

TÓPICO 00: INTRODUÇÃO À DISCIPLINA

Design Patterns - Professor Ramon Venson - SATC 2026.1

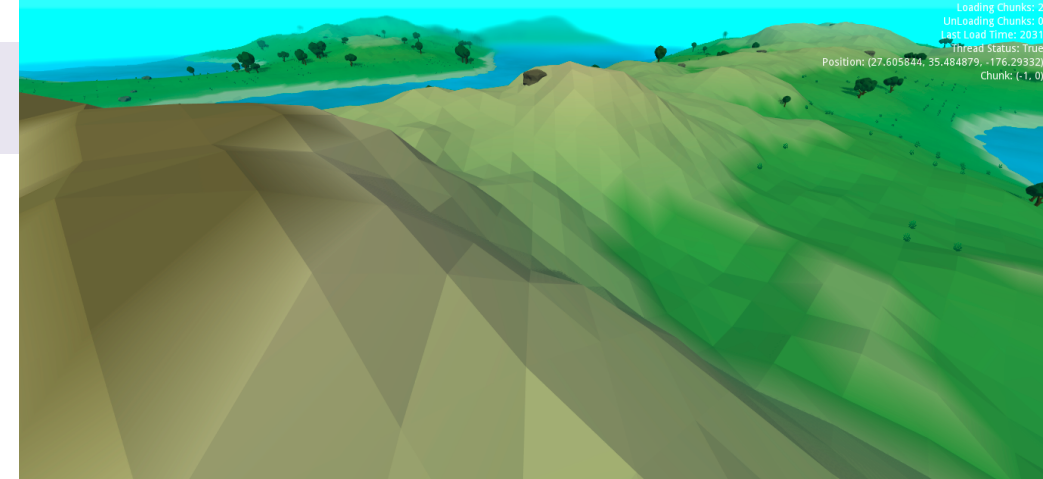
Apresentação do Professor

Ramon Venson

- Bacharel em Ciência da Computação
- Especialização em Tecnologias Web
- Mestrado em Tecnologia da Informação e Comunicação
- Professor e Desenvolvedor

Interesses

- Desenvolvimento Web
 - Node.js, Spring, REST
- Desenvolvimento de Jogos
 - Godot
 - OpenXR
- Computação em Nuvem
 - Self Hosted =)
- Software Livre



Apresentação da Disciplina

Ementa

Conceitos básicos de Padrões de Projeto. Padrão MVC. Catálogo de Padrões: Padrões de Criação, Padrões Estruturais, Padrões Comportamentais. Reusabilidade de Código. SOLID, GoF, GRASP.

Objetivo da Disciplina

Ao final da disciplina, o estudante será capaz de compreender e aplicar padrões de projeto para resolver problemas recorrentes no desenvolvimento de software, utilizando princípios conhecidos na produção de sistemas mais modulares, reutilizáveis e manuteníveis. Também será capaz de identificar situações em que padrões são apropriados, implementá-los corretamente e avaliar seu impacto na qualidade e evolução do software.

Conteúdo Programático

Primeira Etapa

- Padrões Criacionais
 - Singleton, Factory Method, Abstract Factory, Builder, Prototype...
- Padrões Estruturais
 - Adapter, Bridge, Composite, Decorator, Facade, Flyweight, Proxy...
- **Avaliação Escrita Individual I (N1 - 10,0 pontos)**

Segunda Etapa

- Padrões Comportamentais
- Chain of Responsibility, Command, Interpreter, Iterator, Observer...
- Padrões Arquiteturais
 - MVC, MVP, MVVM, Microservices, Event-Driven Architecture...
- **Avaliação Escrita Individual II (N2 - 10,0 pontos)**

Terceira Etapa

- Padrões Complementares
- **Projeto Final (N3)**

Avaliações

- Avaliação Escrita Individual I (N1 - peso 10,0)
- Avaliação Escrita Individual II (N2 - peso 10,0)
- Projeto Final (N3 - peso 10,0)

Média Final

$$(N1 + N2 + N3) / 3$$

Avaliação substitutiva ao final do semestre
substitui a menor nota

Recursos

- Aulas expositivas;
- Slides e materiais digitais;
- Computadores com acesso à internet
- Documentação técnica;
- Exercícios e exemplos práticos;
- Desenvolvimento de Código;
- Avaliação Baseada em Problemas (ABP).



Site Oficial

<https://gitlab.com/professor-rvenson/designpatterns-2026-1>

Todos os materiais de aula, incluindo avaliações, exercícios e exemplos de aula serão disponibilizados neste repositório oficial. O ambiente virtual poderá ser usado como repositório secundário em algumas situações.

Material compilado disponível em

<https://designpatterns.venson.net.br>



Contato

Apenas por email em
ramon.venson@satc.edu.br

Outras considerações

- No máximo 20 faltas;
- Horário de Aula: 18:50h às 22:00h;
- Registrar saídas antecipadas por email;
- Atestado não abona falta;
- Entregas fora do prazo serão desconsideradas;
- Não deixar de realizar as atividades;
- Informe o professor prontamente sobre qualquer problema.

