

Docente: Leandro Magno Correa da Silva	Período: 2º/2017
Oficina: Engenharia de Software	
Horário: Segundas das 7:30 às 9:40	
Resumo da Oficina: Objetivo: qualificar o aluno para produzir software de qualidade contemplando as técnicas de desenvolvimento utilizadas no mundo do trabalho.	
Ementa: Desenvolvimento de Aplicações Orientadas a Objetos (A história e os principais personagens/empresas, os conceitos: classes, objetos, métodos, atributos, instância, encapsulamento, herança e polimorfismo; as vantagens e a utilização na indústria do software, a programação orientada a objetos) Análise e Projeto Orientado a Objetos (a modelagem de sistemas computacionais utilizando a linguagem de modelagem unificada – UML) Ferramentas Case (A utilização de ferramentas CASE para modelagem de sistemas utilizando UML e Banco de Dados) A Engenharia de Software (Os modelos de processo e suas características, a engenharia de requisitos, a qualidade de software e as atividades de verificação, validação e teste – VV&T, a manutenção do software e o processo de reengenharia, a gestão de projetos de software, a engenharia de software aplicada em sistemas WEB)	
Indicado para: alunos que pretendem se tornar programadores, desenvolvedores de software e ingressar no mundo do trabalho com qualificação de excelência em produção de software.	
No máximo de vagas: 20	

### LAYOUT DE RESUMO – OFICINAS/2017

- Mínimo de vagas: 20
- Máximo de vagas: 35
- O resumo da oficina deve conter no máximo 250 palavras.

--



