

Unidade Curricular	Projeto Integrado II		Área Científica	Ciências Informáticas	
CTeSP em	Desenvolvimento de Software		Escola	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Bragança	
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	1	Nível	0-1
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Código		4088-640-1208-00-19			
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP -	PL -
			TC -	S -	E -
			OT 60	O -	

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Paulo Alexandre Vara Alves, José Eduardo Moreira Fernandes, José Luís Padrão Exposto, João Paulo Ribeiro Pereira, Paulo Jorge Teixeira Matos, Pedro João Soares Rodrigues

#### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Propor soluções para problemas da comunidade no âmbito do desenvolvimento de aplicações informáticas
2. Efetuar a análise de requisitos e modelação de um projeto de software
3. Desenhar interfaces gráficas
4. Implementar e administrar bases de dados
5. Desenvolver software de forma colaborativa
6. Desenvolver um projeto de software para ambiente desktop que dê resposta a um problema da comunidade

#### Pré-requisitos

Não aplicável

#### Conteúdo da unidade curricular

Selecionar metodologias de investigação de acordo com a análise a efetuar. Estruturar e redigir relatórios técnicos. Estruturar e realizar apresentações. Análise do contexto e do papel do software na empresa. Propor soluções criativas para problemas da comunidade. Interfaces gráficas. Implementação e administração de bases de dados. Desenvolvimento de software colaborativo. Desenvolvimento de um projeto integrado de software para ambiente desktop.

#### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Metodologias de investigação de problemas em contexto empresarial
2. Aplicações e técnicas de trabalho colaborativo
3. Análise de requisitos e modelação do projeto de software
4. Técnicas de comunicação e apresentação
5. Apresentação da ideia do projeto no contexto empresarial e em grupo
6. Desenho da Interface
7. Implementação e administração da base de dados
8. Desenvolvimento do projeto de software para ambiente desktop

#### Bibliografia recomendada

1. Mauro Nunes, Henrique O'Neill, Fundamental do UML, 3ª edição, FCA, 2004
2. Manuel J. Fonseca, Pedro Campos, Daniel Gonçalves, Introdução ao Design de Interfaces, FCA, 2017
3. Alberto Magalhães, SQL Server 2014 - Curso Completo, FCA, 2015
4. Henrique Loureiro, C# 7. 0 com Visual Studio - Curso Completo, FCA, 2017

#### Métodos de ensino e de aprendizagem

Será usada uma metodologia pedagógica baseada em projetos (PBL) com a definição inicial de um problema base. Este será definido conjuntamente com os alunos, professores de outras unidades curriculares e com a comunidade. O professor intervém em todas as fases de forma a manter a motivação, ajudar a enquadrar os temas de investigação e desenvolver o conhecimento nos alunos.

#### Alternativas de avaliação

- Projeto - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

#### Língua em que é ministrada

Português

#### Validação Eletrónica

Paulo Alexandre Vara Alves	Tiago Miguel Ferreira Guimaraes Pedrosa	Nuno Adriano Baptista Ribeiro
01-03-2020	03-03-2020	20-03-2020