



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Projeto e Desenvolvimento de Sistemas 2						
Unidade Ofertante:	FACOM						
Código:	GSIO38	Período/Série:	8	Turma:	S		
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	38	Prática:	38	Total:	76	Obrigatória:	(X)
Professor(A):	Pedro Frosi Rosa				Ano/Semestre:	2021-2	
Observações:	Não há pré-requisito						

2. EMENTA

Continuação da implementação do software especificado na disciplina Projeto e Desenvolvimento de Sistemas de Informação 1. Problemas e práticas recomendadas no desenvolvimento de software; visão geral do processo de desenvolvimento; planejamento e elaboração; análise e projeto; implementação; testes; suporte ao desenvolvimento. Documentação, controle de versões e controle da distribuição das cópias do software.

3. JUSTIFICATIVA

Disciplina para permitir ao estudante a aplicação de conceitos, técnicas, tecnologias em desenvolvimento de sistemas de informação.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Identificar problemas do mundo real implementáveis computacionalmente, realizar a análise e projeto de soluções em software, de forma padronizada e eficiente, para resolvê-los.

Objetivos Específicos:

1) Preparação de documentação para projeto e construção; 2) Planejamento de testes; 3) Preparação de entregas; 4) Visões de software; 5) Entrega do produto desenvolvido; 6) Preparação de apresentações

5. PROGRAMA

Programa extraído da ficha de disciplina e instanciado para representar o momento tecnológico da área.

- 1 Implementação do Software especificado em PDSI 1
- 2 Visão Geral do Processo de desenvolvimento
- 3 Boas práticas no desenvolvimento de software
- 4 Planejamento de Testes
- 5 Documentação de software: 4+1 Visões
 - 5.1 Visão Lógica
 - 5.2 Visão de Deployment
 - 5.3 Visão de Processo
 - 5.4 Visão de Implementação
 - 5.5 Casos de Usos
- 6 Entregas do Produto

6. METODOLOGIA

Esta disciplina permite a aplicação de aprendizados auferidos durante o curso de BSI e é uma continuação da disciplina Projeto e Desenvolvimento de Sistemas 1. Deste modo, utilizando método Agile UP, os estudantes refinarão a modelagem e o design de um sistema de informação proposto por eles em PDSI 1 e netes semestre aplicação conceitos, abordagens, técnicas e linguagens para a implementação do sistema. Sendo uma disciplina que oferece um espaço de práticas de desenvolvimento, para que o estudante tenha uma percepção da realidade do mercado, é uma disciplina em que haverá muito envolvimento de estudantes no desenvolvimento da disciplina.

Para que os estudantes tenham uma visão da transição, haverá aulas expositivas sobre os tópicos do programa e também convidados com ampla experiência de desenvolvimento no mercado para compartilhar técnicas, métodos e experiências do mercado de trabalho.

Em se tratando de uma disciplina com foco em prática, a disciplina não prevê avaliação via provas. A avaliação será feita mediante 3 entregas, conforme cronograma combinado com os estudantes. A avaliação será feita quanto ao envolvimento do estudante, a qualidade da entrega e qualidade do material produzido para a apresentação oral. Em se tratando de uma disciplina prática com entregas bem definidas, dependerá única e exclusivamente do envolvimento do estudante para o seu aproveitamento na disciplina, sendo que este envolvimento será acompanhado sistematicamente semanalmente. A recuperação de notas se dará em caso de intercorrência em que o estudante terá um motivo maior para a não apresentação, momento em será oferecido uma agenda adicional para apresentação.

Foi criada uma classe no MS Teams para a disciplina, meio pelo qual se dará as comunicações da disciplina.

Cronograma de Atividades de modo integrado.

