



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

DEPARTAMENTO:

**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME	(T-P)
<b>SIN 1051</b>	<b>ENGENHARIA DE SOFTWARE II</b>	<b>(4-0)</b>

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

Aplicar os conceitos e técnicas de Engenharia de Software, dando ênfase a análise e projeto de sistemas computacionais e o ambiente no qual os sistemas são projetados.

PROGRAMA:

**TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES**

UNIDADE 1 - ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

- 1.1 - Requisitos de Software.
- 1.2 - Requisitos Funcionais e Não-Funcionais.
- 1.3 - Conceitos de Análise e Projeto.
- 1.4 - Estudos de Caso.

UNIDADE 2 - UML

- 2.1 - Introdução a UML.
- 2.2 - Diagramas UML.
- 2.3 - Estudos de Caso.

UNIDADE 3 - PADRÕES DE PROJETO

- 3.1 - Introdução a Padrões de Projeto.
- 3.2 - Projeto e Implementação de Padrões de Projeto.

PROGRAMA: (continuação)

[Empty space for program content]

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Coordenador do Curso

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Chefe do Departamento