

Curso

Introdução à Engenharia de Software

```
use  
true  
the end -add back the deselected mirror modifier object  
select= 1  
ob.select=1  
text.scene.objects.active = modifier_ob  
("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the active ob  
#mirror_ob.select = 0  
name = bpy.context.selected_objects[0]  
#my_data ob[my_data.name].select = 1  
print("name select modify the object, the name is", name)
```



tech universidade
tecnológica

Curso

Introdução à Engenharia de Software

- » Modalidade: **Online**
- » Duração: **6 semanas**
- » Certificado: **TECH Universidade Tecnológica**
- » Horário: **no seu próprio ritmo**
- » Provas: **online**

Acesso ao site: www.techtitute.com/br/informatica/curso/introducao-engenharia-software

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estrutura e conteúdo

pág. 12

04

Metodologia

pág. 16

05

Certificado

pág. 24

01

Apresentação

Os estudantes poderão desenvolver suas habilidades e conhecimentos em Introdução à Engenharia de Software, com este prestigioso programa cuidadosamente elaborado por profissionais com ampla experiência no setor. Também aprenderão os fundamentos da engenharia de software e modelagem, entrando mais profundamente nos principais processos e conceitos. Tudo isso, de forma prática e precisa, completamente online.





“

Este Curso lhe permitirá atualizar seus conhecimentos em Introdução à Engenharia de Software de forma prática, 100% online, sem abrir mão do mais alto rigor acadêmico”

Este programa de estudos é destinado àqueles interessados em atingir um nível mais elevado de conhecimento de Introdução à Engenharia de Software. O principal objetivo é permitir aos alunos aplicar os conhecimentos adquiridos neste Curso, em um ambiente de trabalho que reproduza as condições que eles possam encontrar em seu futuro, de forma rigorosa e realista.

Este Curso preparará os estudantes para a prática profissional da engenharia informática, graças a uma capacitação transversal e versátil, adaptado às novas tecnologias e inovações neste campo. Você adquirirá um amplo conhecimento em Introdução à Engenharia de Software com a orientação de profissionais do setor.

O aluno poderá aproveitar a oportunidade e realizar esta capacitação em um formato 100% online, sem negligenciar suas demais obrigações.

Este **Curso de Introdução à Engenharia de Software** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado. Suas principais características são:

- ◆ Desenvolvimento de 100 situações de simulação apresentadas por especialistas em Introdução de Engenharia de Software.
- ◆ Seu conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações científicas e práticas sobre Introdução à Engenharia de Software.
- ◆ Novidades sobre os últimos desenvolvimentos na Introdução à Engenharia de Software
- ◆ Contém exercícios práticos, onde o processo de autoavaliação é realizado para melhorar a aprendizagem
- ◆ Sistema interativo de aprendizagem baseado no método de caso e sua aplicação à prática real
- ◆ Tudo isso será complementado por aulas teóricas, perguntas ao especialista, fóruns de discussão sobre temas controversos e trabalho de reflexão individual
- ◆ Acesso a todo o conteúdo desde qualquer dispositivo fixo ou portátil com conexão à Internet



Aprenda as técnicas e estratégias mais recentes com este programa e obtenha sucesso como engenheiro de computação”

“*Capacite-se em Introdução à Engenharia de Software com este programa intensivo, a partir do conforto de sua própria casa*”

O corpo docente inclui profissionais pertencentes à área de engenharia informática, que trazem a experiência de seu trabalho para esta capacitação, assim como especialistas reconhecidos pertencentes a empresas líderes e universidades de prestígio.

Graças a seu conteúdo multimídia desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, este Curso permitirá ao profissional um aprendizado situado e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará um estudo imersivo programado para capacitar em situações reais.

O plano de estudos deste programa se fundamenta na Aprendizagem Baseada em Problemas, no qual o aluno deverá resolver as diferentes situações da prática profissional que surgirem ao longo do curso. Para isso, o profissional contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo idealizado por conceituados especialistas com ampla experiência de ensino em Introdução à Engenharia de Software.

Aproveite a mais recente tecnologia educacional para se atualizar na Introdução à Engenharia de Software sem sair de casa.

