

Projeto de Software

Visão geral da disciplina

Prof. Dr. Joaquim V. C. Assunção

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO APLICADA
CENTRO DE TECNOLOGIA
UFSM
2022

Ementa

UNIDADE 1 - Especificação de software

- 1.1 - Modelagem de negócio
- 1.2 - Levantamento de requisitos
- 1.3 - Planejamento e modelagem
- 1.4 - Definição arquitetural
- 1.5 - Definição de usabilidade e interface com o usuário

UNIDADE 2 - Desenvolvimento do produto

- 2.1 - Estudo de viabilidade
- 2.2 - Gerência de Software: cronograma, módulos e ferramentas
- 2.3 - Aplicação: projeto, modelagem e prototipação
- 2.4 - Implementação de Software
- 2.5 - Gerência de configuração de software
- 2.6 - Validação e Testes de Usabilidade

Bibliografia

Bibliografia Básica:

PRESSMAN, R. **Engenharia de software**. Porto Alegre: AMGH, 2016. ISBN 9788580555349.

VETORAZZO, A. de S. **Engenharia de software**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. ISBN 9788595026780.

ALEXANDER, M. **As Leis Fundamentais do Projeto de Software: a Ciência do desenvolvimento de Software**. Novatec, 2012. ISBN 9788575223024.

Bibliografia Complementar:

PAULA FILHO, W. de P. **Engenharia de software, v.2: projetos e processos**. Rio de Janeiro: LTC, 2019. ISBN 9788521636748.

WAZLAWICK, R. S. **Engenharia de software: conceitos e práticas**. Rio de Janeiro: GEN LTC, 2013. ISBN 9788595156173.

PETERS, James F; PEDRYCZ, Witold. **Engenharia de Software. Teoria e Prática**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

Metodologia

- Trabalho prático de desenvolvimento de software.
- Acompanhamento semanal.
- Grupos auto-gerenciados com pontos de controle pré-definidos e avaliativos.

Ferramentas

- Ferramenta project (Ver: <https://www.capterra.com/project-management-software/>)
- Ferramentas para diagramas (Astah, yUML, lucidchart, Draw.io, Gliffy)
- Ferramentas de backup e versionamento (GIT, Bitbucket,...)
- Ferramentas para modelos conceituais de banco de dados (ER)

Checkpoints

- Checkpoint 1: 03/mai
- Checkpoint 2: 24/mai
- Checkpoint 3: 28/jun
- Checkpoint 4: 09/ago

Checkpoint 1 (03/05)

1. **Texto do Projeto de extensão.**
2. Levantamento de requisitos UML (previa).
3. Diagrama de classes e relacionamentos (previa).
4. Ferramentas de apoio escolhidas.

Checkpoint 2 (24/05)

1. Update do projeto &
2. Levantamento de requisitos UML (atualização).
3. Diagrama de classes e relacionamentos (atualização).
4. Codificação do sistema. Protótipo inicial.

Checkpoint 3 (28/06)

1. Update do projeto &
2. Codificação do sistema. Protótipo #2

Checkpoint 4 (~09/08)

1. Sistema implementado e funcional.
2. Apresentação do Sistema.
3. Relatório do projeto (técnico).

Avaliação

- Checkpoint 1: 5
 - Checkpoint 2: 5
 - Checkpoint 3: 4
 - Checkpoint 4: 6
- }N1**
- }N2**