



Ficha 2 (variável)

Disciplina: Design de Software						Código: CI1163	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa			(X) Semestral () Anual () Modular				
Pré-requisito: CI1162,CI1062		Co-requisito:		Modalidade: (X) Presencial () Totalmente EAD () % EAD ¹			
CH Total: 60 CH semanal: 4	Padrão(PD): PD=30	Laboratório(LB): LB=30	Campo(CP) CP=0	Estágio(ES) ES=0	Orientada(OR): OR=0	Prática Específica(PE): PE=0	
EMENTA (Unidade Didática)							
Design de software. Interação entre análise de requisitos e design. Modelos de design de software. Linguagem de modelagem. Design da arquitetura de software. Design detalhado. Construção de modelos de design de software. Padrões de design. Revisões e inspeções. Correspondência entre design e codificação.							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)							
1. Fundamentos de Design de Software 2. Arquitetura de Software (a) Estilos Arquiteturais; (b) Padrões Arquiteturais; 3. Modelos de Design de Software Geral e Detalhado (Modelos UML) (a) Modelos Comportamentais; (b) Modelos Estruturais; 4. Do Design para a codificação 5. Padrões de Design de Software							
OBJETIVO GERAL							
Ser capaz de projetar e modelar (desenhar) soluções de software passíveis de codificação, a partir de problemas modelados em etapa anterior.							
OBJETIVO ESPECÍFICO							
1. O aluno deverá conhecer as principais técnicas de Design de Software; 2. O aluno deverá ser capaz de construir os modelos de Design tanto geral quanto detalhado; 3. O aluno deverá ser capaz de aplicar padrões de Design de software.							
PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS							
Aulas teóricas expositivas dialogadas ministradas por professores do Departamento de Informática em anfiteatros/salas de aula, utilizando-se os recursos de quadro de giz e projetores. Aulas práticas em laboratório de Informática.							
FORMAS DE AVALIAÇÃO							



Ministério da Educação
Universidade Federal do Paraná
Setor de Ciências Exatas
Departamento de Informática

Trabalhos práticos, provas e seminários.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. Craig Larman. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. Porto Alegre: Bookman, 2007.
2. Oliver Vogel. Software architecture: a comprehensive framework and guide for practitioner. Berlin: Springer, 2011.
3. Ralph Johnson Erich Gamma Richard Helm e John Vlissides. Design patterns : elements of reusable object-oriented software. Reading, Mass. : Addison-Wesley, 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. Eduardo Bezerra. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. Rio de Janeiro : Elsevier, 2015.
2. Eric J. Braude. Projeto de software: da programação à arquitetura : uma abordagem baseada em Java. Porto Alegre: Bookman, 2005.
3. Grady Booch, James Rumbaugh e Ivar Jacobson. UML : guia do usuário : o mais avançado tutorial sobre Unified Modeling Language (UML), elaborado pelos próprios criadores da language. Rio de Janeiro: Campus: Elsevier, 2012.
4. Ian Sommerville. Engenharia de software. São Paulo : Pearson Prentice Hall, 2011.
5. Roger S. Pressman. Engenharia de software: uma abordagem profissional. Porto Alegre (RS): AMGH, 2011.

Professor da Disciplina: Marcos Didonet Del Fabro

Assinatura: _____

Chefe de Departamento: Prof. Fabiano Silva

Assinatura: _____

OBS (1): ao assinalar a opção % EAD, indicar a carga horária que será à distância.