



DISCIPLINA: Fundamentos de Engenharia de Sistemas Computacionais	
Vigência: a partir de 2023/1	Período letivo: 4º semestre
Carga horária total: 30h	Código: SUP.2660
Ementa: Estudo dos fundamentos de engenharia de sistemas computacionais através dos principais processos de desenvolvimento de software. Estudo dos modelos clássicos, métodos ágeis, desenvolvimento rápido de aplicações e métodos emergentes.	

Conteúdos

UNIDADE I – Processos de desenvolvimento

- 1.1 Modelos de processos de desenvolvimento de software
- 1.2 Modelo clássico
- 1.3 Modelo iterativo
- 1.4 Modelo espiral

UNIDADE II – Métodos ágeis

- 2.1 Scrum
- 2.2 Extreme Programming
- 2.3 Feature Driven Development (FDD)

UNIDADE III – Outros modelos

- 3.1 Desenvolvimento rápido de aplicações
- 3.2 Test Driven Development (TDD)
- 3.3 User Experience e Design Thinking

Bibliografia básica

CRUZ, Fábio. **Scrum e Agile em Projetos**. 2. ed. Rio de Janeiro, Brasport, 2018.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 10. ed. Londres, Reino Unido: Pearson. 2019.

WAZLAWICK, Raul. **Engenharia de Software - conceitos e práticas**. 2. ed. Amsterdã, Holanda: Elsevier, 2019.

Bibliografia complementar

SUTHERLAND, J.J. **SCRUM**, guia prático. Rio de Janeiro: Sextante, 2020.

TEIXEIRA, Júlio. **Gestão Visual de Projetos: utilizando a informação para inovar**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

LEWRICK, Michael; LINK, Patrick; LEIFER, Larry. **A Jornada do Design Thinking**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018.

ANICHE, Maurício. **Test-Driven Development: teste e design no mundo real**. São Paulo: Casa do Código, 2014.