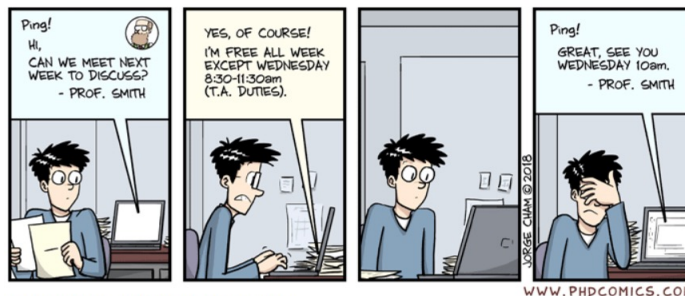


Engenharia de Software (14341, 16230, 15386)

Apresentação da Unidade Curricular 2023/24

Docentes

- Nuno Pombo, PhD
 - ngpombo@di.ubi.pt
 - Página pessoal:
<https://www.di.ubi.pt/~ngpombo/>
 - Página disciplina:
<https://www.di.ubi.pt/~ngpombo/units/se.html>
 - Horário de Atendimento: 4^{as} 11h-13h, outro horário a combinar. Gabinete do docente (4.10).
- Carlos Cunha, PhD
 - carlos.cunha@di.ubi.pt



**footnote: Thanks to Laura from Queens U. for this comic idea!

Objectivos Gerais e Resultados da Aprendizagem

- Familiarização de conceitos relacionados com abordagens metodológicas no desenvolvimento de software.
- Capacitação para a análise e desenvolvimento de software desde a engenharia de requisitos, modelação, prototipagem, desenvolvimento, validação e verificação.
- Aquisição e/ou reforço de *soft skills* tais como trabalho em equipa, capacidade analítica, foco na resolução de problemas, argumentação e discussão de ideias *inter-pares* e com os docentes, ...

1. Introdução
2. Processos de software
3. Processos de desenvolvimento ágil
4. Atributos, cenários, e estórias de utilizador
5. Engenharia de requisitos
6. Arquitetura de sistemas
7. Modelação de sistemas
8. Testes de software
9. DevOps

- Em **período ensino-aprendizagem**:
 - **Componente Teórica (12 valores. Nota mínima 6 valores (50%))**:
 - 2 Provas escritas:
 - » [F1] 1ª Frequência (5 valores): **08.11.2023**, 18h, Salas: 6.01 e outra(s) a determinar
 - » [F2] 2ª Frequência (6 valores): **10.01.2024**, 18h, Salas: 6.01 e outra(s) a determinar
 - [B] Badge a realizar em aula teórica, e uma certificação em SCRUM (1 valor)

IMPORTANTE: *Um aluno que devido ao estatuto de trabalhador-estudante esteja impedimento de realizar (em sala de aula) os badges, deverá contactar o docente por forma a agendar data/hora para realização dos mesmos.*

- **Componente Prática (8 valores. Nota mínima 4 valores (50%))**:
 - [P] projeto a realizar ao longo do semestre

$$\underline{\text{Classificação} = F1*5/20 + F2*6/20 + P*8/20 + B}$$

- Em **exame (normal e recurso)**:
 - [E] Prova escrita (12 valores. Nota mínima 6 valores)
 - Componente prática transita obrigatoriamente para exame, *podendo contudo estar sujeita à introdução de novos requisitos e/ou extensão do enunciado por parte do docente.*

Sistema de Badges



Conceito	Realização de atividades que promovam o envolvimento e a participação do aluno em aula
Método	Realização de atividades semanais nas aulas teóricas e/ou práticas
Objetivo	<p>Potenciar a aquisição de conhecimento através da capacitação do aluno a dois níveis:</p> <p>Hard skills: conhecimentos relativamente aos conteúdos programáticos da UC</p> <p>Soft skills: pro-atividade, capacidade de comunicação (com o professor e <i>inter-pares</i>), capacidade analítica, capacidade de argumentação, trabalho em equipa, e foco na resolução de problemas.</p>
“Caderneta” de Badges	Cada aluno terá acesso ao <i>badge</i> sempre que o requisito de obtenção do mesmo seja verificado após a realização da atividade. Cada aluno poderá consultar os <i>badges</i> obtidos na página da disciplina.

IMPORTANTE

- O aluno só poderá ser admitido a exame se a nota final do período de ensino-aprendizagem for igual ou superior a 6 valores (em vinte possíveis).
- Os estudantes em regimes especiais estão dispensados deste regime de assiduidade segundo o disposto nas regras gerais de avaliação de conhecimentos (Despacho N° 28/2006 - B).
- Qualquer tipo de fraude num dos momentos de avaliação implica a classificação de NÃO ADMITIDO/REPROVADO.
- O aluno que cumpra os critérios de concessão de frequência e cuja nota final do período ensino-aprendizagem seja igual ou superior a 9.5 valores, em 20, está dispensado de exame.
- O aluno que não cumpra os critérios de concessão de frequência terá a classificação de NÃO ADMITIDO no período de ensino aprendizagem.
- O exame engloba toda a matéria leccionada no período de ensino-aprendizagem.

- *Engineering Software Products: An Introduction to Modern Software Engineering*, Ian Sommerville, Pearson, 2020.
- *Software Engineering: International Version* (10th Edition), Ian Sommerville, Pearson, 2015.
- *A Concise Introduction to Software Engineering*, Pankaj Jalote, Springer, 2008.
- *Introdução à Engenharia de Software*, Sérgio Guerreiro, FCA, 2015.

SOFTWARE ENGINEER



What my friends think I do



What my mom thinks I do



What society thinks I do



What my boss thinks I do



What I think I do



What I actually do

