



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ  
SETOR PALOTINA

Departamento de Engenharias e Exatas

Ficha 1 (permanente)

Disciplina: Engenharia de Software		Código: DEE351					
Natureza: ( ) Obrigatória ( ) Optativa		( X ) Semestral ( ) Anual ( ) Modular					
Pré-requisito: -		Co-requisito:		Modalidade: ( X ) Presencial ( ) Totalmente EAD ( ) CH em EAD: _____			
CH Total: 60 10 (PCC) CH Semanal: 4	Padrão (PD): 30	Laboratório (LB): 30	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):

EMENTA

Introdução a Engenharia de Software: Definição, Histórico do Software, Crise do Software, Mitos e Problemas. Modelos de Processo de Desenvolvimento de Software: Modelo Cascata, Prototipação, Modelo Incremental, Modelo Espiral e Baseado em Reúso. Manifesto Ágil. Gerência de Projeto. Engenharia de Sistema. Engenharia de Requisitos. Projeto de Software. Processo de Software. Projeto de Interfaces. Engenharia da Web. Garantia de Qualidade de Software. Gerenciamento de Configuração de Software. Fundamentos de Verificação, Validação e Teste de Software. Estratégias de Testes. Documentação. Manutenção.

\*OBS (1): ao assinalar a opção CH em EAD, indicar a carga horária que será à distância.



Documento assinado eletronicamente por **WILSON DE AGUIAR BENINCA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 23/10/2020, às 10:53, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **3052773** e o código CRC **12081C46**.

Art. 9º da Resolução 30/90 – CEPE

**Padrão (PD):** conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente nos espaços de aprendizagem considerados padrão para as modalidades de ensino presencial e de educação à distância (EAD).

**Laboratório (LB):** conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente em espaços de aprendizagem estabelecidos com infraestrutura especializada, tais como laboratórios, oficinas e estúdios.

**Campo (CP):** conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente mediante atividades de campo.

**Estágio (ES):** conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente em ambientes de trabalho mediante estágios regulados pela Lei nº 11.778, de 25 de setembro de 2008.

**Orientada (OR):** conjunto de estudos e atividades direcionados à vivência na atuação acadêmica e/ou profissional, em seus mais amplos aspectos, desenvolvidos em espaços educacionais internos e/ou externos à UFPR, com a participação direta de docente responsável.

**Práticas Específicas (PE):** conjunto de atividades de natureza prática, desenvolvidas em ambientes que apresentem restrições ao quantitativo de alunos por docente e que exijam controle rigoroso envolvendo questões de segurança, dignidade, privacidade e sigilo e/ou atenção do docente individualizada ou a pequenos grupos para desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, com a participação direta do docente responsável.

**Estágio de Formação Pedagógica (EFP):** conjunto de estudos e atividades desenvolvidas fundamentalmente no âmbito da educação básica, sob a forma de “práticas de docência” e “práticas pedagógicas de organização do trabalho escolar”, envolvendo a orientação direta docente em ações que vão desde a intermediação no acordo de colaboração entre a UFPR e os estabelecimentos de ensino, até o acompanhamento sistemático e processual do planejamento, da execução e da avaliação das atividades desenvolvidas pelos licenciandos, o que requer o contato contínuo e presencial do professor nos diferentes campos de estágio e conseqüentemente a limitação de alunos por turma.

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)**

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões**. 3. ed Rio de Janeiro: LTC, c2009. 1248 p., il.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de software: uma abordagem profissional**. 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2011. 780 p., il.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 9. ed São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 529 p., il. I

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)**

FREEMAN, E.; FREEMAN, E. **Use a Cabeça! Padrões de Projetos**. Alta Books, 2007.

FONTANA, Rafaela Mantovani (orient.). **Engenharia de software: jogos eletrônicos**. Curitiba, 2017. 78 p., il. (algumas color.). Inclui referências. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1884/52998>. Acesso em: 1 mar. 2020.

JACOBSON, I.; BOOCH, G.; RAUMBAUGH, J. **UML – Guia do Usuário**. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

PAULA FILHO, W. P. **Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões**. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

TULIO, Greice Mazarotto. **Uma introdução à qualidade de software: principais normas e modelos**. 2002. ix, 88 f. Monografia (especialização) - Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Exatas, Curso de Especialização em Informática, Curitiba.