



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: Presencial

DISCIPLINA: Fábricas de Software

PRÉ-REQUISITO: () OBRIGATÓRIA (X) OPTATIVA

DEPARTAMENTO: Estatística e Informática

PROFESSOR RESPONSÁVEL: Teresa Maciel Ano: 2014

Semestre Letivo: (x) Primeiro () Segundo

Carga Horária: 60

II - EMENTA (Sinopse do Conteúdo)

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

III - OBJETIVOS

Capacitar o aluno a conceber soluções de software que possam gerar valor ao mercado, através do uso de propostas

IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. INTRODUÇÃO A INOVAÇÃO DE SOFTWARE.
2. LEAN STARTUP. Ideas – Build – Code – Data – Learn. Produto Mínimo, Pivô e Teste AB.
3. LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT – Desenvolvimento ágil, lean Manufacturing, Lean Sw Development.
4. KANBAN PARA SOFTWARE – Kanban na manufatura x Kanban Software. Lean + Kanban.
5. CRIAÇÃO DE SOLUÇÕES REAIS

Definição da estratégia de desenvolvimento (Lean Startup + Lean Sw + Kanban).
Desenvolvimento ao longo do curso com mentoria e participação pontual de especialistas externos convidados.

V – MÉTODOS DIDÁTICOS DE ENSINO

- (x) Aula Expositiva
() Seminário

- Leitura Dirigida
- Demonstração (prática realizada pelo Professor)
- Laboratório (prática realizada pelo aluno)
- Trabalho de Campo
- Execução de Pesquisa
- Outra. Especificar: O curso será baseado na metodologia PBL, onde desde as primeiras aulas o aluno irá iniciar a criação de uma solução de software, que será desenvolvida ao longo do curso e validada no final do curso.

VI - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1VA (Metas Semanais)
2VA (Validações Semanais)
3VA 100% de Avaliação escrita
Final 100% de Avaliação escrita

VIII – BIBLIOGRAFIA DE APOIO

Básica

1. POPPENDIECK, M.; POPPENDIECK, T. *Lean Software Development: An Agile Toolkit*. Addison-Wesley Longman Publishing Co, USA, 2003.
2. ANDERSON, D., *Kanban: Mudança Evolucionária de Sucesso para seu Negócio de Tecnologia (Portuguese Edition)*, Blue Hole Press, Brasil, 2011.
3. SCHWABER, K. *Agile Project Management with Scrum*, Microsoft Press, USA, 2004.

Complementar

1. POPPENDIECK, M.; POPPENDIECK, T. *Implementando o Lean Software Development*. Editora Bookman, Brasil, 2011.
2. FOWLER, M. *Refatoração – Aperfeiçoando o Projeto de Código Existente*. Editora Bookman, Brasil, 2004.
3. HUMBLE, J.; FARLEY, D. *Entrega Contínua: como Entregar Software de Forma Rápida e Confiável*, Editora Bookman, Brasil, 2014.
4. SCHIEL, J.; FORBES, V. E.; GRIMM, V. *Enterprise-Scale Agile Software Development*, CRC Press, USA, 2009.
5. RIES, E. *A Startup Enxuta (Lean Startup) - Como os Empreendedores Atuais Utilizam a Inovação*, Edt. LEYA BRASIL, Brasil, 2011.
6. Artigos e fontes que serão passadas gradativamente no decorrer da disciplina.

CRONOGRAMA DO CURSO	
AULA	CONTEÚDO
Aula 1	APRESENTAÇÃO DO CURSO. . INTRODUÇÃO A INOVAÇÃO DE SOFTWARE.
Aula 2	CRIAÇÃO DE PRODUTOS DE SOFTWARE COM DESIGN THINKING. Pesquisa. Modelos Mentais. Ideação. Prototipação.
Aula 3	A PROPOSTA DO LEAN STARTUP. Ideas – Build – Code – Data – Learn. Produto Mínimo, Pivô e Teste AB.
Aula 4	ANÁLISE DE SIMILARIDADES DT X LS
Aula 5/6	LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT . Evolução do Lean. . Agilidade x Lean no desenvolvimento de software. . Lean Software Development.
Aula 7	KANBAN PARA SOFTWARE
Aula 8/9	ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO . Mentoria na arquitetura de desenvolvimento (Lean Startup com Design Thinking + Lean/Kanban).
Aula 10	PESQUISA E IDEACÃO.
Aula 11	PESQUISA E IDEACÃO.
Aula 12/13	PROTOTIPACÃO
Aula 14/15	IVA – APRESENTAÇÃO DO PROJETO E ENTREGA DE ATIVIDADES.
Aula 16	VISITA A EMPRESAS DE SOFTWARE.
Aula 17/18	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 19/20	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 22/21	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 23/34	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 25/26	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 27 -28 2ª VA	II VA - Apresentação Final do projeto. Retrospectiva do aprendizado.
Aula 29 - 30 3ª VA	3ª VA – Prova com todo conteúdo.
Aula 31 –VA Final	Prova Final.

Recife, 3 de fevereiro de 2014.



Profa.Responsável: TERESA M M MACIEL
Professora Assistente UFRPE/DEINFO