

**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA – IFPB**

Concurso Público de Provas e Títulos para o provimento do cargo de Professor Efetivo de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba  
Edital nº 148/2018 de 27 de dezembro de 2018.

Nome do Candidato:

**FABIANO SANTOS CONRADO**

Área: **Engenharia de Software**

Tema: **UML – Linguagem de Modelagem Unificada**

Conteúdo(s) abordado(s) na aula:

- Linguagem UML utilizando o Diagrama de Classes
  - o Introdução (Contextualização)
  - o O que é UML?
  - o Tipos de Diagramas
  - o Diagrama de Caso de Uso (Exemplo prático)
  - o Atividade

Data: **05/09/2019**

Duração da aula: **50min**  
**(40min Apresentação + 10 Perguntas)**

Público-Alvo: **Turmas dos Cursos de Graduação em Tecnologia da Informação em Geral**

Pré-requisitos: (Desejáveis)

**Conhecimento básico de programação em qualquer linguagem.**  
**Conhecimento do paradigma de programação orientada a objetos.**

Objetivos:

**OBJETIVO GERAL:**

Compreender o que é UML, sua utilidade e introduzir o conceito de Diagramas e modelagem básica.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

Definir a linguagem de modelagem unificada. Apresentar o diagrama de casos de uso, utilidade, características e forma de construção, iniciando assim a sintaxe base da linguagem. Realizar atividades para fixação de conteúdo.

Metodologia:

**Apresentar a agenda da aula, em sequência realizar uma breve introdução do conteúdo de formula lúdica, será o ponto de partida para despertar o conhecimento prévio dos estudantes. A partir deste ponto, será apresentado o contexto e conceito do que é UML, será exibida uma breve introdução aos tipos de Diagramas que seja conhecido sua necessidade de uso. Na sequência, será abordado os mecanismos para construção do Diagrama de Caso de Uso: Nesse ponto, para facilitar a aprendizagem do aluno, será simulada a construção do Diagrama de Caso de Uso em um ambiente prático. Por fim, será estimulada duas atividades um em sala e outra posterior (casa), para incentivar a habilidade autodidata e a pesquisa.**

Recursos didáticos:

- **Projeto Multimídia.**
- **Quadro branco.**
- **Pincel marcador para quadro branco.**

Verificação da aprendizagem (avaliação):

**Problemas serão propostos durante a aula para ajudar a fixar os tópicos estudados e estimar a evolução dos estudantes durante o processo.**

Referências:

**Bibliografia Básica:**

FOWLER, Martin. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos. Porto Alegre: Bookman, 2005.

**Bibliografia Complementar:**

BOOCH, G; RUMBAUGH, J e JACOBSON, I: UML, Guia do Usuário: tradução; Fábio Freitas da Silva, Rio de Janeiro, Elsevier , 2017.

**Campina Grande/PB, 05 de setembro de 2019.**

---

**Assinatura do candidato**