



Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I
COLEGIADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

EMENTA					
DISCIPLINA/CÓDIGO	CREDITAÇÃO				CARGA HORÁRIA
	T	P	TB	TOTAL	
Projeto Avançado de Sistemas/CPD029	2	1	-	3	60
Conceito de padrão de projeto. Padrões de projeto para software orientado a objetos. Mapeamento objeto-relacional baseado em padrões. Padrões de arquitetura de software. Conceito de refatoração. Princípios para a utilização de refatorações. Refatorações para software orientado a objetos.					
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO					
<ul style="list-style-type: none">• Conceito de padrão de projeto• Descrevendo padrões de projeto GoF• Selecionando e usando padrões de projeto GoF• Padrões de projeto GoF de criação, estruturais e comportamentais• Mapeamento objeto-relacional baseado em padrões de projeto• Exemplos de <i>frameworks</i> de persistência• Padrões de arquitetura de software.• Conceito de refatoração• Indícios da necessidade de refatoração• Testes e refatorações• Refatorações: compondo métodos, movendo elementos entre objetos, organizando dados, simplificando expressões condicionais, simplificando chamadas a métodos, lidando com generalização.					
BIBLIOGRAFIA					
<ul style="list-style-type: none">• GAMMA, Erich et al. Padrões de Projeto - Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos. Bookman, 2000.• FOWLER, Martin. Refatoração. Bookman, 2004.• MOWBRAY, Thomas J., MALVEAU, Raphael C. CORBA Design Patterns. John Wiley Consumers, 1ª ed, 1997.					



Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I
COLEGIADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

EMENTA					
DISCIPLINA/CÓDIGO	CREDITAÇÃO				CARGA HORÁRIA
	T	P	TB	TOTAL	
Engenharia de Programas/CPD030	2	1	-	3	60
<p>Algoritmos como tecnologia. Técnicas de análise de algoritmos. Estilo de programação. Aspectos característicos de diferentes linguagens de programação. Passagem de parâmetros. Gerenciamento de memória. Qualidade do código-fonte: correção, eficiência, legibilidade, modularidade, portabilidade e manutenibilidade. Exemplos de programação em diferentes linguagens.</p>					
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO					
<p>Algoritmos como tecnologia</p> <ul style="list-style-type: none">- a importância do código eficiente – exemplos.- o impacto do código na qualidade dos sistemas de informação. <p>Técnicas de análise de algoritmos</p> <ul style="list-style-type: none">- algoritmos iterativos.- algoritmos recursivos e equações de recorrência.- técnicas experimentais. <p>Estilo de programação</p> <ul style="list-style-type: none">- nomeação de identificadores.- estética e legibilidade do código-fonte. <p>Estudo comparativo de linguagens: Pascal, C, C++, Java, Delphi, Visual Basic.</p> <p>Técnicas e práticas de gerenciamento de memória.</p> <p>Chamadas a subrotinas: aspectos de eficiência e de modularidade.</p> <p>Diretrizes para a elaboração de código portátil.</p> <p>Algoritmos típicos – aspectos de projeto e implementação eficientes.</p>					
BIBLIOGRAFIA					
<ul style="list-style-type: none">• KERNIGHAN, Brian W.; PIKE, Rob. A Prática da Programação. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2000.• STEIN, Clifford; CORMEN, Thomas H.; LEISERSON, Charles E. Algoritmos – Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2002.					



Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I
COLEGIADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

EMENTA					
DISCIPLINA/CÓDIGO	CREDITAÇÃO				CARGA HORÁRIA
	T	P	TB	TOTAL	
Interface Humano-Computador/CPD031	2	1	-	3	60
Os conceitos de interação e interface homem-máquina. Dispositivos de entrada e saída em sistemas interativos homem-máquina. Fundamentos de interface de interação homem-máquina. Técnicas de diálogo homem-máquina. Ergonomia de software. Arquiteturas de software e padrões para interfaces de usuários.					
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO					
Interface humano-computador: conceito e importância. Dispositivos de interface. Evolução das interfaces. Modelos de interface. Aspectos psicológicos da interação humano-computador. Aspectos ergonômicos da interação humano-computador. Usabilidade do software: definição e avaliação. Padrões de interfaces orientadas a evento. Interfaces orientadas à WEB. Interfaces não-convencionais. Interfaces para pessoas com necessidades especiais.					
BIBLIOGRAFIA					
<ul style="list-style-type: none">• MANDEL, Theo. The Elements of User Interface Design. John Wiley & Sons, 1997.• JOHNSON, Jeff. GUI Bloopers: Dont's and Do's for Software Developers and WEB Designers. Morgan Kaufmann, 2000.• HICKSON, Rosângela. Projeto de Sistemas WEB Orientados a Interface. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2003.					



Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I
COLEGIADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

EMENTA					
DISCIPLINA/CÓDIGO	CREDITAÇÃO				CARGA HORÁRIA
	T	P	TB	TOTAL	
Sistemas Distribuídos/CPD032	2	1	-	3	60
Conceito de Sistema Verdadeiramente Distribuído; Aspectos no Projeto de Sistemas Distribuídos; Sistema Operacional de Rede x Sistemas Operacionais Distribuídos; Middleware: características, funções e padrões. Exemplos de middleware. Implementação de Sistemas Distribuídos. Segurança e Tolerância a Falhas em Sistemas Distribuídos.					
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO					
<p>Introdução aos Sistemas Distribuídos</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceito, características e desafios <p>Modelos Arquiteturais</p> <ul style="list-style-type: none">• Arquitetura Cliente-Servidor e Peer-to-Peer• Arquiteturas de Código Móvel• Arquitetura de Eventos Distribuídos <p>Ambientes Operacionais</p> <ul style="list-style-type: none">• Suporte do Sistema Operacional• Sistemas Operacionais Distribuídos x Sistemas Operacionais de Rede• Middleware: Conceito, Serialização, Representação Externa de Dados <p>Implementação de Sistemas Distribuídos</p> <ul style="list-style-type: none">• CORBA, Java RMI e Web Services <p>Segurança</p> <ul style="list-style-type: none">• Modelo de Segurança• Ameaças e Ataques• Autenticação e Criptografia <p>Tolerância a Falhas</p> <ul style="list-style-type: none">• Modelo de Falhas, conceito, replicação: ativa x passiva <p>Desafios</p>					
BIBLIOGRAFIA					
<ul style="list-style-type: none">• COULORIS, G. & Dollimore, J. & Kindberg T. Distributed Systems: Concepts and Design. 3 ed. London : Addison-Wesley, 2001.• EBERHART, Andreas. Java Tools – Using XML, EJB, CORBA, Servlets and Soap. John Wiley Professional, 1a ed., 2002.• BODOFF, Stephane. Tutorial do J2EE – Enterprise Edition 1.4. Ciência Moderna, 1ª ed., 2005.					



Universidade do Estado da Bahia – UNEB
Departamento de Ciências Exatas e da Terra - Campus I
COLEGIADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

EMENTA					
DISCIPLINA/CÓDIGO	CREDITAÇÃO				CARGA HORÁRIA
	T	P	TB	TOTAL	
Psicologia Aplicada às Organizações/ADM020	2	1	-	3	60
Fundamentos do comportamento organizacional. Motivação. Relações interpessoais, com ênfase no processo de interação analista-usuário. O papel da criatividade nas modernas organizações. Teorias Filosóficas e Psicológicas sobre a Criatividade. Bloqueios. Técnicas de desenvolvimento da criatividade. Perfil de uma organização criativa. Criatividade nos negócios.					
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO					
<ul style="list-style-type: none">• A Psicologia como Ciência: Introdução/Conceito e Objeto• As Emoções e As Inteligências Múltiplas• Inteligências Emocional• Emotividade e Ser Humano• Trabalho e Desfrute / Stress e Trabalho• A Motivação e o Ambiente Organizacional• Fontes de Conflitos interpessoais nas Organizações• A Gestão de Conflitos nas Organizações• Angústias e Stress: O Trabalho como Fonte de Sofrimento Psíquico• O papel da criatividade nas modernas organizações• Criatividade nos negócios.					
BIBLIOGRAFIA					
<ul style="list-style-type: none">• BRAGHIROLI, Elaine Maria et al. Psicologia geral. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.• BOCK, Ana M. Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes T. Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia. 13. ed. São Paulo: Saraiva, 2001.					