



**MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO**

## **PLANO DE ENSINO**

### **1 – IDENTIFICAÇÃO**

**Curso:** Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Componente Curricular:** Metodologias de Desenvolvimento de Software

**Professor:** Marcela Turim Koschevic

**Turma:** 01/2014

**Período Letivo:** 6º Período

**Ano:** 2016

**Carga horária:** 30h

**Horário Semanal de Atendimento ao Estudante:** Sexta-feira, das 18h às 19h;

### **2 – EMENTA**

Principais diferenças entre os métodos ágeis e tradicionais. Principais características do Processo Unificado (RUP). Métodos ágeis: SCRUM; Extreme Programming (XP); Desenvolvimento Guiado por Testes (TDD).

### **3 – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Métodos Tradicionais de Desenvolvimento de Software;
2. Métodos Ágeis de Desenvolvimento de Software;
3. Processo Unificado (RUP);
4. SCRUM;
5. Extreme Programming (XP);
6. Desenvolvimento Guiado por Testes (TDD);



**MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO**

#### **4 - OBJETIVOS DO COMPONENTE CURRICULAR**

Oferecer ao aluno uma visão geral sobre as principais metodologias de desenvolvimento de software adotadas pelo mercado, dando maior ênfase aos métodos ágeis.

#### **5 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

##### **Metodologia de Ensino**

Aulas expositivas, debates.

##### **Recursos e Materiais**

Computador, projetor, quadro branco.

#### **6 - AVALIAÇÃO**

A avaliação será realizada seguindo as orientações da Portaria nº 120 de 6 de agosto de 2009, que estabelece os critérios de avaliação do processo de ensino e aprendizagem no IFPR.

Em cada semestre o conceito do aluno será composto através de sua participação e aproveitamento nos seguintes quesitos:

Trabalhos individuais e/ou em grupo;

Apresentação de seminários;

Provas bimestrais individuais;

Participação em sala.



**MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO**

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

### **- REFERÊNCIAS BÁSICAS:**

1. SBROCCO, JOSÉ H. T. DE C.; MACEDO, PAULO C. DE. **METODOLOGIAS ÁGEIS: ENGENHARIA DE SOFTWARE SOB MEDIDA**. 1ª ED., ÉRICA, 2012.
2. COHN, Mike. **Desenvolvimento de Software com Scrum - Aplicando Métodos Ágeis com Sucesso**. 1ª ed., Bookman, 2011.
3. BECK, Kent. **TDD - Desenvolvimento Guiado por Testes**. 1ª ed., Bookman, 2010.
4. BECK, Kent. **Programação Extrema (XP) Explicada**. 1ª ed., Bookman, 2004.
5. SCOTT, Kendall. **O Processo Unificado Explicado**. 1ª ed., Bookman, 2003.

### **- REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:**

1. PILONE, Dan; MILES, Russ. **Use a Cabeça! Desenvolvimento de Software**. 1ª ed., Alta Books, 2008.
2. KRUCHTEN, Philippe. **Introdução Ao RUP - Rational Unified Process**. 1ª ed., Ciência Moderna, 2003.
3. PHAM, Andrew; PHAM, Phuong-Van. **Scrum Em Ação**. 1ª ed., Novatec, 2011.
4. HEMRAJANI, Anil. **Desenvolvimento Ágil em Java Com Spring, Hibernate e Eclipse**, 1ª ed., Pearson, 2006.
5. TELES, Vinícius M. **Extreme Programming**. 1ª ed., Novatec, 2004.

Foz do Iguaçu, 12 de Agosto de 2016

---

Professor Responsável