



PLANO DE CURSO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
Curso: Sistemas de Informação			
Disciplina: Projeto de Desenvolvimento de Software Desktop		Código: SIF34	
Professor: Igor Peterson Oliveira Santos		e-mail: igor.santos@fasete.edu.br	
CH Teórica:	CH Prática: 20h	CH Total: 20h	Créditos: 01
Pré-requisito(s):			
Período: IV		Ano: 2018.1	

2. EMENTA:

Desenvolvimento de um software para desktop, integrando o conhecimento das disciplinas Linguagem de Programação II, Engenharia de Software II e Banco de Dados. Noções de Gerenciamento de Projetos: Gerenciamento de Escopo; Estimativa de Cronograma.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

Coordenar as atividades relacionadas ao desenvolvimento do projeto que envolve as disciplinas Linguagem de Programação II, Engenharia de Software e Banco de Dados. Desenvolvendo no aluno a capacidade de gestão de projetos em TI.

4. OBJETIVO(S) ESPECÍFICOS(S) DA DISCIPLINA:

Elaborar as atividades que serão desenvolvidas pelos alunos durante o processo de desenvolvimento do Software. Elaborar um calendário com datas previstas para a entrega de cada atividade. Coordenar o desenvolvimento do projeto.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

1. Ciclo de Vida de um projeto
2. Elicitação de Requisitos Funcionais e Não Funcionais
 - Técnicas de Entrevista;
 - Análise de software legado; e,
 - Elicitação e Validação de Requisitos.
3. Modelagem do Software
 - Diagrama de Casos de Uso;
 - Especificação dos Casos de Uso;
 - Diagrama ER; e,
 - Diagrama de Classes.



4. Gerenciamento de Projetos

- Fundamentos de Gestão de Projetos em TI
- Ferramentas de Software para Gestão de Projetos
- Gerência da Integração e do Escopo
- Análise e Viabilidade do Projeto
- Gerência da Qualidade

6. METODOLOGIA DO TRABALHO:

A disciplina será trabalhada a partir do desenvolvimento dos conteúdos programáticos aplicados nos projetos e acompanhamento da evolução dos mesmos. Os alunos deverão tomar como base para o desenvolvimento do projeto interdisciplinar o arquivo em anexo.

7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

A média final da disciplina será igual a média obtida no projeto. Não serão realizadas avaliações escritas. O aluno que não atingir a média 7 (sete) no projeto estará reprovado automaticamente, sem direito de realizar prova final.

AVALIAÇÃO:

A nota do projeto será obtida mediante as notas do cronograma de atividades.

8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:

Em caráter complementar, o professor oferece atendimento, diariamente, através do endereço eletrônico: igor.santos@fasete.edu.br

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

JACOBSON, Ivar; BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James. **UML: Guia do Usuário**. São Paulo: Campus, 2006.

MEDEIROS, Ernani. **Desenvolvendo Software com UML 2.0: Definitivo**. São Paulo: Pearson, 2004.

PRESSMAN, Roger. **Engenharia de Software**. São Paulo: Makron Books, 1999.

SOMMERVILLE, Ian; RIBEIRO, André M. de Andrade. **Engenharia de software**. Makron Books, 2003.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

CORNELL, Gary; HORSTMANN, Cay S. **Core Java 2: Fundamentos**. v. 1. São Paulo: Pearson, 2004.

DATE, C. J. **Introdução a Sistemas de Banco de Dados**. São Paulo: Campus.

DEITEL, H. M. **Java Como Programar**. Porto Alegre: Bookman, 2003.

ELMASRI, Ramez E.; NAVATHE, Shamkant. **Sistemas de Banco de Dados**. São Paulo: LTC, 2002.

