



PLANO DE APRENDIZAGEM

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
Curso: Sistemas de Informação			
Disciplina: Projeto de Desenvolvimento de Software Desktop		Código: SIF4N182	
Professor: Ricardo Azevedo Porto		e-mail: ricardo.porto@fasete.edu.br	
CH Teórica: 0h	CH Prática: 20h	CH Total: 20h	Créditos: 01
Período: IV		Ano: 2019.1	

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. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA:

- Realizar a identificação de problemas que possuam solução algorítmica. As soluções se darão por meio da modelagem das classes do sistema e como este se comportará para resolver problemas reais.
- Resolver problemas usando ambientes de programação. Para alcance disto, será essencial o conceito de Orientação a Objetos (OO), na linguagem de programação Java, com a aplicação no projeto *desktop*.
- Inovar, modelar e implementar soluções tecnológicas em variados domínios de aplicação. O processo de modelagem das soluções baseado na UML será essencial para o sucesso no aprendizado do aluno e construção do projeto.

4. OBJETIVO GERAL DA APRENDIZAGEM:

Desenvolver no aluno a capacidade de identificar, desenvolver e gerenciar projetos *Desktop*, utilizando como base a linguagem de programação Java e a Engenharia de *Software*.

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:

ETAPA ÚNICA

➤ **Aprendizagem Orientada a Projeto** (10,0 pontos)

Constitui na construção de um projeto final que deverá ser desenvolvido um programa completo mais a documentação associada. Durante o processo de construção serão propostos problemas e situações reais de como os alunos poderão criar relatórios, telas e gerenciar as regras de negócios do sistema. Isso será fundamental para um aprendizado amplo e disseminado para a turma, uma vez que todos deverão expor as propostas de resolução identificados dos problemas. O arquivo detalhado que corresponde ao projeto interdisciplinar encontra-se em Apêndice I. A atribuição das notas, pelo professor, seguirá um cronograma de fases como segue:

Fases	Atividade	Valor
Fase 1	Início do Projeto e distribuição dos temas	-
Fase 2	Primeira versão do documento contendo o minimundo	0,5
Fase 3	Modelo Conceitual e Lógico do Banco	1,0
Fase 4	Diagrama de: Casos de Usos e Classes	0,5
Fase 5	Implementação das: Classes básicas, scripts de criação de tabelas	0,5
Fase 6	Implementação das coleções de dados	1,0
Fase 7	Implementação da Arquitetura de Camadas	0,5
Fase 8	Implementação dos Cadastros e fachada	0,5
Fase 9	Implementação da GUI dos demais Casos de Uso	1,0
Fase 10	Implementação das Regras de Negócio e Tratamento de Exceções	0,5
Fase 11	Apresentação dos Projetos + Especificações Funcionais	4,0
Total		10,0

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, como apresentado no item 6, anteriormente, metodologia do trabalho.

8. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:



Em caráter complementar, o professor oferece atendimento, diariamente, através do endereço eletrônico: ricardo.porto@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:

O cronograma de atividades definido encontra-se no item 6 deste arquivo (Metodologia do trabalho), assim como no arquivo em anexo. As datas das fases serão definidas de acordo com o desenvolvimento da disciplina.



APÊNDICE I

PROJETO INTERDISCIPLINAR – 4º PERÍODO

O projeto interdisciplinar consiste na construção e desenvolvimento de um *software Desktop* utilizando a linguagem de Programação JAVA com acesso à Banco de dados e concebido por meio da Engenharia de *Software*.

1. Disciplinas envolvidas

Este projeto visa integrar conhecimentos adquiridos pelos alunos que se encontram no 4º período do curso de Sistemas de Informação da Faculdade Sete de Setembro (Fasete) envolvendo as seguintes disciplinas de:

- 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. Os alunos deverão desenvolver a aplicação utilizando a Linguagem de Programação JAVA;
- d. O uso de um SGBD é obrigatório; e,
- e. A documentação dos artefatos criados na disciplina de Engenharia de *Software*.

3. Temas

Os temas serão propostos pelos professores das disciplinas envolvidas, assim como os alunos poderão sugerir possíveis temas que estejam familiarizados ou por terem detectado uma solução para um problema socioeconômico na região.

Após a definição dos projetos, os alunos deverão encaminhar para todos os professores envolvidos das disciplinas (seção 1 – disciplinas envolvidas) as seguintes informações via e-mail:

- Nome dos membros da equipe; e,
- Tema e objetivo da aplicação.

4. Cronograma

As atividades devem ser entregues no dia marcado, logo não serão creditados os pontos após o prazo estabelecido. As fases correspondentes à entrega (Quadro abaixo) terão as datas definidas pelos respectivos professores das disciplinas e, por conseguinte, as notas da fase serão enviadas para todos os professores e alunos envolvidos.

A última fase corresponde à entrega do projeto que será previamente informado aos alunos a data e apresentação, por meio dos professores envolvidos.

Na apresentação os alunos deverão entregar a documentação do *software* por meio de **duas cópias impressas** de acordo com o cronograma acima. 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 físicas do código.

Fases	Atividade	Valor
Fase 1	Início do Projeto e distribuição dos temas	-
Fase 2	Primeira versão do documento contendo o minimundo	0,5
Fase 3	Modelo Conceitual e Lógico do Banco	1,0
Fase 4	Diagramas UML construídos em Engenharia de <i>Software</i>	2,0
Fase 5	Implementação das: Classes básicas, scripts de criação de tabelas	0,5
Fase 6	Implementação das coleções de dados	0,5
Fase 7	Implementação da Arquitetura de Camadas	0,5
Fase 8	Implementação da GUI dos Casos de Uso	0,5
Fase 9	Implementação das Regras de Negócio e Tratamento de Exceções	0,5
Fase 10	Apresentação dos Projetos	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 da apresentação 1 cópia de DVD personalizado de acordo com o Tema com todas as atividades descritas no ponto 4 do cronograma.**
- A documentação parcial deve ser entregue nas aulas da disciplina de Projeto Desktop, de acordo com o modelo passado pelo(a) professor(a) de Engenharia de *Software* II.

7. Considerações finais

A interdisciplinaridade das disciplinas propõe a conexão do aprendizado dos alunos e, assim, espera-se que ao final do projeto o aluno consiga criar um *software* completo desde a concepção e processo de engenharia até o desenvolvimento do projeto com acesso ao banco de dados do mesmo.