

Dados de identificação			
<i>Disciplina</i>	CMP102 - Engenharia de Software		
<i>Período Letivo</i>	2020/1		
<i>Professor Responsável</i>	Marcelo S Pimenta		
<i>Sigla</i>	CMP102		
<i>Carga horária (horas)</i>	4		
Dados adicionais			
<i>Data efetiva de início</i>	24/08/2020		
Súmula			
Introdução à Engenharia de Software; Processo de Software; Métricas, Plano e Gerência de Software; Requisitos de Software e Engenharia de Requisitos; Modelagem de Software; Arquitetura de Software; Verificação e Testes de Software ; Manutenção e Evolução de Software ; Reuso de Software; Patterns (de projeto, de análise, de arquitetura, de implementação); eXtreme Programming e Métodos Ágeis; Desenvolvimento de Aplicações Web – Web Engineering; Gerenciamento de Configuração e Mudanças; Ferramentas e IDEs para Apoio ao Desenvolvimento de Software.			
Objetivos			
Esta disciplina apresenta uma revisão panorâmica dos principais conceitos (incluindo modelos, métodos, técnicas e ferramentas) e estudo de tópicos avançados de Engenharia de Software.			
Conteúdo Programático			
Título	Conteúdo	Semana	Formato
Aula 1	Apresentação da disciplina, formas de avaliação, objetivos e programa da disciplina	1	Remoto
Aula 2	Fundamentos de Engenharia de Software: Definição de Engenharia de Software, Crise de Software, Desenvolvimento e Manutenção de Software, Qualidade de Software;	2	Remoto
Aula 3	Modelos de Processo de Software	3	Remoto
Aula 4	Análise de Requisitos: Definição, Tipos de Requisitos, Engenharia de Requisitos, Prototipação	4	Remoto
Aula 5	Introdução a Análise e Projeto Orientados a Objetos usando UML: Diagramas UML, Notação e como construí-los; Projeto de Software: Arquitetura de Software, Projeto Orientado a Objetos na prática;	5	Remoto
Aula 6	Reuso de software: Desenvolvimento Baseado em Componentes, Padrões de Projeto, de Análise, de Implementação, de Arquitetura.	6	Remoto
Aula 7	Reuso de software: Desenvolvimento Baseado em Componentes, Padrões de Projeto, de Análise, de Implementação, de Arquitetura.	7	Remoto
Aula 8	Apresentação de trabalhos	8	Remoto
Aula 9	Refatoração e Princípios de Implementação;	9	Remoto
Aula 10	Testes de Software: Princípios de Teste de Software, Estratégias de Teste de Software, Ferramentas para Teste de Software ; Depuração;	10	Remoto
Aula 11	Testes de Software: Princípios de Teste de Software, Estratégias de Teste de Software, Ferramentas para Teste de Software ; Depuração;	11	Remoto
Aula 12	Métodos Ágeis	12	Remoto
Aula 13	Outros Tópicos em Engenharia de Software	13	Remoto
Aula 14	Outros Tópicos em Engenharia de Software	14	Remoto
Aula 15	Apresentação de trabalhos	15	Remoto
Metodologia			
<i>Estratégias didáticas em atividades remotas</i>	As atividades ocorrerão majoritariamente de forma assíncrona. Atividades síncronas poderão ser utilizadas para esclarecimento de dúvidas, resolução de exercícios, e apresentação de listas, trabalhos e provas, entre outras. □		
<i>Estratégias didáticas em atividades presenciais</i>	Não serão realizadas atividades presenciais.		
<i>Recursos disponibilizados</i>	As atividades previstas assim como as instruções para sua realização serão disponibilizadas no Moodle do INF. Eventuais componentes externos ao Moodle e necessários para a realização das atividades estarão indicados no próprio Moodle.		
<i>Recursos computacionais</i>	Para acompanhar as atividades previstas é necessário ter acesso regular à Internet. As atividades síncronas podem ser acompanhadas através de telefone ou computador, com microfone e câmera.		
Carga Horária			
<i>Teórica</i>	60h		
<i>Prática</i>	0h		
Experiências de Aprendizagem			
Critérios de Avaliação			
Para ser aprovado é necessário obter média final igual ou superior a 6.0. A avaliação será baseada principalmente nos trabalhos individuais e/ou em grupo realizados no decorrer da disciplina. Serão realizados no mínimo 2 (dois) trabalhos com data de entrega a ser fixada pelo professor. A cada trabalho será atribuído um conceito de A (melhor) a D (pior). Os alunos que ENTREGARAM todos os trabalhos e não obtiverem o conceito de aprovação, podem realizar uma única Prova de Recuperação e em caso de aprovação o aluno terá o conceito final C .			
As Provas serão realizadas de forma remota, distribuídas em formato digital, com uma janela de tempo de 72 horas para resolução e 3 horas para entrega depois de iniciadas. Em caso de problemas técnicos os alunos podem informar o professor até um prazo de 48h; neste caso o aluno pode repetir a prova num horário a ser combinado com o professor. As apresentações dos trabalhos acontecem de forma remota.			
Atividades de Recuperação Previstas			
Prova única, se o aluno cumprir as condições para realizá-la.			
Bibliografia			
Sem alterações			