



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Licenciatura Plena em Computação
DISCIPLINA: Qualidade de Software Educacional
CARGA HORÁRIA: 60 horas
TURMA: 2007/02
PROFESSORES: Prof. Esp. Sérgio Santos Silva Filho

SEMESTRE: 5° Semestre

2. OBJETIVO DO CURSO

Propiciar uma formação sólida e abrangente de educadores, com base nas áreas de computação e informática, enfatizando aspectos científicos e técnicos, bem como pedagógicos e sociais. Visa à geração de inovações no processo de formação de educadores para a educação básica, preparando-os para o exercício do magistério suportado por tecnologias de informática e fundamentos de computação.

3. OBJETIVO DA ÁREA DE COMPUTAÇÃO

Propiciar conhecimentos em informática e computação que subsidiem a utilização, avaliação e/ou desenvolvimento de softwares educacionais.

4. OBJETIVO DA DISCIPLINA

Familiarizar os alunos com noções de qualidade de software educacional, apresentando a sua importância, medidas, métricas de qualidade, reconciliação de diferentes abordagens de métricas; garantia e qualidade, dentre outras abordagens.

5. EMENTA

A Importância do Software; Métricas de produtividade e qualidade de Software, Medidas do Software, Métricas de qualidade do software, Reconciliação de Diferentes Abordagens de Métricas; Garantia e qualidade de software, revisões de software; Abordagens formais a SQA, Confiabilidade do Software.

6. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Visão geral sobre Qualidade;
- O professor e o Software Educacional;
- Qualidade de Software Educacional: Aspectos relacionados à Qualidade de Software Educacional;
- Qualidade de Software Educacional: Critérios de avaliação do Desempenho, Interface, Hardware e outros Softwares;
- Análise de Software Educacional;
- Proposta de Avaliação do Software Educacional.

7. AVALIAÇÃO

A participação nas reflexões sobre os estudos da referida disciplina é de fundamental importância para o processo avaliativo que resultará na atribuição de notas. Este processo dar-se-á por meio de provas dissertativas (ou de múltipla escolha), apresentações de seminários, exercícios diversos em sala e discussão oral de assuntos pertinentes ao conteúdo programático.

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

8.1 TÉCNICAS

Esta disciplina será trabalhada de forma expositiva, por meio de leitura, discussão e reflexão de textos e obras referentes a assuntos específicos à mesma.

8.2 RECURSOS

Os recursos utilizados para ministrar esta disciplina poderão ser:

- Sala de aula com lousa, giz, e ou projetor multimídia e Videoteca;
- Laboratório de Informática com acesso a Internet;
- Scanner, Xérox, Impressora Jato de tinta ou laser.

9. BIBLIOGRAFIA

9.1 BÁSICA

PRESMAN, R.S. - **Engenharia de Software**, Ed. Makron - São Paulo.

CÔRTEZ, Mario Lúcio; et al. **Modelos de Qualidade de Software**. Editora UNICAMP, 2001.

ROCHA, Ana Regina Cavalcanti da; et al. **Qualidade de Software - Teoria e Prática**. Prentice Hall, 2001.

9.2 COMPLEMENTAR

COSTA, José Wilson da; MOREIRA, Mércia e OLIVEIRA, Celina C. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem: Produção e Avaliação de Software Educativo**. Campinas: Papyrus, 2001.144p.

Alto Araguaia, 01 de agosto de 2007.

Prof. Esp. Sérgio Santos Silva Filho