

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA

Nome da Disciplina: Trabalho de Curso II	Ano/semestre: 2021/2
Código da Disciplina: 08941	Período: 8º
Carga Horária Total: 40h/a	Carga Horária Teórica: - Carga Horária Prática: 40/a
Pré-Requisito: Não se Aplica	Co Requisito: Não se Aplica

2. PROFESSOR(A)

Natasha Sophie Pereira, M.e.

3. EMENTA

Analisar: Elaboração de Monografia sobre um tema específico, com a orientação de um professor. Avaliar: Apresentação perante uma banca examinadora

4. OBJETIVO GERAL

Consolidar os conhecimentos desejados ao perfil do formando, delineado no Projeto Pedagógico do curso de bacharelado em Engenharia de Software.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Unidades	Objetivos Específicos
I. TCC II - Etapa 1 (Ciclo 1)	<ul style="list-style-type: none">- Estimular a capacidade de interpretação e de articulação dos argumentos teóricos e práticos para demonstrar análises críticas, conclusões e sugestões de desdobramentos pertinentes ao assunto vivenciado.- Proporcionar ao estudante oportunidades de desenvolver suas habilidades analisando o estado da arte de um determinado tema e colocando em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso.- Entregar termo de aceite do professor orientador;- Analisar o Trabalho de Curso I entregue no semestre anterior;- Ajustar a Metodologia do trabalho de acordo com o que será implementado no Trabalho de Curso II.
II. TCC II - Etapa 2 (Ciclo 2)	<ul style="list-style-type: none">- Incentivar o desenvolvimento das potencialidades individuais, propiciando o surgimento de profissionais capazes de adotar modelos e processos inovadores de tecnologias e metodologias.- Realizar o desenvolvimento prático do Trabalho de Curso em consonância com o apresentado na Metodologia;- Descrever o processo experienciado durante o desenvolvimento prático de acordo com as bases teóricas apresentadas no Referencial Teórico levantado previamente;- Formatar o Trabalho de Curso de acordo com <i>template</i> disponibilizado no AVA.
III. TCC II - Etapa 3 (Ciclo 3)	<ul style="list-style-type: none">- Complementar o processo ensino-aprendizagem e incentivar a busca do aprimoramento pessoal e profissional.- Desenvolver os itens Resumo e Considerações Finais;- Elaborar slides para Banca de Apresentação de Trabalho de Curso II;- Apresentar o Trabalho de Curso II para a Banca;- Realizar as correções solicitadas pelos avaliadores do trabalho.

6. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Gerais:

- G.1. Identificar problemas que tenham solução algorítmica;
- G.2. Conhecer e compreender os limites da computação;
- G.3. Tomar decisões, avaliando criticamente, soluções computacionais, consciente dos aspectos humanos, éticos, legais e ambientais decorrentes;
- G.4. Gerir a própria aprendizagem e desenvolvimento pessoal-profissional, realizando trabalho em equipe, com visão trans e interdisciplinar;
- G.5. Desenvolver trabalhos e soluções, adotando metodologias diversificadas;
- G.6. Identificar novas oportunidades de negócios e empreender, desenvolvendo soluções inovadoras, baseado em experiências e experimentos, exercendo liderança na área de atuação profissional;
- G.7. Compreender as línguas materno e estrangeira, em seus aspectos estruturais, linguístico-discursivo e aplicá-las em diferentes contextos comunicativos formais e informais na Engenharia de Software;
- G.8. Resolver problemas usando ambientes de programação;

Específicas:

