	CENTRO TECNOLÓGICO DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		
	PROGRAMA DE DISCIPLINA		
DISCIPLINA: PROJETO DE SISTEMAS DE SOFTWARE		CÓDIGO: INF09337	
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 04	TEORIA: 04	EXERCÍCIO: 00	LABORATÓRIO: 00
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL: 60 HS		CRÉDITOS: 04	ANO/PERÍODO: 2019/2
PROGRAMA DETALHADO			

OBJETIVO:


Estudar abordagens, padrões e métodos aplicáveis à fase de projeto de sistemas, procurando capacitar os alunos a observar aspectos relevantes a serem considerados nessa etapa e a elaborar modelos de projeto de sistemas de software.

EMENTA:

Princípios de projeto de software. Requisitos não-funcionais e o projeto de sistemas. Projeto arquitetural. Arquitetura de software. Noções de projeto de interface com o usuário. Noções de projeto de dados. Projeto detalhado de sistemas de software. Documentação do projeto de sistemas. Verificação e validação do projeto de sistema. Reutilização no projeto de sistemas de software.

PROGRAMA DETALHADO:

1. Introdução: O Papel da Fase de Projeto no Processo de Software (4 horas)
2. Requisitos e o Projeto de Software (10 horas)
 - 2.1. Princípios e Qualidade do Projeto de Software
 - 2.2. Atributos de Qualidade e Especificação de Requisitos Não Funcionais
 - 2.3. Táticas para Tratar Atributos de Qualidade
 - 2.4. Revisitando a Especificação de Requisitos Funcionais
 - 2.5. Projeto de Software e Padrões
 - 2.6. Documentação do Projeto de Software
3. Arquitetura de Software (10 horas)
 - 3.1. O que é Arquitetura de Software
 - 3.2. Classes de Sistemas
 - 3.3. Estilos e Padrões Arquitetônicos
 - 3.4. Aplicações Web e Tecnologias Relacionadas
 - 3.5. O Processo de Projeto de Software
 - 3.6. Detalhamento dos Componentes da Arquitetura de Software
4. Projeto da Lógica de Negócio (12 horas)
 - 4.1. Padrões Arquitetônicos para o Projeto da Lógica de Negócio
 - 4.2. Projeto do Componente de Domínio do Problema
 - 4.3. Projeto do Componente de Gerência de Tarefas
5. Projeto da Interação Humano-Computador (10 horas)
 - 5.1. O Processo de Projeto da Interação Humano-Computador
 - 5.2. O Padrão Modelo – Visão – Controlador
 - 5.3. Projeto do Componente de Visão
 - 5.4. Projeto do Componente de Controle de Interação
 - 5.5. *Design Patterns* no Projeto da Interação Humano-Computador
6. Projeto da Persistência de Dados (10 horas)
 - 6.1. Padrões Arquitetônicos para o Projeto da Camada de Persistência
 - 6.2. O Modelo Relacional
 - 6.3. Mapeamento Objeto-Relacional
7. Projeto Detalhado de Classes (4 horas)
 - 7.1. Projeto de Atributos, Associações e Métodos
 - 7.2. Avaliação da Qualidade do Documento de Projeto

	CENTRO TECNOLÓGICO DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		
	PROGRAMA DE DISCIPLINA		
DISCIPLINA: PROJETO DE SISTEMAS DE SOFTWARE		CÓDIGO: INF09337	
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 04	TEORIA: 04	EXERCÍCIO: 00	LABORATÓRIO: 00
CARGA HORÁRIA SEMESTRAL: 60 HS	CRÉDITOS: 04	ANO/PERÍODO: 2019/2	
PROGRAMA DETALHADO			

METODOLOGIA:

Aulas teóricas expositivas, com utilização de exemplos e exercícios, e auxílio de quadro branco, projetor e slides.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

Trabalho Prático (TP), uma Prova (P) e uma Prova Final (PF).

Média Parcial (MP) = (0,5 TP + 0,5 P)

Média Final (MF) = MP, se MP ≥ 7,0

= (MP + PF) / 2, se MP < 7,0.

TEXTO BASE

Falbo, R.A., *Projeto de Sistemas de Software – Notas de Aula*, UFES, 127 p., 2018.

Disponível em: http://www.inf.ufes.br/~falbo/files/Notas_Aula_Projeto_Sistemas.pdf,

Material licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição Não Comercial - Sem Derivados 3.0 - Não Adaptada.

BIBLIOGRAFIA:

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	QTD. BIBLIOTECA¹	VERIF.²
Blaha, M., Rumbaugh, J., <i>Modelagem e Projeto Baseados em Objetos com UML 2</i> , Editora Elsevier, 2006.	5	2018
Fowler, M., <i>Padrões de Arquitetura de Aplicações Corporativas</i> , Artmed, 2006.	9	2018
Wazlawick, R.S., <i>Análise e Design Orientados a Objetos para Sistemas de Informação</i> , Editora Elsevier, 3ª edição, 2015.	9	2018

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	QTD. BIBLIOTECA	VERIF.
Sommerville, I., <i>Engenharia de Software</i> , 9ª Edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.	9	2018
Pressman, R.S., <i>Engenharia de Software</i> , 7ª edição, Mc Graw Hill, 2011.	12	2018
Pfleeger, S.L., <i>Engenharia de Software: Teoria e Prática</i> , 2ª Edição, São Paulo: Prentice Hall, 2004.	4	2018
Schach, S.R., <i>Engenharia de Software: Os Paradigmas Clássico e Orientado a Objetos</i> , 7ª edição, Mc Graw Hill, 2009.	4	2018
Pressman, R.S., Lowe, D. <i>Engenharia Web</i> , LTC, 2009.	4	2018

Vitória, 01 de agosto de 2019.

ASSINATURA/CARIMBO

¹ Quantidade reportada pelo site da Biblioteca Central da UFES (<http://www.bc.ufes.br>), incluindo cópias disponíveis na biblioteca setorial do Centro Tecnológico.

² Ano em que a verificação da quantidade em biblioteca foi feita.