualificando a mais adequada a cada situação;
- ❑ Adquirir habilidades para gerenciar projetos de software, além de analisar, projetar, verificar, validar e manter sistemas de software;
- ❑ Habilitar para escolher, utilizar e definir modelos, técnicas e ferramentas para auxiliar o processo como produto;
- ❑ Oportunizar situações para o aluno reconhecer as principais metodologias, métodos e ferramentas de engenharia de software;
- ❑ Aplicar os conceitos adquiridos na resolução de estudos de caso;
- ❑ Conhecer aspectos envolvidos na ética profissional;
- ❑ Capacitar o aluno a definir os princípios necessários e as qualidades desejadas no desenvolvimento de software.

Ementa

- Introdução à engenharia de software.
- Requisitos, engenharia de requisitos.
- Métricas.
- Gestão do processo de desenvolvimento de software.
- Projeto da Interface com o usuário.
- Teste de programas.
- Qualidade de software.
- Documentação de software.
- Ferramentas de gestão de requisitos.
- Rastreabilidade de Requisitos.

Engenharia de Software
Prof. Flávio de Oliveira Silva, Ph.D.

3

Programa

- Apresentação do curso
- Introdução a Engenharia de Software
- Historia da Engenharia de Software
- Sistemas sócio-técnicos
- Processos de Software
- Métodos Ágeis
- Planejamento e Gerenciamento de Projeto
- Gerenciamento de Configuração
- Engenharia de Requisitos
- Projeto de Software
- Evolução de Software
- Reuso de Software
- Teste de Software
- Gerenciamento de Qualidade
- Melhoria de Processos

Engenharia de Software
Prof. Flávio de Oliveira Silva, Ph.D.

4

Bibliografia

- Básica
 - PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software. Makron Books, 1995.
 - SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. Editora Pearson / Addison Wesley, 2003
 - FURLAN, José Davi. Modelagem de Objetos através UML. Makron Books, 1998.
- Complementar
 - BLAHA, Michael, Premerlani, W. Object-Oriented Modeling and Design for Database Applications. Prentice Hall, 1997
 - BLAHA, Michael, Rumbaugh, James. Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2. Elsevier: Campus. 2006
 - BOOCH, Grady; Jacobson, Ivar; Rumbaugh, James. UML: Guia do Usuário. Campus, 2006.
 - GUEDES, Gileanes, T.A. UML 2 – Uma abordagem prática. Novatec. 2009
 - LAIRMAN, Craig. Utilizando UML e Padrões. Ed. Bookman, 2007.
 - OESTEREICH, Bernd; Weikiens, Tim. UML 2 Certification Guide. MORGAN KAUFMANN, 2006.
 - PENDER, Tom, UML – A Bíblia. Elsevier: Campus. 2004.

Avaliação

- Provas – Teóricas
 - Primeira Prova – 30 Pontos – 25/06/2014
 - Segunda Prova – 30 Pontos – 25/08/2014
 - Observações
 - Avaliações sem consulta
- Trabalho em Grupo (entrega em 27/08)
 - Valor – 40 pontos
 - Foco Trabalho
 - Cooperação / Colaboração
 - Coordenação
 - Responsabilidade
 - Gestão
 - Ferramentas:
 - Gerenciamento de Projeto
 - Gerenciamento de versões (google code, github, ...)
 - Issue Tracker (bugzilla, github)

EMAIL

□ Email

- flavio@facom.ufu.br
- Assunto = [ESOF]Objetivos

□ Questões

- O que você espera da disciplina “Engenharia de Software”?
- Qual sua opinião sobre o BCC?
- Como você avalia sua dedicação aos estudos? Em que ela pode ser melhorada?
- Nome completo
- Matrícula

□ Observação

- Enviar da conta de e-mail mais utilizada
- Enviar até 25/04/2014