



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

() **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):
Campus Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestr e de Oferta ³	Habilitação ⁴
402	Engenharia de Software	Bacharelado	2010.1	Obrigatória	4º	--
404	Ciência da Computação	Bacharelado	2013.1	Optativa	7º	--

4. Nome da Disciplina:

Projeto Detalhado de Software

5. Código da Disciplina

 (preenchido pela PROGRAD):

QXD0058

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (X)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0014 (402,404)	Análise e Projeto de Sistemas

7. Correquisitos	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (X)	Sim ()	

¹ Preencher com *Bacharelado, Licenciatura* ou *Tecnólogo*.

² Preencher com *Obrigatória, Optativa* ou *Eletiva*.

³ Preencher quando obrigatória.

⁴ Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

(X) Matutino (X) Vespertino () Noturno

10. Regime da Disciplina:

(X) Semestral () Anual () Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

Sistemas de software são produtos inerentemente complexos, que demandam dos seus criadores o uso de um leque extenso de princípios, técnicas e padrões, a fim de atacar de forma pragmática e incremental os desafios da modelagem (projeto) de software. Projeto de Software envolve a criação de modelos abstratos que realizem as necessidades (requisitos) do sistema de software, sendo atividade fundamental do processo de desenvolvimento de software.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Objetivo Geral:

- Conhecer e praticar os princípios e técnicas norteadores de projeto de software orientado a objetos.

Objetivos Específicos:

- Conhecer os fundamentos de projeto de software;
- Utilizar técnicas de projeto orientadas a responsabilidades;
- Adotar princípios clássicos de projeto orientado a objeto;
- Exercitar o uso de padrões de projeto através de refatorações;
- Construir um sistema completo para consolidação de técnicas e princípios.

13. Ementa:

Definição de projeto. Princípios de projeto (separação de interesses, encapsulamento de informações, coesão e acoplamento). Questões fundamentais (programação concorrente, orientação a eventos, persistência dos dados, exceções e outras). Projeto orientado por responsabilidade. Padrões de projeto. Projeto de componentes. Projeto de interfaces entre componentes e sistemas.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64	32	32

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. 695 p. ISBN 9788560031528 (broch.).

GAMMA, Erich. **Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos**. Porto Alegre: Bookman, 2000. 364 p. ISBN 8573076100.

MARTIN, Robert C.; MARTIN, Micah. **Princípios, padrões e práticas ágeis em C#**. Porto Alegre: Bookman, 2011. 735 p. ISBN 9788577808410 (broch.).

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

SHALLOWAY, Alan; TROTT, James. **Explicando padrões de projeto: uma nova perspectiva em projeto orientado a objeto**. Porto Alegre: Bookman, 2004. 328 p. ISBN 8536304030 (broch.).

MCCONNELL, Steve. **Code Complete: um guia prático para a construção de software**. 2. ed.

Porto Alegre, RS: Bookman, 2005. 928 p. ISBN 0735619670 (broch.).

KERIEVSKY, Joshua. **Refatoração para padrões**. Porto Alegre: Bookman, 2008. 400 p. ISBN 9788577802449 (broch.).

FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth; SIERRA, Kathy; BATES, But. **Use a cabeça!: padrões e projetos**. 2. ed. rev. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2007. 478 p. ISBN 9788576081746 (broch.).

HORSTMANN, Cay S. **Padrões e projeto orientados a objetos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. 423 p. ISBN 9788560031511 (broch.).

EVANS, Eric. **Domain-driven design: atacando as complexidades no coração do software**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2009. 499 p.

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica	
Data de Aprovação:	<hr/> Diretor(a) da Unidade Acadêmica Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)	
Data de Aprovação:	<hr/> Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária					
Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas	Nº de Horas EaD (quando for o caso):
1. Revisão de Orientação a Objeto e UML			6	--	
2. Fundamentos de Projeto de Software			6	--	
3. Padrões de Atribuição de Responsabilidades			6	6	
4. Princípios de Projeto Orientado a Objeto			4	4	
5. Padrões de Projeto			10	10	
6. Trabalho Prático			--	12	
Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:	Carga Horária EaD:
16	4	64	32	32	