

4. Análise de Sistemas
 - 4.1 Objetivos e Produtos
 - 4.2 Especificação de Processos
 - 4.3 Especificação de Requisitos Funcionais
 - 4.4 Especificação de Casos de Uso
 - 4.5 Especificação de conceitos do domínio
 - 4.6 Diagramas de Casos de Uso, Atividades, Estados, Sequência/Colaboração
5. Documentação
 - 5.1 Documento de Visão
 - 5.2 Documento de Requisitos de Software
6. Introdução ao Projeto Orientado a Objetos

CRONOGRAMA:

<i>Semana</i>	<i>Atividades</i>
1	Apresentação do curso ^(S) ; Assistir ao vídeo “Engenharia de Software” ^(A)
2	Assistir ao vídeo “Conceitos – OO” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 1: Descrição do minimundo” ^(A)
3	Entrega do Trabalho 1 ^(S) ; Assistir ao vídeo “Modelagem de processos” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 2: Processos” ^(A)
4	Entrega do Trabalho 2 ^(S) ; Assistir ao vídeo “Requisitos e Regras” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 3: Requisitos e Regras” ^(A)
5	Palestra Sérgio Leal ^(S) ; Entrega do Trabalho 3 ^(S) ; Assistir ao vídeo “Casos de Uso” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 4: Casos de Uso” ^(A)
6	Entrega do Trabalho 4 ^(S) ; Assistir ao vídeo “Classes” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 5: Classes” ^(A)
7	Entrega do Trabalho 5 ^(S) ; Assistir ao vídeo “Estados” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 6: Estados” ^(A)
8	Entrega do Trabalho 6 ^(S) ; Assistir ao vídeo “Interação” ^(A) ; Desenvolver “Trabalho 7: Interação” ^(A)
9	Entrega do Trabalho 7 ^(S) ; Desenvolver Projeto Final ^(A)
10	Entrega Projeto Final ^(A)
11	Liberação das notas ^(A)
12	Prova Final

Legenda: S – Atividade Síncrona; A – Atividade Assíncrona

EXAMES E AVALIAÇÕES:

- Trabalhos em grupo: Aplicação das técnicas estudadas em um sistema de aplicação; Equivalem a 60% da média na disciplina
- Projeto final: Consolidação de todos os trabalhos em um documento final; Equivale a 40% da média na disciplina
- Prova final para alunos com média < 4 a ser realizada na Semana 12.

FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

- Google Classroom (disponibilização de material, interação com a turma e submissão de trabalhos)
- Google Meet (realização de encontros síncronos)

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

- Melo, A.C. Desenvolvendo Aplicações com UML: do conceitual à implementação. Rio de Janeiro: Brasport, 2002.
- Pressman, R.S. Engenharia de Software. São Paulo: Makron, 2001.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- Bezerra, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML. Rio de Janeiro: Campus, 2002.
- Booch, G et al. UML: Guia do Usuário. Rio de Janeiro: Campus.
- Furlan, J.D. Modelagem de Objetos através da UML: análise e desenho orientados a objeto. São Paulo: Makron Books, 1998.
- Pádua, W. Engenharia de Software: Fundamento, Métodos e Padrões. Rio de Janeiro: LTC, 2001.
- Larman, G. Utilizando UML e Padrões. Porto Alegre: Boockman, 2000.
- Diirr, B. Notas de aula – Disponibilizadas online durante a disciplina.

Assinatura do professor: