

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB****DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS - DCE****PLANO DE CURSO****ANO: 2010****PERÍODO: II****DISCIPLINA**

<i>CÓDIGO</i>	<i>DENOMINAÇÃO</i>	<i>CRÉDITOS</i>	<i>C.HORÁRIA</i>
<b>DCE2 36</b>	<b>Métodos e Projetos de Sistemas</b>	<b>03</b>	<b>60</b>
<i>PRÉ-REQUISITOS</i>		<i>PROFESSOR</i>	
DCE2 17	Análise e Projetos de Sistemas	Fábio Moura Pereira	

**EMENTA**

Princípios e paradigmas relacionados ao ciclo de vida do software. Principais teorias, métodos, técnicas e ferramentas associadas ao projeto de software enquanto atividade sistemática. Técnicas estruturadas e orientadas a objeto para projeto de sistemas.

**OBJETIVO GERAL**

Capacitar o aluno a compreender e desenvolver projetos de software utilizando métodos específicos.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

I UNIDADE – Capacitar o aluno no entendimento do projeto de software, do ciclo de vida de software e do processo de projeto, gerência e controle de qualidade de software.

II UNIDADE – Apresentar conceitos relacionados à arquitetura de sistemas, ao projeto de interfaces do usuário e à engenharia de software orientada a objetos.

III UNIDADE – Apresentar aos alunos as metodologias emergentes para o desenvolvimento de projetos de software.

**PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS**

Aulas expositivas com participação dos alunos; exercícios em grupo e individuais; aulas práticas em laboratório.

**RECURSOS**

Quadro branco; textos; ferramentas para apresentação; laboratório de informática.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### I Unidade

1. Introdução à Engenharia de Sistemas
2. Ciclo de Vida de Software
3. Visão Geral do Processo de Design de Sistemas
4. Gerência de Projetos de Software
5. Qualidade de Software
6. Modelos de Processos de Software
7. Controle de Configuração
8. Testes de Software

### II Unidade

9. Projeto Arquitetural
10. Projeto da Interface do Usuário
11. Especificação Formal
12. Arquitetura de Sistemas Distribuídos
13. Engenharia de Software Orientada a Objetos
14. Padrões de Projeto de Software

### III Unidade

15. Rational Unified Process (RUP)
16. Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software
17. Reuso de Software
18. Engenharia de Software Baseada em Componentes
19. Engenharia de Sistemas Web
20. Modelagem Orientada a Serviços
21. Desenvolvimento Orientado a Aspectos
22. Desenvolvimento de Software Dirigido por Modelos (MDD)

## AVALIAÇÃO

A aprendizagem será avaliada através dos seguintes instrumentos:

1. Provas escritas, individuais.
2. Projeto em Grupo.
3. Seminários em Grupo.

## DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA

UNIDADE	PERÍODO	Nº DE AULAS
I	23/08/10 a 27/09/10	20
II	29/09/10 a 08/11/10	20
III	10/11/10 a 15/12/10	20

## BIBLIOGRAFIA

1. Somerville, I. *Software Engineering – 8<sup>th</sup> ed.* Pearson, 2007.
2. Pressman, R. S. *Engenharia de Software – 6<sup>a</sup> ed.* Mcgraw-hill, 2006.