

Dados do Componente	
Unidade responsável	Departamento de Informática e Matemática Aplicada
Código	DIM0138
Nome	Projeto Detalhado de Software
Carga horária teórica	45
Carga horária prática	15

Dados do docente*	
Nome: Uirá Kulesza	IAPE: 1644456
Cargo: Professor Associado	
Unidade de exercício: Departamento de Informática e Matemática Aplicada	
Celular:	email: uira@dimap.ufrn.br

*No caso de componente curricular a ser ofertado por mais de um docente, o quadro anterior deve ser replicado.

Conteúdo	Em caso de componente curricular já cadastrado, copie a ementa do SIGAA (na aba Ensino > Consulta > Componentes curriculares)
	<ul style="list-style-type: none"> - Visão geral de projeto detalhado • Revisão de conceitos de Orientação a Objetos (OO) • UML - Linguagem de Modelagem Unificada • Mapeamento de Diagramas de Classes UML para código Java • Princípios de projeto OO • Padrões de projeto OO • Frameworks OO • Refatoração de programas • Métricas de Software

Metodologia	Descrição de como a disciplina será desenvolvida, especificando as técnicas de ensino a serem utilizadas.
	Disciplinas com carga horária prática devem atentar ao disposto no Art. 2º "Os componentes curriculares de natureza prática ou a parte prática de componentes curriculares poderão ser adaptados ao formato remoto, desde que seja elaborado plano de curso específico, para o período letivo 2020.1, aprovado pelo colegiado de curso e apensado ao Projeto Pedagógico de Curso."
	Sendo assim, quando for o caso, deve ficar claro como a carga horária prática será adaptada ao formato remoto.
	<ul style="list-style-type: none"> - Aulas expositivas com tópicos do curso - Desenvolvimento de projeto em grupo para aplicação dos conceitos da disciplina - Apresentações dos alunos de desenvolvimento do projeto

<p>Procedimentos de avaliação da aprendizagem</p>	<p>Descrição dos instrumentos e critérios a serem utilizados para a verificação da aprendizagem.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acompanhamento do aprendizado do aluno por meio da avaliação dos projetos desenvolvidos e da apresentação dos resultados desenvolvidos para o projeto de forma online - Apresentações de seminários pelos alunos do tópico de padrões de projeto de forma online
<p>Cronograma e critérios para validação da assiduidade dos discentes</p>	<p>Cronograma detalhado das atividades e dos critérios de validação da assiduidade dos discentes.</p> <p><i>(Art. 3º §4º "A frequência e a participação dos discentes serão verificadas de acordo com o acompanhamento das atividades propostas, conforme plano de curso.")</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Será avaliada a presença do aluno através do uso do aplicativo Meet quando ele estiver participando das aulas síncronas durante a data de início e fim do período em questão. - Eventuais aulas assíncronas serão agendadas para apresentação ou discussão individual do projeto com os discentes. - Os alunos também farão apresentações online nos dias de desenvolvimento e apresentação de resultados do seu projeto .
<p>Datas e horários das atividades síncronas</p>	<p>Em caso de atividade síncrona, indicar o momento em que os encontros acontecerão, de acordo com o cronograma. Essa informação é importante para que os estudantes possam avaliar sua participação na turma.</p> <p>Vale salientar que qualquer atividade síncrona deve acontecer no horário previamente cadastrado para a turma, conforme indicado no Art. 3º, §2º <i>"Para as atividades de interação online síncronas com os discentes, previstas nos planos de curso, os docentes deverão respeitar os dias e horários registrados para a turma no SIGAA"</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - As atividades síncronas ocorrerão no horário já estabelecido anteriormente para aula, sendo eles no formato de horário da UFRN >> 35M56 no período das aulas
<p>Compensação de Conteúdo</p>	<p>Descrição de como o conteúdo já ministrado nas semanas antes da suspensão das aulas será compensado, quando for o caso.</p> <p><i>(Art. 3º §5º "Para turmas já iniciadas, deverá ser realizada a compensação de conteúdo.")</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Será discutido no reinício das aulas com os alunos a necessidade de eventual revisão do assunto já ministrado. - O professor pretende usar as novas aulas para ir ao longo das mesmas ir revisando assuntos correlatos já ministrados anteriormente, ou mesmo através de exercícios a serem ministrados.
--	---

Detalhamento dos recursos didáticos a serem utilizados	Descrição dos recursos didáticos a serem utilizados pelo docente para a realização das atividades.
	<ul style="list-style-type: none"> - Transmissões síncrona através da plataforma Discord ou Google Meet com interação ao vivo por meio de áudio e/ou vídeo. - Organização do conteúdo da disciplina via Sigaa - Livros didáticos de preferências que estejam disponíveis na Internet - Slides do curso disponibilizados no SIGAA - Tutoriais online disponíveis na Internet

Recursos necessários para o acompanhamento da turma pelo discente	Descrição dos recursos necessários para que o discente possa acompanhar as atividades da turma de forma adequada, por exemplo, plataformas de hardware e/ou software, requisitos computacionais e demais recursos necessários para realizar as atividades programadas.
	<ul style="list-style-type: none"> - Computador com acesso à Internet - Acesso a plataforma Meet - Acesso a plataforma Sigaa - IDE de preferência para programação

Materiais e Referências	<p>Descrição dos materiais próprios ou de curadoria a serem utilizados para a realização das atividades, explicitando a forma de disponibilização para os discentes.</p> <p>Indicar referências a serem utilizadas para a realização das atividades, dando preferência a materiais gratuitos, online e acessíveis aos discentes.</p> <p><i>(Art. 5º Os materiais didáticos deverão ser disponibilizados pelos docentes durante todo o período, considerando as limitações das condições de isolamento social impostas pela pandemia da COVID-19.</i></p> <p><i>§2º Quando necessário, os materiais utilizados nas atividades e/ou a forma de comunicação devem ser adaptados, de forma a atender discentes com algum tipo de deficiência e/ou com necessidades educacionais específicas, considerando as orientações da Secretaria de Inclusão e Acessibilidade (SIA).)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Martin, Agile Software Development: Principles, Patterns and Practices, Prentice Hall, 2002. - E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides. Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. 1995: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc. 395. - F. Buschmann; et al. Pattern-Oriented Software Architecture, Volume 1: A System of Patterns. 1996: Wiley - G. Booch, I. Jacobson, J. Rumbaugh. Unified Modeling Language - User's Guide. 1999: Addison-Wesley
--------------------------------	--

Informações adicionais:	<p>Acrescente aqui informações relevantes sobre o seu Plano de Curso e o desenvolvimento das atividades da turma.</p> <p style="text-align: center; color: gray;">Insira as informações aqui.</p>
--------------------------------	---

Em, 03 de Agosto de 2020.



Uirá Kulesza