



<b>UNIDADE - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA</b>		
<b>CURSO - SISTEMAS DE INFORMAÇÃO   ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>		
<b>DISCIPLINA – PRÁTICA PROFISSIONAL EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>		<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA</b> ENEC50844
<b>CARGA HORÁRIA</b> 3 h/a (2 teoria   0 laboratório   1 EAD)		<b>ETAPA</b> 5ª
<b>EMENTA</b> <p>Desenvolvimento de um projeto utilizando as ferramentas aprendidas em Engenharia de Software. Utilização das linguagens de programação aprendidas no curso. O tema dos projetos pode variar a cada semestre. O projeto deve conter as seguintes etapas: análise de viabilidade, descrição detalhada do problema, especificações do sistema a ser desenvolvido, modelagem, implementação, testes e análise dos resultados. Cada projeto deve ter um cronograma a ser seguido ao longo do semestre.</p>		
<b>OBJETIVOS</b>		
<b>FATOS E CONCEITOS</b>	<b>PROCEDIMENTOS E HABILIDADES</b>	<b>ATITUDES, NORMAS E VALORES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Praticar conceitos de Engenharia de Software, Linguagem de Programação e Banco de Dados aprendidos nas disciplinas.</li><li>• Estudar o desenvolvimento de software baseado em análise de requisitos, processo unificado e metodologia ágeis.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capaz de projetar e implementar uma aplicação.</li><li>• Aprimorar o espírito colaborativo em equipes de projeto.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ter consciência da importância do trabalho em equipe.</li><li>• Contribuir para o aprimoramento de processos de trabalho relacionados com o desenvolvimento de aplicações de TI.</li></ul>
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b> <p>Cada grupo de alunos realizará as seguintes atividades para desenvolver um sistema de software:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Levantamento de Requisitos e Prototipação de UI<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Especificação de requisitos</li><li>1.2. Definição de Casos de Uso</li><li>1.3. Prototipação rápida de UI (<i>User Interface</i>)</li><li>1.4. Diagrama de classes preliminar</li></ol></li><li>2. Elaboração do projeto<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Refinamento do diagrama de classes</li><li>2.2. Elaboração de outros diagramas UML</li><li>2.3. Definições de arquitetura e aplicação de padrões</li></ol></li><li>3. Implementação, Testes e Implantação</li></ol>		



- 3.1. Implementação em camadas (*layers*)
- 3.2. Testes unitários, integrados e de sistema
- 3.3. Implantação.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA

LARMAN, C. **Utilizando UML e Padrões**. 3ª ed. São Paulo: Bookman, 2007.

PRESSMAN, R.S. **Engenharia de Software**. 8ª ed. Bookman, McGraw-Hill, 2016.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software**. São Paulo: Pearson, 2011.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

COHN, M. **Desenvolvimento de Software com Scrum: Aplicando Métodos Ágeis**. São Paulo: Bookman, 2011.

VALLE, R.; OLIVEIRA, S. B. **ANÁLISE E MODELAGEM DE PROCESSOS DE NEGÓCIO - Foco na Notação BPMN (Business Process Modeling Notation)**. São Paulo: Atlas, 2009.

MIERS, D. **BPMN Modeling and Reference Guide. Understanding and Using BPMN**. Lighthouse Point. Future Strategies Inc., 2008.

BLAHA, M.; RUMBAUGH, J. **Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2**. Rio de Janeiro: Elsevier-Campus, 2006.

BOOCH, G. **Object-oriented analysis and design with applications**. 3.ed. Addison-Wesley, 2007.