

PLANO DE ENSINO	
CURSO: SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	
PROFESSOR(A): ESP. AÉCIO MARQUES TEIXEIRA	ANO: 2017/2

EMENTA
Conceitos de sistemas de informação. Ciclo de vida de sistema. Ferramentas básicas de análise e projeto. Requisitos para o sistema lógico. Documentação e implementação do sistema. Acompanhamento. Estudos de casos.

OBJETIVOS
GERAL Levar ao acadêmico a compreensão de teoria, princípios e regras básicas para elaboração de sistemas com a documentação necessária e modo de projeto e construção de software de forma dinâmica
ESPECÍFICOS - Conhecer as etapas do ciclo de desenvolvimento de software - Saber criar e interpretar um documento de análise de requisitos - Saber criar e interpretar um documento de diagrama de casos de uso - Saber criar e interpretar um documento de casos de uso - Saber criar e interpretar um documento de fluxograma - Saber criar e interpretar um documento de diagrama de estados - Saber criar e interpretar um documento de diagrama de sequencia - Saber criar e interpretar um documento de diagrama de classes - Saber criar e interpretar um documento de diagrama entidade relacionamento - Implementar telas navegáveis sem código

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceito de sistemas e ciclo de vida de software
Análise de Requisitos
Diagrama de Casos de Uso
Casos de Uso
Fluxograma
Diagrama de Estados
Diagrama de Sequência
Diagrama de Classes
Diagrama Entidade Relacionamento
Mockups

METODOLOGIA DE ENSINO

A disciplina será ministrada através de aulas expositivas, provas individuais, exercícios teóricos, artigos, leituras individuais, debate e filmes. Recursos utilizados serão quadro e material audiovisual.

INTERDISCIPLINARIDADE

A disciplina tem interdisciplinaridade com Programação Web e Programação para dispositivos móveis.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Critério de Avaliação da N1 e N2: a apuração da nota do aluno deverá contemplar 60% de avaliação individual (provas) e 40% de avaliação através de trabalhos, atividades em sala de aula, estudos de casos e pesquisas perfazendo um total de 10,0 pontos.

N1:

Lista 1 - 1,0 ponto : Análise de Requisitos

Lista 2 - 1,0 ponto : Diagrama de Casos de Uso

Lista 3 - 1,0 ponto : Casos de Uso

Lista 4 - 1,0 ponto: Fluxograma

N2:

Lista 5 - 1,0 ponto: Diagrama de Estados

Lista 6 - 1,0 ponto: Diagrama de Classes

Lista 7 - 1,0 ponto: Diagrama Entidade Relacionamento

Lista 8 - 1,0 ponto: Mockups

REFERÊNCIAS

· **Básica**

1. Pfleeger, Shari Lawrence. ENGENHARIA DE SOFTWARE - Teoria e prática, 2ª Edição. Editora Pearson, 2004.
2. Sommerville, Ian. ENGENHARIA DE SOFTWARE, 9ª Edição. Editora Pearson, 2011.
3. MELO, Ana Cristina. **Desenvolvendo Aplicações com UML 2.0**. 2. ed. Rio de Janeiro, Brasport, 2004.
4. PRESSMAN, Roges S. **Engenharia de Software**. 6. ed. São Paulo: Mc Graw-Hill, 2006.