- E.1. Investigar, compreender e estruturar as características de domínios de aplicação em diversos contextos para a construção de sistemas de software, considerando questões éticas, sociais, legais e econômicas, individualmente e/ou em equipe;
- E.2. Compreender e aplicar processos, técnicas e procedimentos de construção inerentes à produção e utilização de software, conhecendo os direitos e propriedades intelectuais;
- E.3. Avaliar a qualidade e evolução de sistemas de software, aplicando adequadamente normas técnicas, através de padrões e boas práticas no desenvolvimento de software;
- E.4. Identificar e analisar problemas, avaliando as necessidades dos clientes, especificar os requisitos de software, projetar, desenvolver, implementar, verificar, integrar e documentar soluções de software baseadas no conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas.
- E.5. Gerenciar projetos de software conciliando objetivos conflitantes, com limitações de custos, tempo e com análise de riscos;
- E.6. Qualificar e quantificar as múltiplas atividades relacionadas a software como: desenvolvimento, evolução, consultoria, negociação, ensino e pesquisa, baseado em experiências e experimentos;
- E.7. Analisar e criar novos modelos no desenvolvimento de software, identificando oportunidades e desenvolvendo soluções inovadoras.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Semana	Data	Conteúdo	Estratégia de ensino-aprendizagem	Aula Teórica / Prática	Local
1	09/08	- Apresentação do Plano de Ensino e Regulamento de TCC e <i>template</i> do TCC	Aula presencial e síncrona	Teórica/Prática	Sala de Aula, Ambiente Virtual de Aprendizagem.
2	16/08	- (16/08 a 21/08) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
3	23/08	- (23/08 a 28/08) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
4	30/08	- (30/08 a 04/09) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
5	06/09	- (06/09 a 11/09) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
6	13/09	- Esclarecimento sobre Datas, Entregas e Verificações de Aprendizagem.	- Aula presencial e síncrona - Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos.	Teórica/Prática	Sala de Aula, Ambiente Virtual de Aprendizagem.

		- Entrega Etapa 01 (TC I com devidos ajustes) - (13/09 a 18/09) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Correção dos artefatos produzidos.		
7	20/09	- 1ª Verificação de Aprendizagem - (20/09 a 25/09) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Atividade Avaliativa - Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
8	27/09	- (27/09 a 02/10) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
9	04/10	- (04/10 a 09/10) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
10	11/10	- (11/10 a 16/10) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
11	18/10	- Esclarecimento sobre Datas, Entregas e Verificações de Aprendizagem. - (18/10 a 23/10) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Aula presencial e síncrona - Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Sala de Aula, Ambiente Virtual de Aprendizagem.
12	25/10	- (25/10 a 30/10) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
13	01/11	- Entrega Etapa 02 (TC II – Desenvolvimento + Análise e Discussão dos Resultados) - (01/11 a 06/11) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
14	08/11	- 2ª Verificação de Aprendizagem - (08/11 a 13/11) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Atividade Avaliativa - Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
15	15/11	- Entrega Etapa 03 (TC II – Versão Completa – Introdução + Referencial Teórico + Metodologia + Desenvolvimento + Análise e Discussão dos Resultados + Considerações Finais + Referências) - (01/11 a 06/11) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
16	22/11	- (22/11 a 27/11) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.

17	29/11	- Entrega Etapa 04 (TC II – Slides para Apresentação à Banca) - (29/11 a 04/12) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento. - (01/12 a 04/12) Bancas de Avaliação.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos. - Avaliação por banca interna e externa.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
18	06/12	- (06/12 a 11/12) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento. - (06/12 a 11/12) Bancas de Avaliação. - (07/12 a 11/12) Entrega Etapa 05 (TC II – Correção Trabalho de acordo com avaliação banca).	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos. - Avaliação por banca interna e externa.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
19	13/12	- (13/12 a 18/12) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento. - (13/12 a 15/12) Bancas de Avaliação. - (13/12 a 18/12) Entrega Etapa 05 (TC II – Correção Trabalho de acordo com avaliação banca).	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos. - Avaliação por banca interna e externa.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.
20	20/12	- (20/12 a 21/12) Orientações quanto aos TCCs em desenvolvimento. - (20/12 a 21/12) Entrega Etapa 05 (TC II – Correção Trabalho de acordo com avaliação banca). - Encerramento Disciplina.	- Orientação virtual síncrona entre orientadores e orientandos. - Correção dos artefatos produzidos.	Teórica/ Prática	Ambiente Virtual de Aprendizagem.

* As VERIFICAÇÕES DE APRENDIZAGEM podem ser aplicadas de forma presencial ou virtual, bem como ter suas datas alteradas a depender do quadro epidemiológico da pandemia da COVID19.

