

Arquitetura de Software

Marco Túlio Valente

mtov@dcc.ufmg.br

DCC - UFMG

Plano de Curso

- Introdução:
 - Conceitos Básicos. Visões e Padrões Arquiteturais.
- Modularização:
 - Orientação a Aspectos. Linhas de Produtos de Software.
- Visualização, Recuperação e Conformação Arquitetural
- Desenvolvimento Orientado a Modelos; Linguagens de Domínio Específico
- Middleware; Arquiteturas Orientadas a Serviços; Software as a Service;

Avaliação

- Projeto: 40 pontos (individual ou grupo de dois alunos)
 - Definição do tema/escopo pelo aluno
 - Uma entrega intermediária
 - Apresentação final + artigo (10 páginas)

- Seminário: 20 pontos (individual)
 - Artigos indicados pelo professor
 - Duração: 25 minutos
 - Discussão: 15 minutos
 - Entrega: slides

- Prova: 40 pontos (individual; sem consulta)
 - Duas provas de 20 pontos