



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n – Dois Irmãos 52171-900 Recife-PE
Fone: 0xx-81-332060-40 proreitor@preg.ufrpe.br

PLANO DE ENSINO

I – IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação

MODALIDADE: (X) PRESENCIAL () A DISTÂNCIA

DISCIPLINA: Fábrica de Software

PRÉ-REQUISITO: -

() OBRIGATÓRIA (X) OPTATIVA

DEPARTAMENTO: DEINFO – Estatística e Informática

PROFESSOR(A) RESPONSÁVEL: Ana Cristina Rouiller

Ano: 2013. **Semestre Letivo:** () Primeiro (X) Segundo

Total de Créditos: 04.

Carga Horária: 60 horas

II - EMENTA (Sinopse do Conteúdo)

A disciplina pretende reunir conceitos de Modelagem de negócios, desde a evolução do conceito da “agilidade” da manufatura ao software, abordando metodologias ágeis, assimilação do manifesto ágil, estratégias de desenvolvimento ágil e técnicas que promovem agilidade.

III - OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Estruturação e desenvolvimento de projetos com base nos fundamentos e princípios de agilidade organizacional, envolvendo técnicas, práticas, medição e cultura ágil.

IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Modelagem de negócios
2. Evolução do conceito "agilidade": da manufatura ao software.
3. Lean e Sistemas flexíveis.
4. Cultura organizacional ágil. Características fundamentais de organizações ágeis: infraestrutura, direcionadores, atributos e métricas gerenciais.

5. Agilidade no desenvolvimento de software. Assimilação do Manifesto Ágil.
6. Estratégias de desenvolvimento de software. Metodologias iterativas (ex. Scrum) e de fluxo contínuo (Lean/Kanban).
7. Técnicas que promovem agilidade (TDD, Refactoring, Pair Programming, Stand-up Meetings, Planning Poker, entre outras).
8. Estruturação e desenvolvimento de um projeto real a ser implementado ao longo da disciplina.

V – MÉTODOS DIDÁTICOS DE ENSINO

- Aula Expositiva
- Seminário
- Leitura Dirigida
- Demonstração (prática realizada pelo Professor)
- Laboratório (prática realizada pelo aluno)
- Trabalho de Campo
- Execução de Pesquisa
- Outra. Especificar:..

VI – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

FORMAS DE ACOMPANHAMENTO DO ALUNO DURANTE O SEMESTRE:

NOTA 1V.A. = 60% - Seminário sobre metodologias ágeis
40% - Prova escrita

NOTA 2V.A. = Entrega do Projeto

NOTA 3V.A. = Prova Escrita com todo o conteúdo

NOTA FINAL = Prova oral com todo o conteúdo (100%)

Obs: Os assuntos da 3ªVA e Final correspondem a todos os assuntos dados durante a disciplina.

VII –		Cronograma
SEMANA / DIA	CONTEÚDO	
1ª – 2h	29/10	Apresentação do conteúdo da disciplina
2ª – 2h	29/10	Apresentação da proposta do projeto da disciplina
3ª – 2h	05/11	Modelagem de Negócios
4ª – 2h	05/11	Manifesto Ágil

5ª – 2h	12/11	Introdução à Metodologias Ágeis
6ª – 2h	12/11	Escolha de tema para o Seminário sobre metodologias ágeis
7ª – 2h	19/11	Lean
8ª – 2h	19/11	Kanban
9ª – 2h	26/11	Scrum
10ª – 2h	26/11	XP -Extreme Programming
11ª – 2h	03/12	I VA - Apresentação de Seminário
12ª – 2h	03/12	I VA - Prova escrita
13ª – 2h	10/12	Técnicas de Estimativa
15ª – 2h	10/12	Escolha de Projetos para a 2ª VA
14ª – 2h	17/12	Planejamento e acompanhamento de um projeto de software
16ª – 2h	17/12	Qualidade de Software
17ª – 2h	07/01	Gerência de Configuração
18ª – 2h	07/01	Técnicas de Testes
19ª – 2h	14/01	Técnicas de Desenvolvimento ágil de software
20ª – 2h	14/01	Técnicas de Desenvolvimento ágil de software
21ª – 2h	21/01	Aula para desenvolvimento do projeto com acompanhamento
22ª – 2h	21/01	Aula para desenvolvimento do projeto com acompanhamento
23ª – 2h	28/01	Aula para desenvolvimento do projeto com acompanhamento
24ª – 2h	28/01	Aula para desenvolvimento do projeto com acompanhamento
25ª – 2h	04/02	II VA - Entrega do Projeto
26ª – 2h	04/02	II VA - Entrega do Projeto
27ª – 2h	11/02	III VA - Prova Escrita
28ª – 2h	11/02	III VA - Prova Escrita
29ª – 2h	18/02	Final - Prova Oral
30ª – 2h	18/02	Final - Prova Oral

VII – BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

1. Response Ability: The Language, Structure, and Culture of the Agile Enterprise. Dove, R. (2001), Wiley.
2. Lean Software Development. Poppendieck, M., Poppendieck, T. (2003) Addison-Wesley.
3. TDD – Desenvolvimento Guiado por Testes. Beck, K.(2010). Bookman.

4. CARNEGIE MELLON. Software Engineering Institute. **CMMI® para Desenvolvimento – Versão 1.2**. Pittsburgh, PA, 2006. Disponível em:

http://www.sei.cmu.edu/library/assets/whitepapers/cmmi-dev_1-2_portuguese.pdf

5. CARNEGIE MELLON. Software Engineering Institute. **CMMI® for Development, Version 1.3**. Hanscom AFB, MA, 2010. Disponível em:

<http://www.sei.cmu.edu/reports/10tr033.pdf>

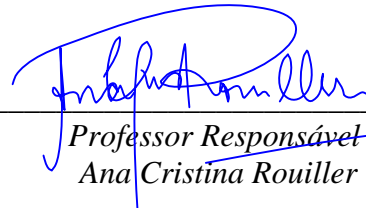
COMPLEMENTAR:

4. Refatoração – Aperfeiçoando o Projeto de Código Existente. Fowler, M. Bookman.

5. Continuous Delivery – Humble, J., Farley, D. (2011). Addison-Wesley.

6. Artigos e fontes que serão passadas gradativamente no decorrer da disciplina

Recife, ____ de _____ de _____



Professor Responsável
Ana Cristina Rouiller