
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DE DADOS

DISCIPLINA: ENGENHARIA DE SOFTWARE

PRÉ-REQUISITOS: LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO E MODELAGEM INFORMACIONAL.

CARGA HORÁRIA: 60H

PERÍODO: 6º

1. Ementa

Requisitos, especificação e projeto de sistemas de software. Ciclo de vida de desenvolvimento de software. Construção e uso de módulos, interfaces e bibliotecas. Programação colaborativa. Processos e ferramentas de desenvolvimento de software. Qualidade de software. Princípios de modelagem software e linguagem UML. Arquitetura de software e padrões de projeto.

2. Bibliografia básica

- SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. Pearson Universidades, Abril, 2019.
- PRESSMAN, R. S. Engenharia de software. AMGH, Julho, 2021.
- MARTIN, R. C. Código limpo: Habilidades práticas do Agile Software. Alta Books, 3ª edição, Setembro, 2009.

3. Bibliografia complementar:

- LARMAN, C. Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo. Bookman, 2006.
- SUTHERLAND, J. SCRUM: guia prático. Editora Sextante, 1ª edição, Janeiro, 2020.
- FOWLER, M. Refatoração: Aperfeiçoando o Design de Códigos Existentes. Novatec Editora, 2ª edição, Abril, 2020.
- FOWLER, M. Patterns of Enterprise Application Architecture. Addison-Wesley Professional, 1ª edição, Novembro, 2002.
- MARTIN, R. C. Código limpo: Habilidades práticas do Agile Software. Alta Books, 3ª edição, Setembro, 2009.