

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO SUPERIOR

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA

CELSO SUCKOW DA FONSECA

Unidade Nova Friburgo

CURSO SUPERIOR DE BACHARELADO EM SISTEMAS DA INFORMAÇÃO

DEPARTAMENTO		PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA			
		PROJETO INTEGRADOR DE SISTEMAS			
CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS	
GSI8601NF	5	2016	2	Modelagem de Sistemas I	
				Programação IV	
				Banco de dados	
				Introdução à Engenharia de Software	
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA			TOTAL DE HORAS NO SEMESTRE	
	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO		
5	5	0	0	90	

EMENTA

Revisão de conteúdos para a construção de um software

Projeto integrador

Acompanhamento da construção de projeto de software

Apresentações de projeto

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia básica:

1. SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. Editora Pearson. 2007.
2. PILONE, Dan; Miles, Russ. **Use a Cabeça! - Desenvolvimento de Software**. Alta Books. 2008.
3. COHN, Mike. **Desenvolvimento de Software com Scrum**: aplicando métodos ágeis com sucesso. Bookman, 2011.

Bibliografia complementar:

1. COCKBURN, A. **Escrevendo Casos de Uso Eficazes** - Um Guia para Desenvolvedores de Software. Bookman. 2005.
2. LARMAN, Craig. **Utilizando UML e Padrões** – Introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. 2006. Editora Bookman.
3. MCCONNEL, Steve. **Code Complete – um guia prático para a construção de software**. Bookman. 2005
4. WEST, David *et al.* **Use a Cabeça! Análise e Projeto Orientado ao Objeto**. 2007. Editora Alta Books.
5. TELES, Vinícius Manhães. **Extreme Programming**. 2004. Editora Novatec.
6. FOWLER, Martin ET AL. **Padrões de Arquiteturas de Aplicações Corporativas**. 2006. Editora Bookman.
7. PEZZÊ, M.; YOUNG, M.; **Teste e Análise de Software**. Bookman. 2008
8. BECK, K. **TDD – Desenvolvimento Guiado por Testes**. Bookman. 2010.
9. FOWLER, Martin. **Refatoração – Aperfeiçoando o projeto de código existente**.

OBJETIVOS GERAIS

Possibilitar a integração e aplicação prática de conhecimentos adquiridos em várias disciplinas do curso.
Construir um software, do início ao fim, aplicando os conhecimentos adquiridos.
Aplicar boas práticas na construção, teste e manutenção de um sistema.

METODOLOGIA

Aulas expositivas, dialogadas e práticas. Aplicação de trabalhos práticos.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Trabalhos individuais ou em grupo.

CHEFE DO DEPARTAMENTO

NOME	ASSINATURA
_____	_____

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

NOME	ASSINATURA
_____	_____

PROGRAMA

1. Introdução
2. Revisão sobre Elicitação de Requisitos
3. Revisão sobre Especificação e Projeto de Sistemas
4. Revisão sobre Casos de Uso
5. Revisão sobre Histórias de Usuário
6. Revisão sobre UML
7. Revisão sobre Desenvolvimento Incremental e Iterativo
8. Revisão sobre Testes, Manutenção e Distribuição
9. Revisão sobre Gerência de Configuração
10. Revisão sobre Planejamento de Versões
11. Revisão sobre Tecnologias Web
12. Revisão sobre REST
13. Revisão sobre MVC
14. Revisão sobre Banco de Dados
15. Revisão sobre JavaScript
16. Definição e preparação do projeto
17. Organização do projeto, padrões e arquitetura
18. Construção do projeto por versões
19. Acompanhamento do projeto
20. Apresentações