



Disciplina: Programação front-end

Ano/Semestre: 2024/01

Turma: ESOF3S-N-P4

Docente: João Choma Neto

Sobre o curso

Ementa

Esta disciplina tem como objetivo introduzir os conceitos e técnicas fundamentais para o desenvolvimento de interfaces de usuário na web, abrangendo desde a estruturação do conteúdo com HTML até a estilização com CSS e a programação comportamental com JavaScript e TypeScript. Será dada ênfase à criação de aplicações web responsivas, acessíveis e interativas, preparando o aluno para enfrentar os desafios do desenvolvimento front end moderno.

Objetivo

Compreender os Conceitos Fundamentais de Desenvolvimento web Conhecer a arquitetura cliente-servidor, o padrão MVC, e a divisão entre front end e back end. Conhecer as Tecnologias de Front End: HTML, CSS, e JavaScript. Desenvolver Habilidades em Linguagens de Script Utilizar Frameworks e Bibliotecas Modernas Aprender a utilizar ferramentas de desenvolvimento, depuração, e testes específicos para o front end. Entender os princípios de design responsivo, usabilidade, e acessibilidade na web.

Justificativa

A disciplina de Desenvolvimento Front End atende à crescente demanda do mercado por profissionais capacitados na criação de interfaces web dinâmicas, acessíveis e responsivas. Em um contexto de constante evolução tecnológica, esta disciplina se justifica pela necessidade de formar desenvolvedores versáteis, proficientes nas tecnologias fundamentais como HTML, CSS e JavaScript, e nas práticas modernas de design e desenvolvimento.



Disciplina: Estrutura de dados

Ano/Semestre: 2024/01

Turma: ESOF3S-N-P4

Docente: Edson Alexandre Domingues Moreno

Sobre o curso

Ementa

Conceitos e técnica de manipulação de dados em memória; Estruturas lógicas e suas Implementações: Tabelas (matrizes); Listas lineares: listas ordenadas (vetores), listas encadeadas e suas variações, listas com disciplinas de acesso (pilha e fila), tabelas Hash; Árvores e suas generalizações: árvores binárias, árvores de busca, árvores balanceadas; Algoritmos de grafos; Algoritmos para pesquisa e ordenação interna.

Objetivo

Tornar o aluno apto a trabalhar com informação de forma estruturada, conhecer métodos de alocação, classificação e pesquisa de dados, entendendo suas aplicações. Analisar a eficiência de algoritmos Diferenciar as estruturas de dados Apresentar as operações sobre cada estrutura de dados Apresentar os algoritmos de classificação de dados Apresentar os algoritmos de pesquisa de dados Compreender aplicações que façam uso de estruturas de dados

Justificativa

A disciplina de Estrutura de Dados é fundamental no contexto acadêmico e profissional da área computacional e correlatas. Seu objetivo principal é capacitar os estudantes a compreender e aplicar conceitos essenciais para o armazenamento, organização e manipulação eficiente de dados, com foco na

resolução eficaz de problemas computacionais, complementando assim o conhecimento obtido anteriormente nas disciplinas de Algoritmos e Lógica de Programação e Linguagem e Técnicas de Programação.



Disciplina: Análise e projeto orientado a objetos
Ano/Semestre: 2024/01
Turma: ESOF3S-N-P4
Docente: João Messias Pereira Lenco

Sobre o curso

Ementa

Análise e projeto de software. Linguagens de modelagem de software. UML (Unified Modeling Language). Modelos de análise de software. Modelos de projeto de software. Diagrama de Casos de Uso como ferramenta de análise. Diagrama de classes X. Classes do sistema. Utilização de diagramas no desenvolvimento de software.

Objetivo

Compreender os conceitos da Análise e Projeto Orientado a Objetos; Analisar problemas do mundo real e produzir uma abstração orientada a objetos utilizando UML; Projetar soluções do mundo real e produzir uma abstração orientada a objetos utilizando UML;

Justificativa

Reconhecer a relevância da análise e do projeto no âmbito da Engenharia de Software, aplicando os principais diagramas da UML para modelar software. Adquirir proficiência na linguagem UML para a execução eficaz da modelagem de software. Empregar técnicas de análise e projeto na criação de sistemas orientados a objetos por meio da ferramenta padrão para modelagem desses sistemas. Escolher adequadamente os tipos de diagramas a serem utilizados em cada situação durante o processo de modelagem de software. Integrar diversas técnicas e ferramentas de análise e projeto na elaboração de sistemas orientados a objetos, com o propósito de gerar a documentação inerente ao desenvolvimento orientado a objetos.

Grade horária

	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
19:00 - 20:30	Programação front-end	Estrutura de dados	Análise e projeto OO	Programação front-end	Estrutura de dados
21:00 - 22:30	-	-	-	Análise e projeto OO	-

Entre em contato com o coordenador

Nome completo:


Email acadêmico:


RA:

Assunto:

Enviar

Desenvolvido por Lucas Catuyama para a disciplina "Programção Front-end"

 LinkedIn

 Github