Semana	Módulo	Atividades Presenciais	Carga Horária Presencial	Data Horário de Atividades Presenciais	Atividades Assíncronas	Carga Horária Atividades Assíncronas
02/05/2022	Início Semestre	-	-	-	-	-
1	Módulo 1	Apresentação da Disciplina; Motivação, Método de avaliação	4 horas aulas	02/05/2022 19h00		

2	Módulo 1	Montagem de grupos e criação de agenda	4 horas aulas	09/05/2022	19h00		
3	Módulo 1	Multi-level machine e impacto nos tiers em arquiteturas de software	4 horas aulas	16/05/2022	19h00		
4	Módulo 1	Apresentação de cada grupo do problema de negócio que será resolvido através de um Sistema de Informação	4 horas aulas	23/05/2022	19h00	Definição da Disciplinas de Modelagem de Negócios e apresentação de artefatos associados	4 horas aulas
5	Módulo 1	Avaliação dos Artefatos da Modelagem e Arquitetura do Sistema	4 horas aulas	30/05/2022	19h00	Preparação de artefatos de modelagem de dados	4 horas aulas
6	Módulo 1	Primeira Entrega: Documento Visão + Visão Lógica	4 horas aulas	06/06/2022	19h00		
7	Módulo 2	Avaliação dos Artefatos em elaboração	4 horas aulas	20/06/2022	19h00	Refinamento de artefatos da Arquitetura do Sistema	4 horas aulas
8	Módulo 2	Avaliação dos Artefatos em elaboração	4 horas aulas	27/06/2022	19h00	Desenvolvimento do sistema	4 horas aulas
9	Módulo 2	Segunda Entrega: Definição de estratégias de testes	4 horas aulas	04/07/2022	19h00	Desenvolvimento do sistema	4 horas aulas
10	Módulo 3	Especificação da entrega final da disciplina	4 horas aulas	11/07/2022	19h00		
11	Módulo 3		4 horas aulas	18/07/2022	19h00		
12	Módulo 3		4 horas aulas	25/07/2022	19h00		
13	Módulo 3	Entrega final da Disciplina: Artefatos + Sistema Funcionando	4 horas aulas	01/08/2022	19h00		
14	Módulo 3	Entrega final da Disciplina: Artefatos + Sistema Funcionando	4 horas aulas	08/08/2022	19h00		
15/08/2022	Término Semestre Letivo	OBS: semestre não permitiu 15 semanas	56 horas aulas				20 horas aulas
Carga Horária Total (presencial + assíncrona):							76 horas aulas

7. AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina será feita por meio de três entregas e de respectivas exposições orais. As entregas refletirão o desenvolvimento havido durante o período. Cada entrega será avaliada quanto à qualidade do material produzido e do desempenho na exposição oral das respectivas promoções. A primeira entrega será em 23/5/2022 e valerá 20 pontos. A segunda entrega será em 6/6/2022 e valerá 30 pontos. A terceira entrega será em duas datas, sendo 25/7/2022 (para a primeira turma) e 1/8/2022 (para a segunda turma) e valerá 50 pontos.

Como dito na metodologia, a avaliação será feita a partir dos artefatos produzidos e pela apresentação oral do estudante, de acordo com a agenda mencionada. Em caso de motivo de força maior, o estudante poderá apresentar comprovação formal a partir da qual será agendada nova data.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

BLAHA, Michael; RUMBAUGH, James; Modelagem e Projetos baseados em objetos UML 2. Elsevier. Ed Campus. 2006
 MALDONADO, José Carlos; DELAMARO, Márcio; JINO, Mário; Introdução ao Teste de Software. Ed. Campus. 2007
 GUEDES, Gileanes T.A.; UML 2 - Uma abordagem prática. Ed. Novatec 2009
 LOWE, David; PRESSMAN, Roger S.; Engenharia WEB. Ed LTC. 2009

Complementar

FURLAN, José Davi; Modelagem de Objetos através de UML. Makron Books. 1998
 LAIRMAN, Craig; Utilizando UML e Padrões. Ed. Bookman. ISBN 85.730.7651-8
 OESTEREICH, Bernd; WEILKIENS, Tim; UML 2 Certification Guide. Morgan Kaufmann. 2006
 SOMMERVILLE, Ian; Engenharia de Software. Ed. Pearson/Addison Wesley. 2003
 PRESSMAN, Roger S.; Engenharia de Software. McGraw Hill Brasil. 2006

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Pedro Frosi Rosa, Professor(a) do Magistério Superior**, em 19/05/2022, às 14:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3613077** e o código CRC **1A6D912C**.