Aprenda as últimas técnicas em Introdução à Engenharia de Software com especialistas na área.




```
!!$_GET[type]) echo "success";  
type=1|text_margin">  
</div>  
ang'] == 'rus') est
```

“

Atinja o nível de conhecimento desejado e domine os conceitos fundamentais em Introdução à Engenharia de Software com esta capacitação de alto nível”

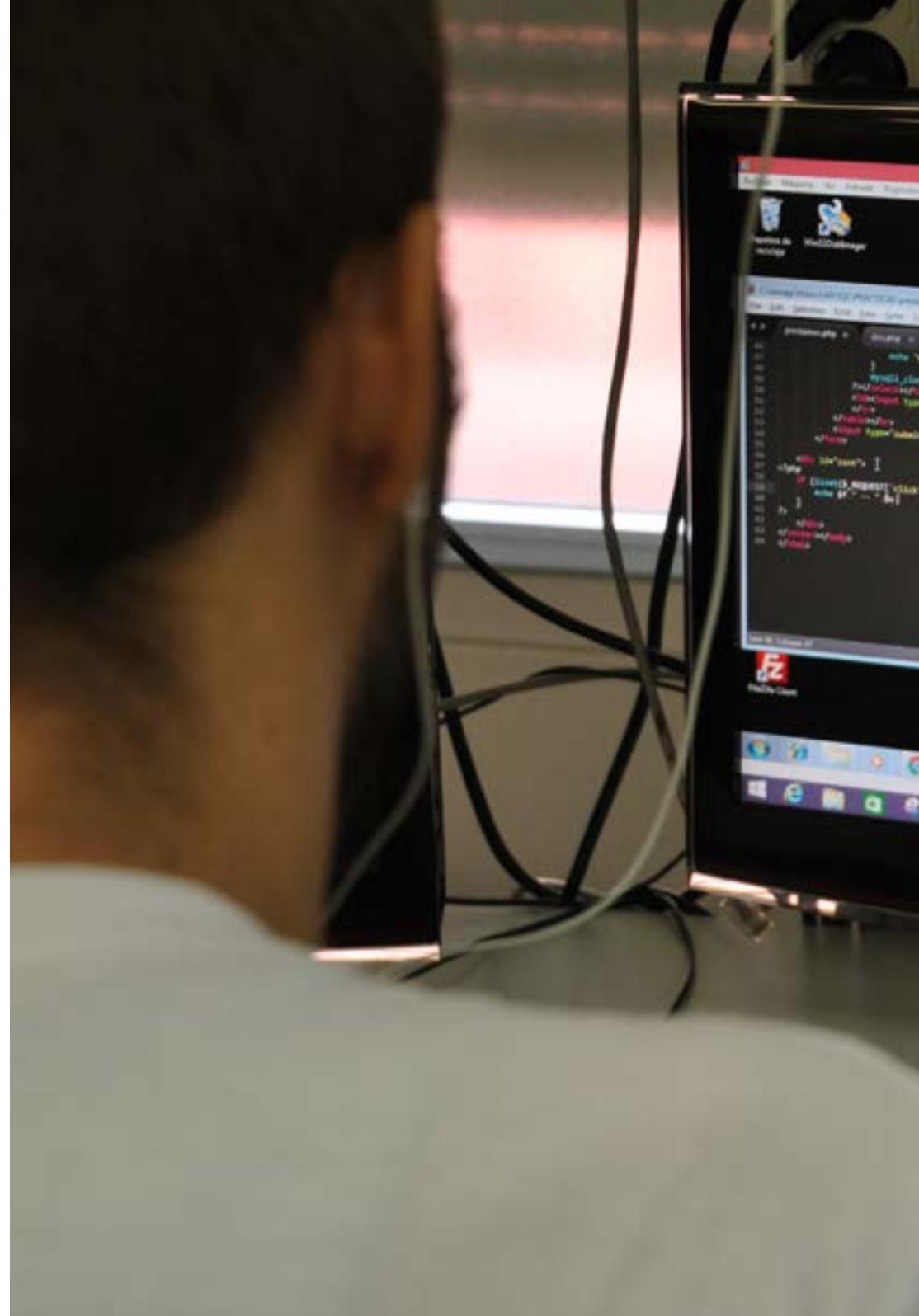


Objetivos gerais

- ♦ Capacitar cientificamente e tecnologicamente, assim como preparar para a prática profissional da engenharia de software, todos estes aspectos mediante um programa transversal e versátil adaptada às novas tecnologias e inovações desta área
- ♦ Obter um amplo conhecimento no campo da ciência da computação, estrutura de computadores e Introdução à Engenharia de Software, incluindo a formação matemática, Introdução à Engenharia de Software e física essencial na engenharia



