

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 33	AULAS: 40
DISCIPLINA: <b>QUALIDADE DE SOFTWARE II</b>			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicar os conceitos e a importância da qualidade de software;</li> <li>- Identificar, discutir e aplicar as técnicas relativas à gestão da qualidade de software;</li> <li>- Identificar e aplicar métricas de processo e de produto de software;</li> <li>- Aplicar as técnicas e métodos relativos às estratégias de teste de software.</li> </ul>			
EMENTA: Conceitos de qualidade. Fundamentos de Testes de Software. Tipos de Testes. Testes Automatizados. Validação e Verificação de Software. Revisão e Auditoria. Métricas e Medidas de Software. Método GQM. Análise de Pontos de Função.			
METODOLOGIA:	Exposição Dialogada:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Estudo de caso: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Trabalho de grupo:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Debate:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Painel: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	TBL:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Fórum/Chat: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	PBL:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Aula invertida:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming): SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Mapa Conceitual:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
RECURSOS AUXILIARES:	Computador:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Vídeos:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Atividades clínicas: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Projeto Multimídia:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Lousa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Álbuns Seriadados:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Slides:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Laboratório: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Manequins:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Lousa Eletrônica:	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prancheta Digitalizadora: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
*Ambiente Virtual de Aprendizagem			
AVALIAÇÃO:	Discursiva:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Prática: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Múltipla escolha:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>
	Oral:	SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:			
Pressman, Roger. <b>Engenharia de software</b> . 8. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: AMGH, 2016. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788580555349 Disponível em: . Acesso em: 03 de Agosto de 2021.			
Sommerville, Ian. <b>Software engineering</b> . : Addison-Wesley, 2001.			
Bartie, Alexandre. <b>Garantia da qualidade de softw</b> . Rio de Janeiro - RJ - Brasil: Elsevier, 2002.			
<b>ISYS – REVISTA BRASILEIRA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO..</b> : . ISSN Eletrônico: 1984-290. <i>versão online</i> . Disponível em: <a href="http://www.seer.unirio.br/index.php/isys/index">http://www.seer.unirio.br/index.php/isys/index</a> . Acesso em: 1 ago. 2022.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:			
Rocha, Ana Regina Cavalcanti da. <b>Qualidade de software - teoria e prática</b> . Rio de Janeiro - RJ - Brasil: Prentice Hall do Brasil, 2001.			
Imoniana, Joshua Onome. <b>Auditoria de sistemas de infor</b> . 3. ed. São Paulo - SP - Brasil: Atlas, 2016. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788597005745 Disponível em: . Acesso em: 03 de Agosto de 2021.			
Rezende, Denis Alcides. <b>Planejamento de sistemas de in - guia prático para planejar a tecnologia da informação....</b> 5. ed. São Paulo - SP - Brasil: Atlas, 2016.			
Molinari, Leonardo. <b>Gestão de projetos - teoria, técnicas e práticas</b> . São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2010.			
Paula Filho, Wilson de Pádua. <b>Engenharia de software, v. 1 - produtos</b> . 4. ed. Rio de Janeiro - RJ - Brasil: LTC, 2019. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788521636724 Disponível em: . Acesso em: 03 de Agosto de 2021.			
<b>ENGENHARIA DE SOFTWARE.. 2021..</b> : . <i>versão online</i> . Disponível em: <a href="http://www.devmedia.com.br/revista-engenharia-de-software-magazine">http://www.devmedia.com.br/revista-engenharia-de-software-magazine</a> . Acesso em: 1 ago. 2022.			

SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 33	AULAS: 40
CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: <b>QUALIDADE DE SOFTWARE II</b>			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
CONTEÚDOS			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM CONTEÚDOS 1. CONCEITOS DE QUALIDADE 1.1 O dilema da qualidade de software 1.2 Alcançando a qualidade de software 1.3 Ética e cultura na qualidade de software 1.4 Valor e Custo de Qualidade 1.5 Quality Improvement  2. TESTES DE SOFTWARE 2.1 Fundamentos do Teste de Software 2.2 Visões Internas e Externas do Teste 2.3 Testes de Caixa-Branca 2.4 Testes de Caixa-Preta 2.5 Documentação de Testes 2.6 Padrões para Testes de Software 2.7 A utilização de Testes Automatizados (backend e frontend)  3. GESTÃO DA QUALIDADE 3.1 Validação e Verificação de Software 3.2 Revisão e Auditoria de Software 3.3 Métricas e Medidas de Software 3.4 Método GQM (Goal - Question – Metrics) 3.5 Análise de Pontos de Função (APF) 3.6 Avaliações Post-Mortem  4. GESTÃO DE RISCOS 4.1 Estratégias de riscos reativa versus proativa; 4.2 Riscos de software; 4.3 Identificação do risco; 4.4 Previsão do risco; 4.5 Refinamento do risco; 4.6 Mitigação, monitoração e controle de riscos (RMMM); 4.7 O plano RMMM.			