

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

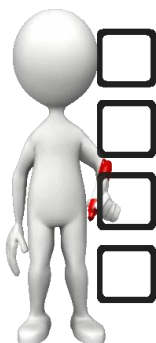


Prof. MSc. Enoch Menezes de Oliveira Junior

1

Informações importantes!

➤ Disciplinas:



- ☐ ➤ Disciplinas presenciais.
- ☐ ➤ Disciplinas online (DOL).
- ☐ ➤ Disciplinas híbridas:
- ☒ 02 pontos na nota 1.

2

Informações importantes!

- Frequência mínima para aprovação 75%.
- Média para aprovação 7,0.
- Média < 4: Reprovação.
- Média entre ≥ 4 e < 7 : Avaliação final.
- Final:
 - ✓ Média ≥ 5 : Aprovado.
 - ✓ Média < 5: Reprovado.



3

Informações importantes!

- Avaliação:
 - ✓ Nota 1 = Prova + Atividades complementares = 08 pts.
 - ✓ Nota 2 = Prova = 10,0 pts.
- Final:
 - ✓ Média + nota da Avaliação final.



4

Informações importantes!

Semestre	Componentes Curriculares
1º	DESENVOLVIMENTO PESSOAL E TRABALHABILIDADE
	ENGENHARIA DE SOFTWARE E GESTÃO DE TIMES ÁGEIS
	LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ALGORÍTMICA
	MATEMÁTICA APLICADA
	DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E DIREITOS INDIVIDUAIS
	DESIGN CENTRADO NO SER HUMANO

@ Ambiente Virtual	>
 Sala Ser Digital (Teams)	>

2º	PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS e ESTRUTURA DE DADOS
	TRANSFORMAÇÃO DIGITAL, SISTEMAS COMPUTACIONAIS E O FUTURO DA TECNOLOGIA
	BANCO DE DADOS
	ANÁLISE E MODELAGEM DE SISTEMAS
	FRONT-END FRAMEWORKS
	DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES PARA INTERNET
	ATIVIDADES PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES DE EXTENSÃO I

5

Informações importantes!

3º	EMPREENDEDORISMO
	ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA DE COMPUTADORES
	DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MOVEIS
	REDES DE COMPUTADORES
	PROJETO DE BANCO DE DADOS
	BACK-END FRAMEWORKS

Semestre	Componentes Curriculares
4º	MACHINE LEARNING
	GERÊNCIA DE CONFIGURAÇÃO
	LABORATÓRIO DE EMPREENDIMENTOS INOVADORES
	GERENCIAMENTO DE PROJETOS
	ARQUITETURA DE SOFTWARE E COMPUTAÇÃO EM NUVEM
	ENGENHARIA DE REQUISITOS, TESTE E QUALIDADE DE SOFTWARE
	TÓPICOS INTEGRADORES
	ATIVIDADES PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES DE EXTENSÃO II

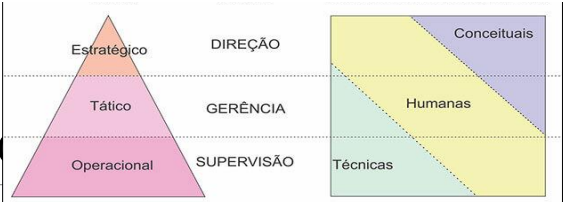
6

➤ Mas por que eu tenho que estudar isso!



7

Níveis pro



8

Desenvolvimento de softwares

➤ Por onde começar?

- ✓ Dominar a base da programação.

➤ O que é a base da programação?

- ✓ Análise de requisitos.
- ✓ Lógica de programação.
- ✓ Algoritmos.
- ✓ Estrutura de dados.
- ✓ Paradigmas de programação.



9

Desenvolvimento de softwares

➤ Quantas linguagens de programação existem?

- ✓ Aproximadamente: 1300.

➤ Dessas, quantas estão sendo utilizadas?

- ✓ Aproximadamente: 50.



10

➤ Quais linguagens são mais populares?

