



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cajazeiras			
CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Padrões de Projeto de Software			CÓDIGO DA DISCIPLINA:
PRÉ-REQUISITO: Análise e Projeto de Sistemas			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE/ANO: 2022.1
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 83h	PRÁTICA: 0h	EaD: 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 5			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 83h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Ricardo de Sousa Job			

EMENTA
Caracterização dos padrões de projeto, Padrões e reusabilidade, Tipos de padrões de projeto, Aplicação de padrões de projeto no desenvolvimento de software orientado a objetos

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
Objetivo geral
<ul style="list-style-type: none">Apresentar conceitos e técnicas dos padrões de projeto de software necessárias para a modelagem e análise de sistemas.
Objetivos específicos:
<ul style="list-style-type: none">Compreender os princípios da programação orientada a objetos;Identificar os princípios básicos dos padrões de projeto de software;Apresentar os padrões GRASP;Apresentar os padrões GoF

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ol style="list-style-type: none">Orientação a ObjetosPadrões ArquiteturaisReuso e Padrões GRASPReuso e SOLID

5. Catálogos de Padrões de Projeto
6. Padrões Criacionais
7. Padrões Comportamentais
8. Padrões em Projetos Opensource

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de material visual (apostilas), vídeo-aulas e códigos produzidos em encontros presenciais, com a utilização do Classroom para organizar e gerenciar este conteúdo produzido.

Os encontros presenciais serão realizados semanalmente, conforme horário publicado em site específico, momento em que os conteúdos são apresentados, assim como as dúvidas sanadas. As avaliações ocorrerão em momentos diferentes aos encontros presenciais, permitindo aos discentes um maior tempo para sua conclusão.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares: **VSCode Google Classroom**
- Outros

Os softwares para as seguintes finalidades:

- VSCode para edição dos arquivos,
- Google Classroom para organização dos materiais de aulas e atividades.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação desta disciplina está organizada em três formatos de avaliação. As atividades Individuais, Colaborativas e Provas. A Média Final (MF) da disciplina será calculada por meio de uma média ponderada das atividades. Atividades Individuais com peso 30%. Atividade Colaborativas tem peso 30%. E, Relatório com peso 40%. Os discentes serão avaliados na construção, estruturação e aplicação de técnicas de orientação a objetos para cada uma das atividades propostas.

A Média Final é calculada como segue: **MF = (30*individuais + 30*colaborativas + 40*Relatorio)/100**

ATIVIDADE DE EXTENSÃO

(não serão desenvolvidas atividades de extensão)

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

FREEMAN, E. Use a cabeça! - padrões de projeto (design patterns). 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GAMMA, E. et al. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.

METSKER, S. J. Padrões de projeto em Java. Porto Alegre: Bookman, 2004.

Bibliografia Complementar:

NEIL, T. Padrões de design para aplicativos móveis. São Paulo: Novatec, 2012.

NIEDERAUER, J. Padrões de projeto para Android. São Paulo: Novatec, 2013.

SHALLOWAY, A.; TROTT, J. R. Explicando padrões de projeto – uma nova perspectiva em projeto orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2004.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Ricardo de Sousa Job, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 10/04/2022 22:01:56.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 08/04/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 282573

Código de Autenticação: d20760633e



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

Campus Cajazeiras

Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CEP 58.900-000, Cajazeiras (PB)

CNPJ: 10.783.898/0005-07 - Telefone: (83) 3532-4100

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Plano Ensino - Padrões

Assunto: Plano Ensino - Padrões

Assinado por: Ricardo Job

Tipo do Documento: Plano de Disciplina

Situação: Finalizado

Nível de Acesso: Ostensivo (Público)

Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Ricardo de Sousa Job, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/04/2022 22:18:15.

Este documento foi armazenado no SUAP em 10/04/2022. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou
acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 487150

Código de Autenticação: f96c0b239e