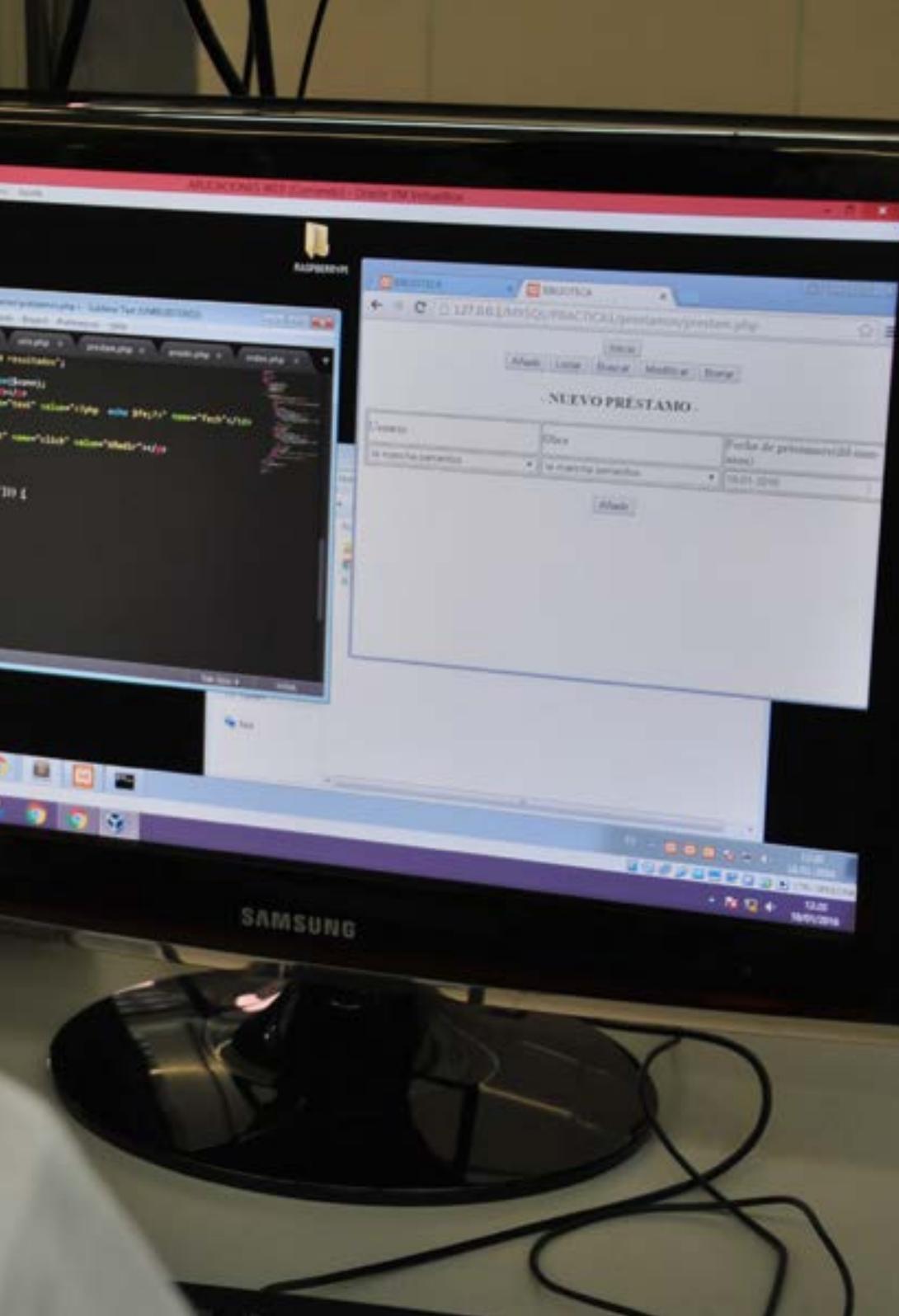
Matricule-se no melhor programa de Introdução à Engenharia de Software do cenário universitário atual”





