



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS EXATAS
Departamento de Informática

Ficha 1 (permanente)

| | | | | | | | |
|---|--------------------|----------------------|---|--|-------------------|----------------------------|---|
| Disciplina: Design de Software | | | | | | Código: CI 1163 | |
| Natureza: (x) Obrigatória () Optativa | | | (x) Semestral () Anual () Modular | | | | |
| Pré-requisito: CI1055 / CI1068 / CI1003 / CMA111 / CM304 / CI1056 / CI1210 / CI1001 / CMA211 / CM303 / CI1057 / CI1212 / CI1002 / CI1237 / CE009 / CI1162 / CI1062 | | Co-requisito: | | Modalidade: (x) Presencial () Totalmente EAD () CH em EAD: _____ | | | |
| CH Total: 60 CH Semanal: 4 | Padrão (PD): 30 | Laboratório (LB): 30 | Campo (CP): 0 | Estágio (ES): 0 | Orientada (OR): 0 | Prática Específica (PE): 0 | Estágio de Formação Pedagógica (EFP): 0 |
| EMENTA | | | | | | | |
| 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. Computação e a sociedade. | | | | | | | |

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



Documento assinado eletronicamente por **ANDREY RICARDO PIMENTEL, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 29/10/2018, às 18:14, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **1295193** e o código CRC **F9FDD987**.

Art. 9º da Resolução 30/90 - CEPE

Padrão (PD): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente nos espaços de aprendizagem considerados padrão para as modalidades de ensino presencial e de educação à distância (EAD).

Laboratório (LB): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente em espaços de aprendizagem estabelecidos com infraestrutura especializada, tais como laboratórios, oficinas e estúdios.

Campo (CP): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente mediante atividades de campo.

Estágio (ES): conjunto de estudos e atividades desenvolvidos fundamentalmente em ambientes de trabalho mediante estágios regulados pela Lei nº 11.778, de 25 de setembro de 2008.

Orientada (OR): conjunto de estudos e atividades direcionados à vivência na atuação acadêmica e/ou profissional, em seus mais amplos aspectos, desenvolvidos em espaços educacionais internos e/ou externos à UFPR, com a participação direta do docente responsável.

Práticas Específicas (PE): conjunto de atividades de natureza prática, desenvolvidas em ambientes que apresentem restrições ao quantitativo de alunos por docente e que exijam controle rigoroso envolvendo questões de segurança, dignidade, privacidade e sigilo e/ou atenção do docente individualizada ou a pequenos grupos para desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, com a participação direta do docente responsável.

Estágio de Formação Pedagógica (EFP): conjunto de estudos e atividades desenvolvidas fundamentalmente no âmbito da educação básica, sob a forma de "práticas de docência" e "práticas pedagógicas de organização do trabalho escolar", envolvendo a orientação direta docente em ações que vão desde a intermediação no acordo de colaboração entre a UFPR e os estabelecimentos de ensino, até o acompanhamento sistemático e processual do planejamento, da execução e da avaliação das atividades desenvolvidas pelos licenciandos, o que requer o contato contínuo e presencial do professor nos diferentes campos de estágio e consequentemente a limitação de alunos por turma.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

- [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 objectoriented software. Reading, Mass. : Addison-Wesley, 1995.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

- [4] Eduardo Bezerra. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.
- [5] Eric J. Braude. Projeto de software: da programação à arquitetura : uma abordagem baseada em Java. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- [6] 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.
- [7] Ian Sommerville. Engenharia de software. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
- [8] Roger S. Pressman. Engenharia de software: uma abordagem profissional. Porto Alegre (RS): AMGH, 2011.

