



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS EXATAS
Departamento de Informática

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Prática em Desenvolvimento de Software						Código: CI 1353			
Natureza: () Obrigatória (x) Optativa			(x) Semestral					() Anual	() Modular
Pré-requisito: CI1055 / CI1068 / CI1003 / CMA111 / CM304 / CI1056 / CI1210 / CI1001 / CMA211 / CM303 / CI1057 / CI1212 / CI1002 / CI1237 / CE009 /		Co-requisito:		Modalidade: (x) Presencial () Totalmente EAD () CH em EAD: _____					
CH Total: 60	Padrão (PD): 0	Laboratório (LB): 60	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0	Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0		
CH Semanal: 4									

EMENTA

Disciplina de prática de modelagem e desenvolvimento de software. Atividades práticas do ciclo de desenvolvimento de software e de temas de engenharia de software baseada em problemas e uso de times.

PROGRAMA

1) Etapa 1- Definições:

- a) de papéis e responsabilidade nos times de desenvolvimento de software
- b) de cenários
- c) de modelos de processos,
- d) de processos de software.
- e) de documentos e entregáveis
- f) de atividades de gestão de projeto de software.

2) Etapa 2 - Execuções:

- a) de gerenciamento: estimativas, planejamento de cronograma e acompanhamento

- b) de desenvolvimento de software
 - c) com foco na qualidade: verificação e validação de software
- 3) Etapa 3 - Avaliações:
- a) do software
 - b) de processos

OBJETIVO GERAL

Desenvolver a capacidade de resolução de problemas de desenvolvimento e gerenciamento de projetos de software, considerados no contexto de equipes de desenvolvimento de sistemas baseados em software.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Ao final da disciplina, no contexto de equipes de desenvolvimento de sistemas baseados em software, o estudante deve estar habilitado a :

- 1) apoiar a definição de um modelo de processo de desenvolvimento; e
- 2) estimar, planejar e executar atividades de gestão de projetos.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

As aulas práticas com exercícios de desenvolvimento e gerenciamento de software serão em laboratório. Serão utilizados os seguintes recursos: quadro branco/de giz, notebook, projetor multimídia, laboratório com computadores suficientes para acessos em dupla, no máximo em trio. Devem ser trabalhados problemas que permitam a discussão e prática de soluções em grupo, considerando questões éticas e de biodiversidade.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Um ou mais exames e controles escritos na entrega de cada trabalho prático, entrega de documentos de planejamento e execução para cada trabalho prático.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

- 1) R S Pressman. Engenharia de Software, McGraw-Hill, 6a. ed., 2006. Link na biblioteca UFPR: http://200.17.203.155/index.php?codigo_sophia=223637
- 2) Sommerville, I., Software Engineering. Pearson Education do Brasil, 6a. ed., 2003. Link na biblioteca UFPR: http://200.17.203.155/index.php?codigo_sophia=104042
- 3) Wazlawick, R. Engenharia de Software: Conceitos e Práticas. Elsevier, 2013. ISBN-10: 8535260846 ISBN-13: 978-8535260847

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

- Brooks Jr., F.P. The Mythical Man-Month : Essays on Software Engineering. Pearson Education, 2001. SBN10 0201835959 ISBN13 9780201835953
- Cohn, M. Agile Estimating and Planning. Prentice Hall, 2005. ISBN-13: 978-0131479418 ISBN-10: 0131479415.
- Adkins, L. Coaching Agile Teams : A Companion for ScrumMasters, Agile Coaches, and Project Managers in Transition. Pearson Education, 2010.
- Fowler, M. Refactoring : Improving the Design of Existing Code. Pearson Education, 2001. ISBN10 0201485672 ISBN13 9780201485677.
- Martin, R.C. Agile Software Development, Principles, Patterns, and Practices. Person Education, 2002. ISBN10 0135974445 ISBN13 9780135974445 .
- Sonmez, J.Z. Soft Skills:The software developer's life manual. Manning Publications, New York, 2015. ISBN10 1617292397 ISBN13 9781617292392 .
- Fowler, M.. UML Essencial, 3a edição. ISBN: 9798536304549.
- Massari, V.L. Agile Scrum Master no Gerenciamento Avançado de Projetos. Editora Brasport, ISBN: 9788574527796.
- Parreira Júnior, W.M. ENGENHARIA DE SOFTWARE, Curso de Engenharia da Computação, Universidade do Estado de

Minas Gerais. http://www.waltenomartins.com.br/ap_es_v1.pdf

Liang, Y. From use cases to classes: a way of building object model with UML. Information and Software Technology, Vol. 45/2, 2003, Pag 83-93. [https://doi.org/10.1016/S0950-5849\(02\)00164-7](https://doi.org/10.1016/S0950-5849(02)00164-7)

Jitnah D., J., Steele, P. Software Requirements Engineering: An Overview. Peninsula School of Computing and Information Technology,

Monash University. http://csis.pace.edu/~marchese/CS389/L4/RE_Tutorial.pdf

Carrizo, Dante and Dieste, Oscar and Juristo, Natalia. Systematizing requirements elicitation technique selection. Journal Information and Software Technology, Vol.56/6, 2014, Pag. 644-669.

PASQUALLI, R. IDENTIFICAÇÃO E DIAGNÓSTICO DE ERROS DE MODELAGEM CONCEITUAL COMETIDOS POR APRENDIZES. Universidade Federal de Santa Catarina, dissertação de mestrado. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/82668>.

Peres, L.M. Exemplos de modelos de documentação. www.inf.ufpr.br/~lmperes.

Li, J. Agile Software Development. Technische Universitt Berlin

Berlin, Germany. https://www.snet.tu-berlin.de/fileadmin/fg220/courses/WS1112/snet-project/agile-software-development_li.pdf

**OBS: ao assinalar a opção CH em EAD, indicar a carga horária que será à distância.*



Documento assinado eletronicamente por **LETICIA MARA PERES, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 29/10/2018, às 16:33, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **1336473** e o código CRC **D1C3B5D7**.