Objetivos específicos

- ◆ Estabelecer as bases da engenharia e modelagem de software, aprendendo os principais processos e conceitos
- ◆ Compreender o processo do software e os diferentes modelos para o seu desenvolvimento, incluindo as tecnologias ágeis
- ◆ Conhecer a engenharia de requisitos, seu desenvolvimento, elaboração, negociação e validação
- ◆ Aprender a modelagem de requisitos e os diferentes elementos como cenários, informações, aulas de análise, fluxo, comportamento e padrões
- ◆ Compreender os conceitos e processos de design de software, aprendendo também sobre design de arquitetura, assim como o design a nível de componentes e baseado em padrões
- ◆ Conhecer os principais padrões relacionados à qualidade de software e gestão de projetos



03

Estrutura e conteúdo

A estrutura do conteúdo foi desenvolvida por uma equipe de profissionais de engenharia informática, conscientes da relevância da formação atual para estudar esta área do conhecimento com o objetivo de enriquecer humanisticamente o estudante e elevar o nível de conhecimento em Introdução à Engenharia de Software através das últimas tecnologias educacionais disponíveis.



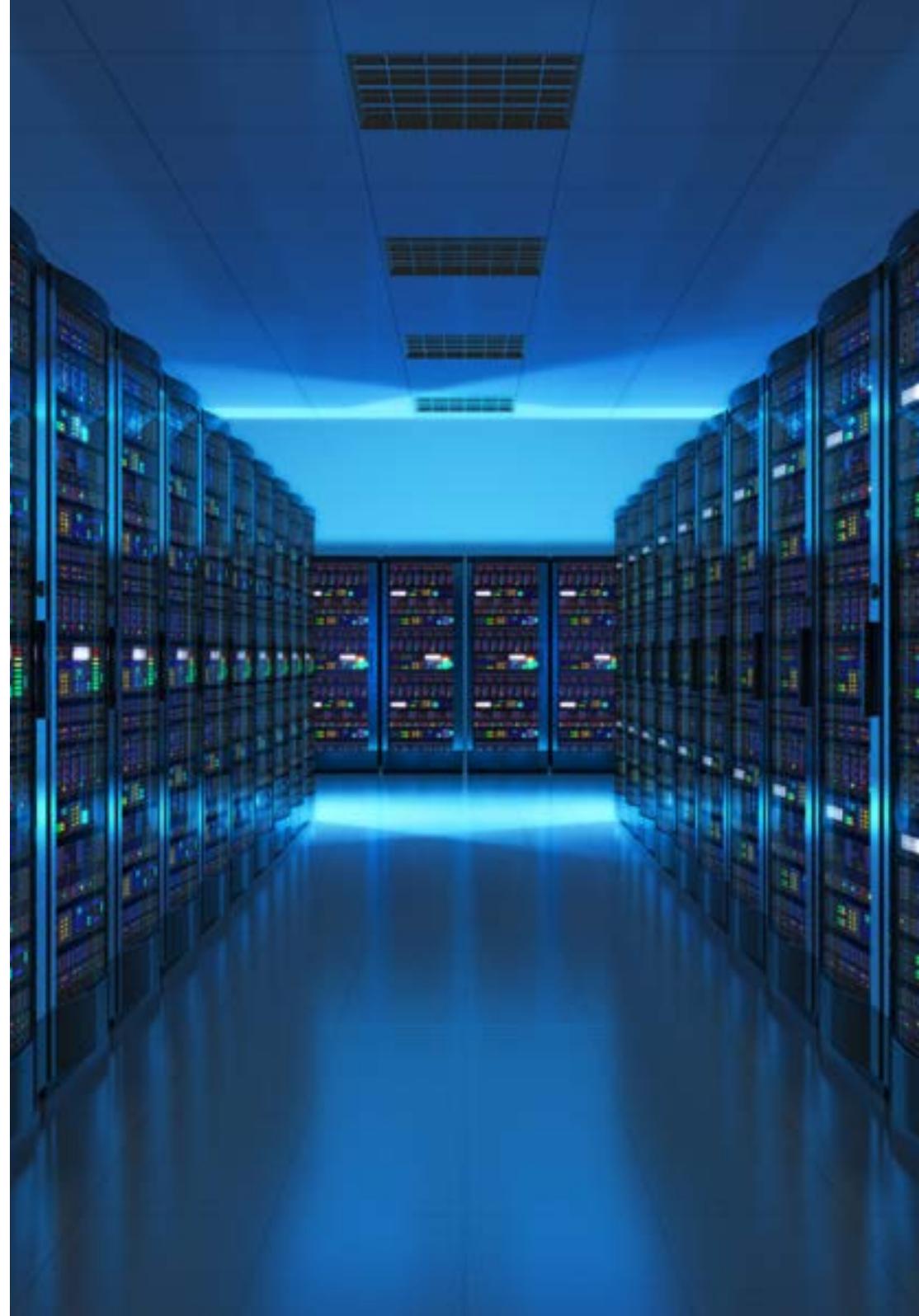


“

Este Curso de Introdução à Engenharia de Software conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado!”

