

Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu - 135
ATO DE CRIAÇÃO - Decreto n.º 50.625 de 30/03/06
Rua Virgílio Malta, 12-70 Centro CEP: 17015-220 Fone: (14) 31046900 - Bauru-SP

Plano de Trabalho Docente - PTD

Etec/CD: Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu

Curso: Téc. Desenv. Sistemas

Turno: Noite

Série/Módulo: 2A

Componente Curricular: Análise e Projeto de Sistemas

Docente: JOSÉ FERNANDO ZERBETTO

Plano Didático

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Etapa 1: de 09/02/2026 até 22/02/2026
Competência(s) 1. Efetuar levantamento de requisitos de sistemas.
Habilidade(s) 1.1 Coletar requisitos de usuários e sistemas. 1.2 Utilizar métodos de abordagem e coleta de dados e procedimentos de pesquisa. 2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
Base(s) Sistemas • Ciclo de vida;
Procedimentos Didáticos Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Etapa 2: de 23/02/2026 até 08/03/2026
Competência(s) 1. Efetuar levantamento de requisitos de sistemas.
Habilidade(s) 1.1 Coletar requisitos de usuários e sistemas. 1.2 Utilizar métodos de abordagem e coleta de dados e procedimentos de pesquisa. 2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
Base(s) Métodos tradicionais • Modelo em cascata;
Procedimentos Didáticos Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Instr. Avaliação Estudo de Caso (Execução do Produto, Organização, Pertinência das Informações, Relacionamento de Conceitos)
Etapa 3: de 09/03/2026 até 22/03/2026
Competência(s) 1. Efetuar levantamento de requisitos de sistemas.
Habilidade(s) 1.1 Coletar requisitos de usuários e sistemas. 1.2 Utilizar métodos de abordagem e coleta de dados e procedimentos de pesquisa. 2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
Base(s) • Modelo em cascata; Métodos tradicionais • Estudo de viabilidade;
Procedimentos Didáticos Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Instr. Avaliação Estudo de Caso (Atendimento às Normas, Coerência/Coesão, Compreensão, Relacionamento de Conceitos)
Etapa 4: de 23/03/2026 até 05/04/2026
Competência(s) 1. Efetuar levantamento de requisitos de sistemas.
Habilidade(s) 1.1 Coletar requisitos de usuários e sistemas. 1.2 Utilizar métodos de abordagem e coleta de dados e procedimentos de pesquisa. 2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Base(s)
• Requisitos: - funcionais, não funcionais e regras de negócio.
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Etapa 5: de 06/04/2026 até 19/04/2026
Competência(s)
1. Efetuar levantamento de requisitos de sistemas.
Habilidade(s)
1.1 Coletar requisitos de usuários e sistemas.
1.2 Utilizar métodos de abordagem e coleta de dados e procedimentos de pesquisa.
2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
Base(s)
• Processo unificado; • Ferramentas CASE; • Análise orientada a objetos e UML.
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Instr. Avaliação
Lista de Exercícios (Compreensão, Cumprimento das Tarefas Individuais, Pontualidade e Cumprimento de Prazos, Relacionamento de Conceitos)

Estratégias de Recuperação Contínua
A recuperação contínua acontecerá durante todas as atividades desenvolvidas em aula. Assim que diagnosticada a necessidade de recuperação, será realizado o acompanhamento direto com o aluno e se necessário o desenvolvimento de atividades e exercícios extras em aula ou como tarefa.

Material de Apoio Didático
GUEDES, Gilleanes T. A., UML2: Uma abordagem prática. Ed. Novatec, 2ª ed. 2011.
PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional e Prática. 8ª ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.
SOMMERVILLE, Ian F. Engenharia de Software: 8ª Edição. São Paulo: Person, 2007.
PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma abordagem profissional 8ª ed.. Porto Alegre: AMGH, 2021.
GAMMA, Eric et al. Padrões de Projetos: Soluções - Reutilizáveis de Software Orientados a Objetos 1ª ed. Bookman, 2000.
GUEDES, Gilleanes T. A. UML2 Uma Abordagem Prática, - 3ª Edição. Novatec Editora. São Paulo, Brasil, 2018.

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade
Integrar com o componente de Planejamento de TCC através das análises de projeto e definição dos requisitos para o desenvolvimento do projeto.

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Etapa 1: de 04/05/2026 até 17/05/2026
Competência(s)
2. Utilizar técnicas de desenvolvimento ágil.
Habilidade(s)
2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
2.2 Aplicar técnica SCRUM em projetos de software.
Base(s)
Métodos Ágeis
• Manifesto para Desenvolvimento Ágil de Software;
• Valores e princípios;
• Técnicas e práticas.
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Etapa 2: de 18/05/2026 até 31/05/2026

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Competência(s)
2. Utilizar técnicas de desenvolvimento ágil.
Habilidade(s)
2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
2.2 Aplicar técnica SCRUM em projetos de software.
Base(s)
Práticas com Kanban
• Laboratório com ferramenta de Kanban
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Etapa 3: de 01/06/2026 até 14/06/2026
Competência(s)
2. Utilizar técnicas de desenvolvimento ágil.
Habilidade(s)
2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
2.2 Aplicar técnica SCRUM em projetos de software.
Base(s)
Laboratório de requisitos com Design Sprint
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Instr. Avaliação
Estudo de Caso (Atendimento às Normas, Compreensão, Pertinência das Informações)
Etapa 4: de 15/06/2026 até 28/06/2026
Competência(s)
2. Utilizar técnicas de desenvolvimento ágil.
Habilidade(s)
2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
2.2 Aplicar técnica SCRUM em projetos de software.
Base(s)
Scrum
• Papéis (Scrum Master, Product Owner e Time de Desenvolvimento);
• Eventos (Sprint, Reunião de Planejamento da Sprint, Reunião Diária, Revisão da Sprint e Retrospectiva da Sprint);
• Artefatos (Backlog do Produto, Backlog da Sprint e Incremento).
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Instr. Avaliação
Avaliação Prática (Atendimento às Normas, Coerência/Coesão, Compreensão, Relacionamento de Conceitos)
Etapa 5: de 29/06/2026 até 07/07/2026
Competência(s)
2. Utilizar técnicas de desenvolvimento ágil.
Habilidade(s)
2.1 Elencar métodos tradicionais e ágeis adequados a um projeto de software.
2.2 Aplicar técnica SCRUM em projetos de software.
Base(s)
Laboratório de práticas ágeis de comunicação
• Workplaces digitais.
Procedimentos Didáticos
Aulas expositivas com abertura ao diálogo e debate entre os alunos, consolidando os conceitos bases sobre sistemas e projetos. Utilização de apresentação de slides criada pelo docente e projetada através da televisão.
Estratégias de Recuperação Contínua
A recuperação contínua acontecerá durante todas as atividades desenvolvidas em aula. Assim que diagnosticada a necessidade de recuperação, será realizado o acompanhamento direto com o aluno e se necessário o desenvolvimento de atividades e exercícios extras em aula ou como tarefa.
Material de Apoio Didático

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

GUEDES, Gilleanes T. A., UML2: Uma abordagem prática. Ed. Novatec, 2ª ed. 2011.
PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional e Prática. 8ª ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.
SOMMERVILLE, Ian F. Engenharia de Software: 8ª Edição. São Paulo: Person, 2007. PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma abordagem profissional 8ª ed.. Porto Alegre: AMGH, 2021. GAMMA, Eric et al. Padrões de Projetos: Soluções Reutilizáveis de Software Orientados a Objetos 1ª ed. Bookman, 2000. GUEDES, Gilleanes T. A. UML2 Uma Abordagem Prática, 3ª Edição. Novatec Editora. São Paulo, Brasil, 2018.

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Integrar com o componente de Planejamento de TCC através das análises de projeto e definição dos requisitos para o desenvolvimento do projeto.

Parecer do Coordenador de Curso:

(31/03/2026) - Deferido conforme as diretrizes.