



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA**  
**PROGRAMA DE DISCIPLINA**

DEPARTAMENTO:

**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME	(T-P)
<b>SIN 1056</b>	<b>PROJETO DE SOFTWARE</b>	<b>(2-6)</b>

OBJETIVOS - ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de :

Aplicar os conceitos e técnicas de Projeto e Gerência de Software, dando ênfase à construção piloto de aplicações, produtos ou serviços computacionais. Usar técnicas de trabalho em grupo. Identificar um problema real a ser resolvido.

PROGRAMA:

TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES

UNIDADE 1 - PLANEJAMENTO DE PROJETO DE SOFTWARE

- 1.1 - Planejamento.
- 1.2 - Análise de Riscos.
- 1.3 - Gerenciamento de Projetos.

UNIDADE 2 - ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

- 2.1 - Análise de Sistemas.
- 2.2 - Projeto de Sistemas.
- 2.3 - Aplicação: análise, projeto, modelagem e prototipação.

UNIDADE 3 - DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

- 3.1 - Implementação.
- 3.2 - Testes e Depuração.
- 3.3 - Entrega.

PROGRAMA: (continuação)

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Coordenador do Curso

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Chefe do Departamento