

<b>DISCIPLINA:</b> Laboratório de Modelagem E Desenvolvimento De Software	<b>CÓDIGO:</b> G05LMDS0.01
---	-------------------------------

**VALIDADE:** A partir do primeiro semestre de 2021.

**Carga Horária:** Total: 30 horas Semanal: 2 aulas Créditos: 02

**Modalidade:** Laboratório

**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Prática/Obrigatória

**Ementa:**

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina “Modelagem e Desenvolvimento de Software”, com ênfase na utilização de ferramentas para a modelagem dos sistemas, em UML, visando ao desenvolvimento, em linguagem orientada a objetos, de aplicações de média complexidade, desde o levantamento de requisitos à codificação, teste e depuração.

Curso	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Eng. Computação	5°	Eixo 5: Engenharia de Software	X	

**Departamento/Coordenação:** DIGDDV/Coordenação de Engenharia de Computação.

**INTERDISCIPLINARIDADES**

Pré-requisitos	Código
Linguagens de Programação	
Lab. Linguagens de Programação	
Co-requisitos	
Modelagem e Desnv. De Software	

**Objetivos:** *A disciplina devesa possibilitar ao estudante*

1	Proporcionar sólida base teórico-conceitual e das práxis da modelagem e desenvolvimento de software.
2	conhecer e saber aplicar o processo de desenvolvimento de software iterativo e incremental
4	Conhecer e saber utilizar a Linguagem Unificada de Modelagem
5	Conhecer e saber utilizar as técnicas de reutilização de software

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula
1 Introdução a modelagem de software	02
2 Análise e levantamento de requisitos	05
3 Ferramentas CASE	08
4 UML	10
5 Reutilização de software	05
<b>Total</b>	30

**Bibliografia Básica**

1	PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. Uma Abordagem Profissional. 8. ed. São Paulo: Mcgrawhill, 2016. 968 p.
2	LARMAN, Craig. Utilizando UML e Padrões. 3. ed. São Paulo: Bookman, 2007. 696 p.
3	GUERRA, Eduardo. Design Patterns com Java: Projeto orientado a objetos guiado por padrões. São Paulo: Casa do Código, 2014.
<b>Bibliografia Complementar</b>	
1	SILVEIRA, Paulo et al. Introdução à Arquitetura e Design de Software: uma visão sobre a plataforma java. São Paulo: Casa do Código, 2012.
2	GOMES, André Faria. Agile: Desenvolvimento de software com entregas frequentes e foco no valor de negócio. São Paulo: Casa do Código, 2014. 149 p.
3	SILVA, Alberto; VIDEIRA, Carlos. UML, Metodologias e Ferramentas CASE: Linguagem de Modelção UML, Metodologias e Ferramentas CASE na Concepção e Desenvolvimento de Software. Lisboa: Centro Atlântico, 2001.



---

Emitido em 29/07/2022

**PLANO DE ENSINO N° 740/2022 - CECOMDV (11.51.24)**

**(N° do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 29/07/2022 15:12 )*

EDUARDO HABIB BECHELANE MAIA

COORDENADOR - TITULAR

CECOMDV (11.51.24)

Matrícula: 2172988

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número:  
**740**, ano: **2022**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **29/07/2022** e o código de verificação: **c49d68b0c7**