Módulo 1. Introdução à Engenharia de Software

- 1.1. Introdução à engenharia de software e a modelagem
 - 1.1.1. A Natureza do software
 - 1.1.2. A natureza única dos webapps
 - 1.1.3. engenharia de software
 - 1.1.4. O processo do software
 - 1.1.5. A prática da engenharia de software
 - 1.1.6. Mitos de software
 - 1.1.7. Como tudo começa
 - 1.1.8. Conceitos orientado a objetos
 - 1.1.9. Introdução ao UML
- 1.2. O processo do software
 - 1.2.1. Um modelo geral de processo
 - 1.2.2. Modelo de processo prescritivo
 - 1.2.3. Modelo de processo de especializado
 - 1.2.4. O processo unificado
 - 1.2.5. Modelos de processos pessoais e de equipe
 - 1.2.6. O que é agilidade?
 - 1.2.7. O que é um processo ágil?
 - 1.2.8. Scrum
 - 1.2.9. Conjunto de ferramentas de um processo ágil
- 1.3. Princípios que norteiam a prática da engenharia de software
 - 1.3.1. Princípios que orientam o processo
 - 1.3.2. Princípios que orientam a prática
 - 1.3.3. Princípios de comunicação
 - 1.3.4. Princípios de planejamento
 - 1.3.5. Princípios de modelagem
 - 1.3.6. Princípios de construção
 - 1.3.7. Princípios de implantação



- 1.4. Compreensão dos requisitos
 - 1.4.1. Engenharia de requisitos
 - 1.4.2. Estabelecer as bases
 - 1.4.3. Indagação sobre os requisitos
 - 1.4.4. Desenvolvimento de casos de uso
 - 1.4.5. Elaboração do modelo de requisitos
 - 1.4.6. Negociação de requisitos
 - 1.4.7. Validação de requisitos
- 1.5. Modelagem de requisitos: cenários, informações e classes de análise
 - 1.5.1. Análise de requisitos
 - 1.5.2. Modelagem baseada em cenários
 - 1.5.3. Modelos UML que proporcionam o caso de uso
 - 1.5.4. Conceitos de modelagem de dados
 - 1.5.5. Modelagem baseada em aulas
 - 1.5.6. Diagramas de classes
- 1.6. Modelagem de requisitos: fluxo, comportamento e padrões
 - 1.6.1. Requisitos que modelam as estratégias
 - 1.6.2. Modelagem orientada ao fluxo
 - 1.6.3. Diagramas de estado
 - 1.6.4. Criação de um modelo comportamental
 - 1.6.5. Diagramas de sequência
 - 1.6.6. Diagramas de comunicação
 - 1.6.7. Padrões para modelagem de requisitos
- 1.7. Conceitos de design
 - 1.7.1. Design no contexto da engenharia de software
 - 1.7.2. Processo de design
 - 1.7.3. Conceitos de design
 - 1.7.4. Conceitos de design orientado a objetos
 - 1.7.5. O modelo de design
- 1.8. Design de arquitetura
 - 1.8.1. Arquitetura de software
 - 1.8.2. Gêneros arquitetônicos
 - 1.8.3. Estilos arquitetônicos
 - 1.8.4. Design arquitetônico
 - 1.8.5. Evolução dos designs alternativos para a arquitetura
 - 1.8.6. Mapeamento da arquitetura com o uso de fluxos de dados
- 1.9. Design em nível de componentes e baseado em padrões
 - 1.9.1. O que é um componente?
 - 1.9.2. Design de componentes baseados em classe
 - 1.9.3. Realização do design a nível de componentes
 - 1.9.4. Design de componentes tradicionais
 - 1.9.5. Desenvolvimento baseado em componentes
 - 1.9.6. Padrões de projeto
 - 1.9.7. Design de software baseado em padrões
 - 1.9.8. Padrões arquitetônicos
 - 1.9.9. Padrões de projeto a nível de componentes
 - 1.9.10. Padrões de projeto da interface do usuário
- 1.10. Qualidade de software e administração de projetos
 - 1.10.1. Qualidade
 - 1.10.1. Qualidade do software
 - 1.10.2. A importância da qualidade do software
 - 1.10.3. Obter a qualidade do software
 - 1.10.4. Garantia de qualidade do software
 - 1.10.5. O espectro administrativo
 - 1.10.6. A equipe
 - 1.10.7. O produto
 - 1.10.8. O processo
 - 1.10.9. O projeto
 - 1.10.10. Princípios e práticas

04

Metodologia

Este curso oferece uma maneira diferente de aprender. Nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas faculdades de medicina mais prestigiadas do mundo e foi considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações científicas, como o **New England Journal of Medicine**.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para realizá-la através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que se mostrou extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de caso para contextualizar todo o conteúdo

Nosso programa oferece um método revolucionário para desenvolver as habilidades e o conhecimento. Nosso objetivo é fortalecer as competências em um contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH você irá experimentar uma forma de aprender que está revolucionando as bases das universidades tradicionais em todo o mundo”



Você terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, por meio de um ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este curso da TECH é um programa de ensino intensivo, criado do zero, que propõe os desafios e decisões mais exigentes nesta área, em âmbito nacional ou internacional. Através desta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado em direção ao sucesso. O método do caso, técnica que constitui a base deste conteúdo, garante que a realidade econômica, social e profissional mais atual seja adotada.

“

Nosso programa prepara você para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

Através de atividades de colaboração e casos reais, o aluno aprenderá a resolver situações complexas em ambientes reais de negócios.

O método do caso é o sistema de aprendizagem mais utilizado nas principais escolas de Informática do mundo, desde que elas existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de Direito não aprendessem a lei apenas com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações realmente complexas para que tomassem decisões conscientes e julgassem a melhor forma de resolvê-las. Em 1924 foi estabelecido como o método de ensino padrão em Harvard.

Em uma determinada situação, o que um profissional deveria fazer? Esta é a pergunta que abordamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do curso, os alunos vão se deparar com múltiplos casos reais. Terão que integrar todo o conhecimento, pesquisar, argumentar e defender suas ideias e decisões.

Metodologia Relearning

A TECH utiliza de maneira eficaz a metodologia do estudo de caso com um sistema de aprendizagem 100% online, baseado na repetição, combinando elementos didáticos diferentes em cada aula.

Potencializamos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 alcançamos os melhores resultados de aprendizagem entre todas as universidades online do mundo.

Na TECH você aprenderá através de uma metodologia de vanguarda, desenvolvida para capacitar os profissionais do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, se chama Relearning.

Nossa universidade é uma das únicas que possui a licença para usar este método de sucesso. Em 2019 conseguimos melhorar os níveis de satisfação geral dos nossos alunos (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos curso, objetivos, entre outros) com relação aos indicadores da melhor universidade online.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, ela acontece em espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, combinamos cada um desses elementos de forma concêntrica. Esta metodologia já capacitou mais de 650 mil universitários com um sucesso sem precedentes em campos tão diversos como a bioquímica, a genética, a cirurgia, o direito internacional, habilidades administrativas, ciência do esporte, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isso em um ambiente altamente exigente, com um corpo discente com um perfil socioeconômico médio-alto e uma média de idade de 43,5 anos.

O Relearning permitirá uma aprendizagem com menos esforço e mais desempenho, fazendo com que você se envolva mais em sua especialização, desenvolvendo o espírito crítico e sua capacidade de defender argumentos e contrastar opiniões: uma equação de sucesso.

A partir das últimas evidências científicas no campo da neurociência, sabemos como organizar informações, ideias, imagens, memórias, mas sabemos também que o lugar e o contexto onde aprendemos algo é fundamental para nossa capacidade de lembrá-lo e armazená-lo no hipocampo, para mantê-lo em nossa memória a longo prazo.

Desta forma, no que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto onde o aluno desenvolve sua prática profissional.



Neste programa, oferecemos o melhor material educacional, preparado especialmente para os profissionais:



Material de estudo

Todo o conteúdo foi criado especialmente para o curso pelos especialistas que irão ministrá-lo, o que faz com que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Posteriormente, esse conteúdo é adaptado ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isso, com as técnicas mais inovadoras que proporcionam alta qualidade em todo o material que é colocado à disposição do aluno.



Masterclasses

Há evidências científicas sobre a utilidade da observação de terceiros especialistas.

O "Learning from an expert" fortalece o conhecimento e a memória, além de gerar segurança para a tomada de decisões difíceis no futuro.



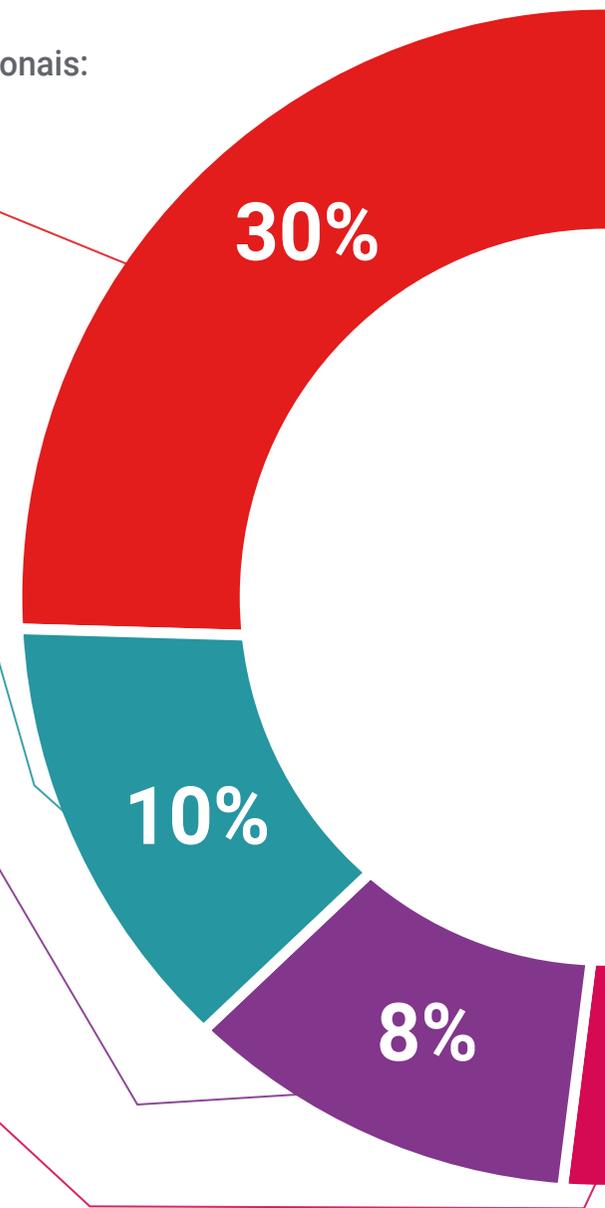
Práticas de habilidades e competências

Serão realizadas atividades para desenvolver competências e habilidades específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e ampliar as competências e habilidades que um especialista precisa desenvolver no contexto globalizado em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que for necessário para complementar a sua capacitação.





Estudos de caso

Os alunos irão completar uma seleção dos melhores estudos de caso escolhidos especialmente para esta capacitação. Casos apresentados, analisados e orientados pelos melhores especialistas do cenário internacional.



Resumos interativos

A equipe da TECH apresenta o conteúdo de forma atraente e dinâmica através de pílulas multimídia que incluem áudios, vídeos, imagens, gráficos e mapas conceituais para consolidar o conhecimento.

Este sistema exclusivo de capacitação por meio da apresentação de conteúdo multimídia foi premiado pela Microsoft como "Caso de sucesso na Europa".



Testing & Retesting

Avaliamos e reavaliamos periodicamente o conhecimento do aluno ao longo do programa, através de atividades e exercícios de avaliação e autoavaliação, para que possa comprovar que está alcançando seus objetivos.



05

Certificado

O Curso de Introdução à Engenharia de Software garante, além da capacitação mais rigorosa e atualizada, acesso ao certificado do Curso emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este programa de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Curso de Introdução à Engenharia de Software** conta com o conteúdo mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio o certificado* do **curso** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no curso atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de empregos, concursos públicos e avaliação de carreira profissional.

Título: **Curso de Introdução à Engenharia de Software**

Modalidade: **online**

Duração: **6 semanas**



*Apostila de Haia: "Caso o aluno solicite que seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compr
atenção personalizada
conhecimento in
presente qual
desenvolvimento sim

tech universidade
tecnológica

Curso

Introdução à Engenharia
de Software

- » Modalidade: Online
- » Duração: 6 semanas
- » Certificado: TECH Universidade Tecnológica
- » Horário: no seu próprio ritmo
- » Provas: online

Curso

Introdução à Engenharia de Software