SIERRA, Kathy; BATES, Bert. **Use a Cabeça! Java**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

10. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:

Atividade	Valor
Início do Projeto e distribuição dos temas	-
Primeira versão do documento contendo o minimundo	0,5
Diagrama de: Casos de Uso e Classes (Primeira Versão)	-
Diagrama de: Casos de Usos e Classes	1,0
Implementação das: Classes básicas, scripts de criação de tabelas	0,5
Diagramas de: Atividades, Sequência e ER	0,5
Implementação das coleções de dados	1,0
Implementação da Arquitetura de Camadas	0,5
Implementação dos Cadastros e fachada	0,5
Implementação da GUI de um caso de Uso (Primeira Versão)	-
Implementação da GUI dos demais Casos de Uso	1,0
Implementação das Regras de Negócio e Tratamento de Exceções	0,5
Apresentação dos Projetos + Especificações Funcionais	4,0
Total	10,0



ANEXO

PROJETO INTERDISCIPLINAR – 4º PERÍODO

O trabalho consiste no desenvolvimento de um software utilizando a linguagem de Programação JAVA com o Banco de dados.

1. Disciplinas envolvidas

- a. Banco de Dados
- b. Engenharia de Software II
- c. Linguagem de Programação II
- d. Projeto de Desenvolvimento de Software Desktop

2. Equipe

- a. O trabalho será em equipe com no máximo três integrantes.
- b. O aluno que estiver cursando pelo menos uma das disciplinas deverá realizar o Projeto, sem exceções.
- c. O aluno deverá desenvolver a aplicação utilizando a Linguagem de Programação JAVA.
- d. O uso de um SGBD é obrigatório.

3. Temas

Os temas serão propostos pelos professores das disciplinas envolvidas e pelos alunos. Para os temas escolhidos e seus respectivos desenvolvedores são:

Desenvolvedor	Aplicação	Observação	Horário da Apresentação

4. Cronograma

As atividades devem ser entregues no dia marcado, cada dia de atraso acarretará no desconto de 10% do valor da nota obtida na atividade. Os documentos deverão ser entregues **em duas cópias impressas** de acordo com o cronograma abaixo:

Obs: A parte referente **a implementação deverá ser enviada para o e-mail do professor** da disciplina de LP2 pelo e-mail <igor.santos@fasete.edu.br>, não sendo necessário entregar cópias impressas.



Atividade	Valor
Início do Projeto e distribuição dos temas	-
Primeira versão do documento contendo o minimundo	0,5
Diagrama de: Casos de Uso e Classes (Primeira Versão)	-
Diagrama de: Casos de Usos e Classes	1,0
Implementação das: Classes básicas, scripts de criação de tabelas	0,5
Diagramas de: Atividades, Sequência e ER	0,5
Implementação das coleções de dados	1,0
Implementação da Arquitetura de Camadas	0,5
Implementação dos Cadastros e fachada	0,5
Implementação da GUI de um caso de Uso (Primeira Versão)	-
Implementação da GUI dos demais Casos de Uso	1,0
Implementação das Regras de Negócio e Tratamento de Exceções	0,5
Apresentação dos Projetos + Especificações Funcionais	4,0
Total	10,0

5. Composição da Nota Final

O Projeto será avaliado com a pontuação no valor de 10,0 pontos. Ficando a cargo de cada **disciplina a aplicação do peso correspondente**.

6. Orientações

- Os professores das disciplinas envolvidas estarão disponíveis, no horário das respectivas aulas, para tirar dúvidas em relação ao desenvolvimento do projeto e documentação.
- **O aluno que não entregar no dia da apresentação final a documentação revisada ficará impossibilitado de realizar a apresentação e será atribuída a nota zero** para a equipe independente das notas parciais.
- Caso no momento da apresentação o **software não execute será atribuída a nota zero** independente das notas parciais.
- Deverá ser entregue no **dia apresentação 3 cópias de DVD personalizado de acordo com o Tema com todas as atividades descritas no ponto 4 do cronograma, além do Software**.
- A documentação parcial deve ser entregue nas aulas da disciplina de Projeto. Devem ser entregues 02 cópias de acordo com o modelo passado pelo professor de Engenharia de Software II.