

 UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ Pró-Reitoria de Graduação		Plano de Reposição de Aulas Semestre de 2021.1	
Unidade Acadêmica		Curso	
Campus de Crateús		CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	
Componente Curricular		Código do Componente	Semestre
Análise e Projeto de Sistemas		CRT0034	2021.1
Turma	Pré-Requisitos		
01A	Programação Orientada a Objetos		
CH total	CH Teórica	CH Prática	Outra
32h	32h	32h	
Docente:	Bruno de Castro Honorato Silva		
Monitor (a):			
Situação da Turma: (marque apenas uma)			
<input type="checkbox"/>	Foram realizadas atividades curriculares remotas e finalizadas em ____/____/____		
<input type="checkbox"/>	Atividades curriculares remotas foram interrompidas em ____/____/____		
<input type="checkbox"/>	Não foram realizadas atividades curriculares remotas desde a suspensão das atividades presenciais		
Data de início da reposição		Data Prevista de término da reposição	
____/____/____		____/____/____	
Objetivos do curso:			
<ul style="list-style-type: none"> Geral: Ensinar aos alunos os conceitos fundamentais sobre análise e projeto de sistemas com foco no paradigma de Orientação a Objetos. Específicos: O aluno, ao final do semestre, deverá ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar uma visão sistemática de desenvolvimento de software; • Estudar os modelos clássicos de ciclo de vida de software; • Planejar e desenvolver especificações de um projeto de software com base no levantamento das necessidades dos usuários usando notação UML (Linguagem de Modelagem Unificada); • Estudar padrões de projeto de software; • Aprender sobre abordagens de gerenciamento ágil de software. 			
Conteúdos a repor			

1. Metodologia

A disciplina terá caráter totalmente remoto. Os conteúdos da ementa serão trabalhados em módulos (unidades) sendo abordados por meio de videoaulas deste professor e de outros cursos de treinamento dispostos na internet selecionados por este professor e disponibilizado a turma, respeitando os direitos de uso e distribuição deste tipo de material. As discussões dos assuntos serão realizadas através de fóruns e webconferências (lives).

2. Atividades Discentes

- Assistir as vídeo aulas;
- Fazer a leitura de livro-texto e materiais disponibilizados por este professor;
- Participar dos fóruns de discussão e lives;
- Realizar as atividades propostas: entrega de listas de exercícios; desenvolvimento de trabalhos; e realização de provas.

3. Avaliação e Média de Aprovação

As avaliações dos discentes deverão ser realizadas remotamente sendo constituídas através da entrega de tarefas, provas e participação em fóruns de discussão. A média final será a média aritmética simples de três médias parciais (MP):

$$(MP1+MP2+MP3) / 3$$

As médias parciais serão as médias obtidas pelos discentes em cada módulo (3 módulos). Cada média parcial será constituída pela soma dos pontos obtidos nas seguintes atividades:

- Entrega de tarefas (listas de exercícios e trabalhos): 4,0 pontos
- Participação nos Fóruns: 1,0 pontos
- Prova: 5,0 pontos

Caso o discente obtenha média final maior ou igual a 7,0 (sete) e frequência maior ou igual a 75%, sua aprovação é direta.

Caso o discente obtenha média maior ou igual a 4,0 (quatro) e menor que 7,0 (sete) e frequência maior ou igual a 75%, fará uma avaliação final (AF). Caso a média da avaliação final (MAF = (Média Final + Nota da AF) / 2) seja maior ou igual a 5,0 (cinco) o discente será aprovado.

Estará REPROVADO o aluno que se enquadrar em pelo menos um dos casos:

- ❖ Tiver frequência inferior a 75%;
- ❖ Ficar com média final menor que quatro (4,0);
- ❖ Tiver uma média na avaliação final inferior a cinco (5,0) – quando aplicável.

4. Planejamento

Módulo I – Ciclo de Vida de Software e Introdução a UML			
Período	18/10 – 18/11		
Descrição	O professor irá disponibilizar material para revisar o que foi estudado na disciplina de POO. Em seguida, os conceitos iniciais da disciplina de APS serão abordados.		
		Data de Envio pelo Professor*	Período de Estudo pelo Estudante
Conteúdos	Introdução a Análise e Projeto de Sistemas	18/10	18/10/2021 – 18/11/2021
	Lista de exercícios 1	18/10	
	Ciclo de vida do software e introdução a UML	25/10	
	Lista de exercícios 2	25/10	
	Documentação de caso de uso	01/11	
	Lista de exercícios 3	01/11	
Web - Lives	Live de Informes	18/11	
Avaliação	Prova	15/11	
Módulo II – Projeto de Software com UML			
Período	22/11 - 22/12		
Descrição	Abordar os principais diagramas de UML utilizados no mercado.		
		Data de Envio pelo Professor*	Período de Estudo pelo Estudante
Conteúdos	Diagrama de Classes e Objetos	22/11	22/11/2021 – 22/12/2021
	Lista de exercícios 1	22/11	
	Diagrama de Sequência	29/11	
	Lista de exercícios 2	29/11	
	Diagrama de Estados	06/12	
	Lista de exercícios 3	06/12	
Web - Lives	Live de Dúvidas	08/12	
Avaliação	Prova	20/12	
Módulo III – Padrões de Projeto			
Período	10/01/2022 – 18/02/2022		
Descrição	Abordar os principais Padrões de Projeto e boas práticas de projeto de software do mercado.		
		Data de Envio pelo Professor*	Período de Estudo pelo Estudante
Conteúdos	Padrões de projeto criacionais	10/01	10/01/2022 – 18/02/2022
	Lista de exercícios 1	10/01	
	Padrões de projeto estruturais	17/01	
	Lista de exercícios 2	17/01	
	Padrões de projeto comportamentais		
	Lista de exercícios 3	24/01	
	SOLID e DDD	31/01	

Web - Lives	Live de Dúvidas	02/02	
Avaliação	Prova	03/02	

4.1 Gerenciamento das atividades:

Colocar os dias e horários da realização de atividades importantes e síncronas.

Prova	Data	Horário
Prova Módulo I	15/11	15h -17h
Prova Módulo II	20/12	15h -17h
Prova Módulo III	03/02	15h -17h

Lives	Data	Horário
Live Módulo I	18/11	15h -17h
Live Módulo II	08/12	15h -17h
Live Módulo III	02/02	15h -17h

5. Frequência

Será computada por meio da participação dos discentes nos fóruns, nas lives e na realização das atividades (entrega de listas e provas).

6. Bibliografia

Bibliografia Básica

1. BEZERRA, E. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2007. ISBN:9788535216967;
2. FOWLER, M. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005. ISBN: 8536304545;
3. BOOCH, Grady; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. UML: guia do usuário. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2005.

Complementar

1. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 8 ed. São Paulo: Addison-Wesley, 2007;
2. PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. 6. ed. São Paulo: Makron Books, 2006;
3. ERIKSSON, Hans-Erik. UML 2 toolkit. New York: Wiley, 2004;
4. GUEDES, Gilleanes T.A. UML 2: uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2009;
5. LARMAN, Craig. Utilizando o 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.

Local e Data:
Crateús, 04 de Outubro de 2021.

Assinatura do Professor	
	
Aprovado em	Assinatura do Chefe de Departamento ou Diretor da Unidade Acadêmica
___/___/___	