



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa de Unidade Curricular

- Ano Lectivo 2007/2008 -

Faculdade

Ciências da Economia e da Empresa

Licenciatura

Informática

Unidade Curricular

Engenharia de Software

Ano: 2º

Tipo: 2º Semestre

Nº ECTS: 6

Regente

Dra. Isabel Maria Surdinho Borges Alvarez

Assistente

-

Carga Horária Lectiva Semanal

Aulas Teóricas: -

Aulas Teórico-práticas: 2

Orientação Tutorial: 1

Língua de Ensino

Português

Objectivos Gerais

Definição de Engenharia de Software

Objectivos Específicos

Métodos e notações de abstracção, análise e desenho, modularidade e arquitectura, ciclo de vida de software, ferramentas e ambientes de integração, interface de utilizador e prototipagem.

Competências a adquirir

Definição da diferença entre ciências da computação e engenharia de software e introdução ao contexto do termo Projecto.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Metodologia de Ensino

As aulas teórico práticas serão dadas recorrendo a apresentações em Powerpoint motivando a troca de ideias com os alunos e promovendo a discussão da matéria de uma forma mais viva. Serão efectuadas pesquisas e resolvidos casos práticos.

Programa da Unidade Curricular / Conteúdo programático

Introdução à Engenharia de Software
Enquadramento da gestão de projectos
Factores de sucesso dos projectos
Ética e responsabilidade profissional
Ciclo de Vida do Projecto
Normalização da Gestão de Projectos
Termo de abertura do projecto
Planeamento do projecto
 Criar a descrição do âmbito e a WBS
 Planear a qualidade do projecto
 Planear a gestão do risco do projecto
 Planear a comunicação no projecto
 Planear as aquisições para o projecto
 Criar o plano do projecto
Execução e Controlo do Projecto
 Recrutar, gerir e desenvolver a equipa
 Controlar as alterações ao projecto
 Relatar o desempenho do projecto
 Gerir as aquisições para o projecto
 Monitorizar e controlar os riscos do projecto
Encerramento do projecto
Maturidade organizacional
Gestão de projectos de mudança

Microsoft Project 2003
 Introdução
 Planeamento das actividades do projecto
 Planeamento dos recursos do projecto
 Personalização do documento do Project
 Execução do projecto
 Controlo e encerramento do projecto
 Gestão de vários projectos

Bibliografia Principal

Autor(es)

PFLEEGER, Shari Lawrence

Título



Im

UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Software Engineering - Theory and Practice

Edição

2a.

Local

New Jersey

Editora

Prentice-Hall, Inc.

Ano

2001

Autor(es)

MIGUEL, António

Título

Gestão Moderna de Projectos

Edição

1a.

Local

Lisboa

Editora

FCA

Ano

2006

Bibliografia Complementar

Autor(es)

GUSTAFSON, David A.

Título

Teoria e Problemas de Engenharia de Software

Edição

2003

Local



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Porto Alegre

Editora

Schaum

Ano

2003

Autor(es)

SILVA, Márcio

Título

Microsoft PROJECT 2003 – Depressa e Bem

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

FCA

Ano

2005

Metodologia de Avaliação Contínua / Elementos relevantes

Resolução de trabalhos práticos
Participação nas aulas
Assiduidade

Recursos Didáticos

Utilização dos laboratórios informáticos. Os alunos desenvolverão modelos de sistemas para soluções de casos, usando um software adequado (Microsoft Project).

Palavras-chave

Engenharia Software, Modelação, Ciclo de vida de software, Gestão de projectos