



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO:

ELETRÔNICA E COMPUTAÇÃO

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME	(T - P)
ELC 1069	ENGENHARIA DE SOFTWARE "A"	(4-0)

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

Especificar, projetar e implementar sistemas baseados em computador.

PROGRAMA:

TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES

UNIDADE 1 - INTRODUÇÃO AO ESTUDO DA ENGENHARIA DE SOFTWARE

1.1 - A "crise" do "software".

1.2 - Engenharia de "software": conceito, objetivos.

UNIDADE 2 - MODELOS DE PROCESSO DE PRODUÇÃO DE "SOFTWARE"

2.1 - Ciclo de vida clássico.

2.2 - Prototipação.

2.3 - Processo Unificado.

2.4 - Processos Ágeis

UNIDADE 3 - ENGENHARIA DE REQUISITOS

3.1 - Engenharia de sistemas.

3.2 - Análise de sistemas.

3.3 - Análise de requisitos de "software".

3.4 - Tipos de requisitos.

UNIDADE 4 - ANÁLISE E PROJETO DE SOFTWARE

4.1 - Diagramas.

4.2 - Notações.

UNIDADE 5 - PROJETO DE SOFTWARE

5.1 - Arquitetura de "software".

5.2 - Metodologias de projeto de "software".

(SEGUE)

PROGRAMA: (continuação)

UNIDADE 6 - AMBIENTES DE DESENVOLVIMENTO DE "SOFTWARE"

6.1 - Metodologias de projeto de "software".

6.2 - Engenharia de software auxiliada por computador (Ferramentas CASE).

UNIDADE 7 - IMPLEMENTAÇÃO DE "SOFTWARE"

7.1 - Estilos e padrões de codificação.

7.2 - Documentação.

UNIDADE 8 - TESTES DE SOFTWARE

8.1 - Princípios de teste de "software"

8.2 - Estratégias de teste de "software"

Data: ____/____/____

Coordenador do Curso

Data: ____/____/____

Chefe do Departamento