

# A Disciplina

---

## EMENTA:

- ❑ Viabilizar a **experiência** de projetar e implementar software através de diversas **metodologias de desenvolvimento**, **possibilitando** a **vivência prática** das fases de requisitos, arquitetura, especificação, implementação e testes de software.

## OBJETIVO GERAL:

- ❑ Possibilitar que o aluno vivencie através de projetos prático o **desenvolvimento de software real**, através novas metodologias desenvolvimento, como também de metodologias já conhecidas em disciplinas anteriores.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ❑ Possibilitar que os alunos conheçam através de experiências práticas as **vantagens** e **desvantagem** de diversas **metodologias** de desenvolvimento de software, tornando-os mais aptos a adoção da metodologia mais adequada quando necessário.

# Conteúdo

---

- ❑ **Metodologias ágeis.**
- ❑ **Seminário sobre a metodologia eXtreme Programming (XP).**
- ❑ **Seminário sobre a metodologia Scrum.**
- ❑ **Televisão Digital Interativa (TVD).**
- ❑ **Instalando e configurando o ambiente de desenvolvimento de aplicações.**
- ❑ **Introdução a linguagem NCL.**
- ❑ **Introdução a linguagem LUA.**
- ❑ **Projeto** de desenvolvimento de software utilizando a **metodologia XP:**
  - **requisitos, arquitetura, especificação, implementação e teste...**
- ❑ **Projeto** de desenvolvimento de software **metodologia Scrum:**
  - **requisitos, arquitetura, especificação, implementação e teste...**
- ❑ **Apresentação dos Projetos.**
  
- ❑ **Ementa no site: <http://www.univasf.edu.br/~mario.godoy/>**