1. Javascript;
2. Python;
3. Java;
4. PHP;
5. C#;
6. C++;
7. TypeScript;
8. Ruby;
9. C;
10. Swift;



11

➤ Quais linguagens são mais populares?

11. R;
12. Objective-C;
13. Scala;
14. Shell;
15. Go;
16. PowerShell;
17. Kotlin;
18. Rust;
19. Dart.



12

➤ Quais as linguagens mais usadas?

1. JavaScript (64.96%);
2. Python (48.24%);
3. Java (35.35%);
4. Node.js (33.91%);
5. TypeScript (30.19%);
6. C# (27.86%);
7. Bash/Shell (27.13%);
8. C++ (24.31%).



13

➤ Qual área pretendo atuar?

1. Front-end.
2. Back-end.
3. Full-Stack.
4. Mobile.
5. Web.
6. Dados.
7. Jogos.



14

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ **Front-end.**

✓ JavaScript.

1. HTML.
2. CSS.
3. XML.
4. XHTML.



15

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ **Back-end.**

✓ Java.

✓ C#.

✓ PHP.

✓ Python.

✓ Kotlin.

✓ Ruby.

✓ Javascript (Node.js).

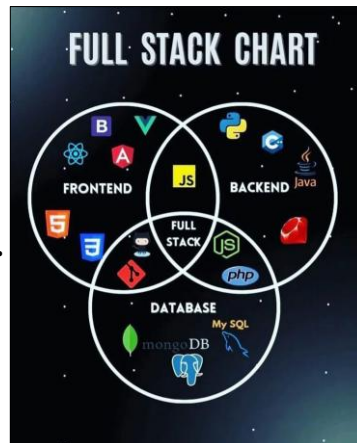


16

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ **Full-Stack:**

- ✓ JavaScript.
- ✓ Javascript (Node.js).
- ✓ Typescript.
- ✓ PHP.



17

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ **Mobile.**

- ✓ Kotlin.
- ✓ Java.
- ✓ Swift.
- ✓ Dart (Flutter).
- ✓ Javascript/Typescript (React native).



18

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ Web:

- ✓ JavaScript.
- ✓ Java (Springboot).
- ✓ PHP.
- ✓ Python.
- ✓ Ruby.
- ✓ Rust.
- ✓ Dart



19



UNINASSAU

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ Dados:

- ✓ Python.
- ✓ Java.
- ✓ R.



20

➤ Qual área pretendo atuar?

➤ Jogos:

➤ UNITY:

✓ C#.

➤ UNREAL:

✓ C++

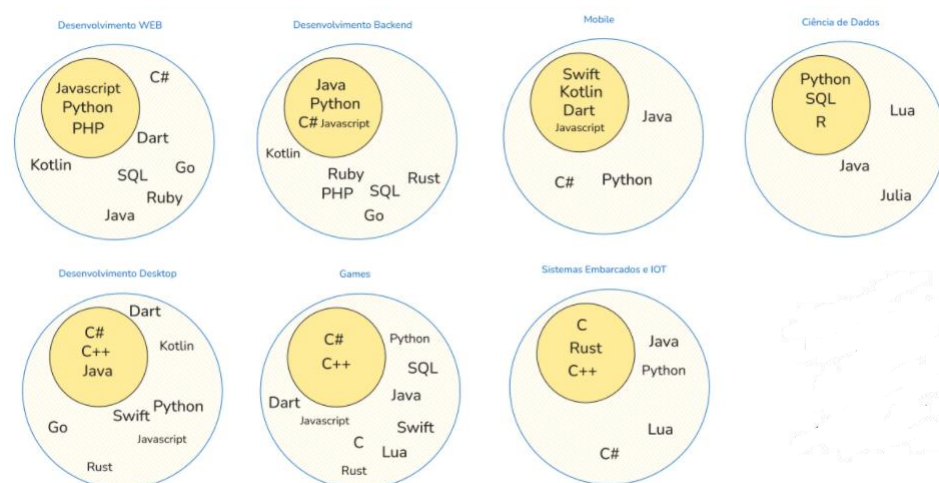
✓ JavaScript.

✓ Python.

✓ Swift



21



22

