



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO.  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET  
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA – EIA

Programa de disciplina TÓPICOS AVANÇADOS EM ENGENHARIA DE SOFTWARE II		
CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação		
DEPARTAMENTO: Informática Aplicada		
DISCIPLINA: Tópicos Avançados em Engenharia de Software II		
CÓDIGO: <b>TIN0166</b>	TIPO: Optativa	
CARGA HORÁRIA: 60 horas	Nº DE CRÉDITOS: 4 créditos	PERÍODO: 7º
PROFESSOR(ES): Gleison dos Santos Souza (SIAPE 1726289)		
EMENTA: Tópicos selecionados sobre o estado da arte na área de Engenharia de Software.		
PRÉ-REQUISITOS:		
OBJETIVOS DA DISCIPLINA: <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacitar os alunos em temas avançados em Engenharia de Software.</li></ul>		
METODOLOGIA: <b>Aprendizagem on-line:</b> o aluno poderá acessar o material disponibilizado de forma online (Google Classroom), responder aos questionários e exercícios/tarefas propostos a fim de construir o conhecimento sobre os assuntos abordados. Por meio do e-mail ou reuniões virtuais (Google Meet) o aluno poderá esclarecer eventuais dúvidas e esclarecer conceitos. <b>Exposição de conteúdo:</b> para apoiar o aluno nos tópicos a serem estudados, serão disponibilizados materiais escritos, aulas gravadas e vídeos disponíveis na internet. Os alunos serão estimulados a buscar conteúdo adicional e apresentá-los à turma durante as aulas síncronas. <b>Aprendizagem baseada em tarefas práticas:</b> para o entendimento dos conteúdos serão passados exercícios práticos onde o conhecimento teórico precisará ser aplicado. Após e durante a execução dos exercícios, haverá discussão em turma sobre as dificuldades e resultados. Os alunos serão estimulados a compartilhar suas experiências e conhecimento com os colegas. <b>Aprendizagem baseada em projeto:</b> como parte da avaliação, exercícios passados ao longo do semestre serão utilizados como base para o trabalho final da disciplina. O trabalho final da disciplina envolve a especificação de requisitos, cobrindo os tópicos abordados na disciplina, de um sistema fictício. O trabalho deverá ser apresentado em aula síncrona ('presencialmente' ou por meio de vídeo pré-gravado).		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Introdução ao curso<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 Técnicas de Levantamento de Requisitos - Revisão</li><li>1.2 Requisitos em uma visão tradicional</li><li>1.3 Documento de Visão</li></ol></li><li>2. Introdução a Métodos Ágeis (Revisão)</li></ol>		

- 2.1 Scrum e XP
- 2.2 TDD, FDD
- 2.3 Práticas Ágeis relacionadas a requisitos
- 3. Descrição de histórias de usuário
- 4. Critérios de Aceitação
  - 4.1 Testes de Aceitação com BDD
- 5. Stakeholders e Personas
- 6. Histórias de Usuário e Prototipação (Mockups)
- 7. MVP - Minimum Viable Product
- 8. Modelagem ágil

**CRONOGRAMA:**

Cronograma da disciplina por semana. Por conta da situação especial imposta pelo calendário suplementar, o cronograma do curso respeitará as necessidades da turma. Da carga horária semanal de 4h, o plano é ter 2h de aulas síncronas (às 4ª-feiras).

Semana 01	1. Introdução ao curso 1.1 Técnicas de Levantamento de Requisitos - Revisão 1.2 Requisitos em uma visão tradicional 1.3 Documento de Visão
Semana 02	2. Introdução a Métodos Ágeis (Revisão) 2.1 Scrum e XP 2.2 TDD, FDD 2.3 Práticas Ágeis relacionadas a requisitos
Semana 03	3. Descrição de histórias de usuário
Semana 04	4. Critérios de Aceitação 4.1 Testes de Aceitação com BDD
Semana 05	5. Stakeholders e Personas
Semana 06	6. Histórias de Usuário e Prototipação (Mockups)
Semana 07	7. MVP - Minimum Viable Product
Semana 08	8. Modelagem ágil
Semana 09	9. Tópicos extras
Semana 10	10. Tópicos extras
Semana 11	Entrega e Apresentação Trabalho Final Divulgação de notas e pedidos de revisão
Semana 12	Prova Final

**EXAMES E AVALIAÇÕES:**

**Descrição**

60% Exercícios/Tarefas resolvidos(as) (a serem entregues ao longo do período)

40% Projeto entregue na disciplina (em várias etapas ao longo do período)

**FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:**

Google Classroom para apoio à operacionalização da disciplina

Google Meet para as reuniões virtuais

Áudio para as aulas gravadas

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

Não vai ser utilizado um livro texto. A maior parte do conteúdo está coberto diretamente nas notas de aula que serão disponibilizadas no sistema de apoio ao ensino (Classroom) ao longo do período.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

- DEAN LEFFINGWELL, Agile Software Requirements: Lean Requirements Practices for Teams, Programs, and the Enterprise, Addison-Wesley Professional, ISBN 9780321635846, 2011
- MIKE COHN, User Stories Applied: For Agile Software Development, Addison-Wesley Professional, ISBN 9780321635846, 2011
- JOHN FERGUSON SMART, BDD in Action: Behavior-Driven Development for the whole software lifecycle, Manning Publications, ISBN 161729165X, 2014

Assinatura do professor: