

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 33	AULAS: 40
DISCIPLINA: PROJETO DE SOFTWARE			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conceituar projeto de software, sua aplicabilidade e principais características</li> <li>- Explicar os padrões de Projeto GRASP e seus objetivos</li> <li>- Aplicar os conceitos e princípios sobre padrões e arquitetura de software</li> <li>- Definir os padrões de projeto GOF</li> <li>- Especificar os padrões de projeto de criação</li> <li>- Especificar os padrões de projeto estruturais</li> <li>- Especificar os padrões de projeto comportamentais</li> </ul>			
EMENTA: Introdução ao Projeto de Software. Conceitos de projeto. Padrões de Projeto GRASP. Padrões de Arquitetura. Padrões de Projeto de Criação. Padrões de Projeto Estruturais. Padrões de Projeto Comportamentais.			
METODOLOGIA:	Exposição Dialogada: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Estudo de caso: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Trabalho de grupo: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Debate: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Painel: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	TBL: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Fórum/Chat: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	PBL: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	PBL: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Aula invertida: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming): SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Mapa Conceitual: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
RECURSOS AUXILIARES:	Computador: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Vídeos: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Atividades clínicas: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Projektor Multimídia: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Lousa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Álbuns Seriados: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Slides: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Laboratório: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Manequins: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Lousa Eletrônica: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prancheta Digitalizadora: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
*Ambiente Virtual de Aprendizagem			
AVALIAÇÃO:	Discursiva: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Prática: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Múltipla escolha: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Oral: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:			
Larman, Craig. <b>Utilizando UML e padrões - uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e desenvolvimento irativo</b> . Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2011. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788577800476 Disponível em: . Acesso em: 01 de Agosto de 2022.			
GAMMA, Erich. <b>Padrões de projetos - soluções reutilizáveis de software orinetado a objetos</b> . Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2011. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788577800469 Disponível em: . Acesso em: 01 de Agosto de 2022.			
Pressman, Roger. <b>Engenharia de software</b> . 8. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: AMGH, 2016. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788580555349 Disponível em: . Acesso em: 01 de Agosto de 2022.			
ISYS – REVISTA BRASILEIRA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO.. : ISSN 1984-2902. <i>versão online</i> . Disponível em: <a href="http://www.seer.unirio.br/index.php/isis/index">http://www.seer.unirio.br/index.php/isis/index</a> . Acesso em: 1 ago. 2022.			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:			
Sommerville, Ian. <b>Software engineering</b> . : Addison-Wesley, 2001.			
Freeman, Eric. <b>Use a cabeça! padrões de proje</b> . 2. ed. : Alta Books, 2009.			
Fowler, Martin. <b>Refatoração - aperfeiçoando o projeto de código existente</b> . Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2004.			
Fowler, Martin. <b>UML essencial - um breve guia para linguagem padrão</b> . 3. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2011. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788560031382 Disponível em: . Acesso em: 01 de Agosto de 2022.			
Melo, Ana Cristina. <b>Desenvolvendo aplicações com U - do conceitual a implementação</b> . 2. ed. Rio de Janeiro - RJ - Brasil: Brasport, 2004.			
ENGENHARIA DE SOFTWARE.. 2021. : <i>versão online</i> . Disponível em: . Acesso em: 1 ago. 2022.			

SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 33	AULAS: 40
CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: PROJETO DE SOFTWARE			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
<b>CONTEÚDOS</b>			
<p>1. INTRODUÇÃO AO PROJETO DE SOFTWARE</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1.1 Conceitos sobre engenharia de software</li><li>1.2 Introdução ao projeto de software</li></ul> <p>2. ARQUITETURA E PADRÕES DE PROJETO GRASP</p> <ul style="list-style-type: none"><li>2.1 Padrões de Projeto GRASP<ul style="list-style-type: none"><li>2.2.1 Conceitos e Definições</li><li>2.2.2 Descrição dos Padrões</li><li>2.2.3 Objetivos e Aplicação dos Padrões</li></ul></li><li>2.2 Visão de Projeto e Diagramas de Classe</li></ul> <p>2.3 Padrões Arquiteturais</p> <ul style="list-style-type: none"><li>2.3.1 Conceitos sobre arquitetura de software</li><li>2.3.2 Estilos de arquitetura</li><li>2.3.3 Decisões sobre arquitetura</li><li>2.3.4 Projeto de Arquitetura</li></ul> <p>3. PADRÕES DE PROJETO GOF</p> <ul style="list-style-type: none"><li>3.1 Padrões de Projeto de Criação</li><li>3.2 Padrões de Projeto Estruturais</li><li>3.2 Padrões de Projeto Comportamentais</li></ul>			