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Metodologias:

Atividade avaliativa on-line no Ambiente virtual de Aprendizagem, aula expositiva dialogada, retomada de conteúdo, trabalho em grupo (*Team-Based Learning - TBL*), aprendizagem baseada em problemas (*Problem-Based Learning - PBL*), aprendizagem baseada em projetos (*Project Based Learning - PBL*) e Tecnologias da Informação e Comunicação – Vídeos, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e Sistema Lyceum.

As orientações deverão acontecer semanalmente (15 minutos por trabalho), exclusivamente de forma virtual através da utilização da ferramenta Zoom Pro. A metodologia aplicada durante a orientação poderá ser definida pelo próprio professor orientador do trabalho. O AVA será o local onde os orientadores deverão disponibilizar o link para que os alunos possam acessar os agendamentos para as orientações semanais, assim como os links com a gravação de cada orientação. A troca de artefatos entre orientandos e orientador deverá acontecer exclusivamente através do AVA. O orientador deverá manter no AVA, semanalmente, um relatório com a frequência do(s) orientando(s) durante a orientação e quais os próximos passos no desenvolvimento do projeto.

Para facilitação da comunicação com os alunos matriculados na disciplina de TCC será criado um grupo no WhatsApp específico para este fim.

Recursos Educativos:

Ambiente Virtual de Aprendizagem, Quadro-branco/pincel, projetor multimídia, livros, vídeos, biblioteca virtual, computador, celular, internet, softwares específicos e Laboratórios de Informática.

Recursos de Acessibilidade disponíveis aos acadêmicos

O curso assegura acessibilidade metodológica, digital, comunicacional, atitudinal, instrumental e arquitetônica, garantindo autonomia plena do discente.

9. ATIVIDADE INTEGRATIVA

A interdisciplinaridade é constitutiva neste componente curricular do curso de Engenharia de Software, visto que o trabalho de pesquisa desenvolvido é resultado da integração dos conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante todo o percurso acadêmico do estudante.

10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM

1ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Prova Teórica (on-line): com valor 0 a 50 pontos

- Prova de caráter revisional a ser aplicada através do AVA contendo questões de Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), Exame Nacional para Ingresso na Pós-Graduação em Computação (POSCOMP) e Concursos na área do curso.

Avaliações processuais: com valor 0 a 50 pontos

- Entrega – Etapa 01:
 - Postar o arquivo formatado de acordo com o *Template* postado no AVA;
 - O arquivo enviado deve conter:
 - Elementos pré-textuais: Capa, Contracapa, Lista de Figuras (se pertinente), Lista de abreviaturas e Siglas (se pertinente), lista de gráficos (se pertinente), lista de tabelas (se pertinente), sumário;
 - Introdução: Justificativa e Delimitação do Tema, Problema e Objetivos;
 - Referencial Teórico;
 - Metodologia.
 - Referências (Utilizadas até o momento).
 - Todo o texto inserido no *template* foi desenvolvido durante o TCI e deve ser devidamente revisado para atender à realidade do trabalho hoje.

A média da 1ª V. A. será a somatória simples das notas obtidas nas avaliações processuais (0 a 50 pontos) e prova teórica (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.

2ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Prova Teórica (on-line): com valor 0 a 50 pontos

- Prova de caráter revisional a ser aplicada através do AVA contendo questões de Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), Exame Nacional para Ingresso na Pós-Graduação em Computação (POSCOMP) e Concursos na área do curso.

Avaliações processuais: com valor 0 a 50 pontos

- Entrega – Etapa 02:
 - Postar o arquivo formatado de acordo com o *Template* postado no AVA;
 - O arquivo enviado deve conter:
 - Entrega – Etapa 01
 - Desenvolvimento;
 - Análise e Discussão dos Resultados;

A média da 2ª V. A. será a somatória simples das notas obtidas nas avaliações processuais (0 a 50 pontos) e prova teórica (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.

3ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliações processuais: com valor 0 a 50 pontos

- Entrega – Etapa 03: com valor 0 a 30 pontos
 - Postar o arquivo formatado de acordo com o *Template* postado no AVA;
 - O arquivo enviado deve conter:
 - Entrega – Etapa 02
 - Considerações Finais
- Entrega – Etapa 05: com valor 0 a 20 pontos
 - Postar o arquivo formatado de acordo com o *Template* postado no AVA;
 - O arquivo enviado deve conter:
 - Entrega – Etapa 03
 - Todo o texto inserido no *template* foi desenvolvido durante o TCII e deve ser devidamente corrigido de acordo com as orientações apresentadas durante a banca de avaliação.

Banca de Avaliação: com valor 0 a 50 pontos

- Entrega – Etapa 04:
 - Postar o arquivo formatado de acordo com o *Template* postado no AVA;
 - O arquivo enviado deve conter:
 - Slides para Apresentação sobre Entrega – Etapa 03
- Apresentação:
 - Apresentação à banca avaliadora composta por membros internos e externos ao curso.
 - Verificar Cronograma de Apresentação postado no AVA.
 - Serão avaliados:
 - Postura e apresentação pessoal;
 - Conhecimento do aluno sobre o tema do trabalho;
 - Desenvolvimento escrito do trabalho;
 - Desenvolvimento prático do trabalho;

- Apresentação do trabalho desenvolvido.

A média da 3ª V. A. será a somatória simples das notas obtidas nas avaliações processuais (0 a 50 pontos) e banca de avaliação (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.

ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS

- Nas três VAs - O pedido para avaliação substitutiva tem o prazo de 3(três) dias úteis a contar da data de cada avaliação com apresentação de documentação comprobatória (Art. 94 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser protocolizada em formulário on-line específico da Secretaria Acadêmica no Sistema Acadêmico Lyceum obrigatoriamente.
- Nas três VAs - O pedido para revisão de nota tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data da publicação, no Sistema Acadêmico Lyceum, do resultado ou devolutiva feita pelo docente de cada avaliação.(§ 1 do art. 96 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser feita por meio de processo físico na Secretaria Acadêmica da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA com a avaliação original em anexo, obrigatoriamente.
- Proibido uso de qualquer material de consulta durante a prova. "Atribui-se nota zero ao acadêmico que deixar de submeter-se às verificações de aprendizagens nas datas designadas, bem como ao que nela utilizar - se de meio fraudulento" (Art. 95 do Regimento Geral da Universidade Evangélica de Goiás - UniEVANGÉLICA).

Participação em eventos científicos:

Portaria 01/2019 – Frequência e nota dos alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos

Fica estabelecido que o acadêmico do Curso de Engenharia de Software terá a oportunidade de apresentar 1 (um) trabalho, orientado por um docente obrigatoriamente, em evento científico por semestre sem prejuízo. A justificativa de falta será concedida apenas ao apresentador do trabalho, sendo de responsabilidade deste a apresentação dos documentos comprobatórios, e que, claramente, constem o nome do acadêmico como apresentador, como também, a data de realização do evento. Todas as solicitações devem ser realizadas via processo acadêmico de justificativa de faltas na secretaria geral do Centro Universitário de Anápolis.

Condição de aprovação

Considera-se para aprovação do (a) acadêmico (a) na disciplina, frequência mínima igual ou superior a 75% da carga horária e nota igual ou superior a sessenta (60) obtida com a média aritmética simples das três verificações de aprendizagem.

11. BIBLIOGRAFIA

Básica:

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ATUNES JÚNIOR, José Antonio Valle. Designe Science Research: métodos de pesquisa para o avanço da ciência. Porto Alegre: Bookman, 2015.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação. 2ª Edição. Elsevier-Campus, 2014

Variável. Em concordância com as atividades desenvolvidas durante a elaboração da monografia.

Complementar:

Variável. Em concordância com as atividades desenvolvidas durante a elaboração da monografia

Anápolis, 03 de agosto de 2021.

Prof. M.e Natasha Sophie Pereira

COORDENADORA DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

Prof. M.e. William Pereira dos Santos Júnior

COORDENADOR PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

Prof. M.e Natasha Sophie Pereira
PROFESSORA RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA