



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
SECRETARIA GERAL DOS CONSELHOS DA ADMINISTRAÇÃO SUPERIOR
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

RESOLUÇÃO Nº 320/2011

EMENTA: Aprova criação da disciplina intitulada: “EXPERIMENTAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE”, como optativa, na grade curricular do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Unidade Acadêmica de Serra Talhada desta Universidade.

O Presidente do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal Rural de Pernambuco, no uso de suas atribuições e tendo em vista o disposto no Parágrafo 6º do Art. 15 do Estatuto desta Universidade e considerando os termos da Decisão Nº 054/2011 da Câmara de Ensino de Graduação deste Conselho, em sua II Reunião Extraordinária, realizada no dia 23 de novembro de 2011, exarada no Processo UFRPE Nº 23082.006421/2010,

R E S O L V E:

Art. 1º - Aprovar, em sua área de competência, a criação da disciplina intitulada: “EXPERIMENTAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE”, com carga horária total de 60 (sessenta) horas/aula, como optativa, na grade curricular do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Unidade Acadêmica de Serra Talhada desta Universidade, cujo Programa de Disciplina encontra-se em anexo, conforme consta do Processo acima mencionado.

Art. 2º - Revogam-se as disposições em contrário.

SALA DOS CONSELHOS DA UFRPE, em 28 de novembro de 2011.

PROF. VALMAR CORRÊA DE ANDRADE
= PRESIDENTE =



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n. Dois Irmãos 52.171-900 Recife- PE
Fone: 081 3320.6485 www.lc.ufrpe.br

(ANEXO DA RESOLUÇÃO 320/2011 – CEPE)

PROGRAMA DE DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO	
DISCIPLINA: Experimentação em Engenharia de Software	CÓDIGO: XXXXX
DEPARTAMENTO: Estatística e Informática	ÁREA: Informática
CARGA HORÁRIA TOTAL : 60	
NÚMERO DE CRÉDITOS: 03	
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4	TEÓRICAS: 2
	PRÁTICAS: 2
PRÉ-REQUISITOS: Fundamentos de Engenharia de Software e Estatística Exploratória I	

EMENTA

Estudo de estratégias empíricas como pesquisa, estudos de caso e experimentos para engenharia de software. Estudo de métricas e medição aplicadas a problemas de engenharia de software. Estudo e execução do processo de experimentação formal utilizando técnicas estatísticas de análise e interpretação dos resultados.

CONTEÚDOS

UNIDADES E ASSUNTOS

1. Estratégias empíricas
 - a. Pesquisa
 - b. Estudos de caso
 - c. Experimentos
2. Métricas e medição em engenharia de software
3. Processo de experimentação
 - a. Definição
 - b. Planejamento
 - c. Operação
 - d. Análise e interpretação
 - e. Apresentação e empacotamento
4. Estatística descritiva
 - a. Medidas de dispersão
 - b. Análises e tendências
 - c. e outras
5. Técnicas de redução de dados
6. Teste de hipótese
7. Ferramentas
8. Projeto prático

BIBLIOGRAFIA

1. Wohlin, Claes, Runeson, Per e Höst, Martin. Experimentation in Software Engineering: An Introduction. Springer. 1999.
2. Aranha, Eduardo, Ferraz, Cristiane e Borba, Paulo. Projeto de Experimentos em Engenharia de Software. Tutorial ministrado no XIII Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software. 2009. Disponível em:
http://twiki.cin.ufpe.br/twiki/pub/SPG/Talks/Aranha_Tutorial_SBES2009.pdf