

	FACULDADE DE TECNOLOGIA SENAC RIO PLANO DE ENSINO	
	CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Semestre Letivo: 2022.1
Unidade Curricular (UC)	1. Projeto Integrador 2 - Modelos do Projeto para Desenvolvimento de Sistemas	Módulo: 2
		Carga Horária Semestral: 40h
		Carga Horária Semanal: 2h
Professor:	Anderson Fernandes Pereira dos Santos	

Perfil Profissional de Conclusão e Competências do Perfil:

O Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas é responsável por projetar, especificar, desenvolver, documentar, testar, implantar e manter sistemas computacionais de informação. Este profissional trabalha com ferramentas computacionais, equipamentos de informática e metodologia de gerenciamento de projetos na produção de sistemas. Raciocínio lógico focado na codificação de programas e emprego de linguagens de programação, além da preocupação com a inovação, qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais são fundamentais à atuação deste profissional.

- Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado.
- Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações.
- Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.
- Implantar e manter sistemas de informação, realizando instalação e as manutenções preventivas, evolutivas e corretivas.
- Gerenciar projetos de desenvolvimento de sistemas de informação com qualidade, elaborando cronogramas e definindo custos.
- Implementar políticas, processos desenvolvimento de projetos de TI.

Justificativa da UC e sua contribuição para o desenvolvimento do Projeto Integrador:

A unidade curricular objetiva a mensuração da atividade e do esforço a ser desenvolvido

- Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado.
- Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações.
- Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.

Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos):

- Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo.

Estratégias didáticas:

A estratégia didática constará de exercícios práticos e estudos orientados de forma a possibilitar a construção paulatina e gradual das competências previstas na unidade curricular.

Procedimentos e Instrumentos de Avaliação:

Os alunos serão avaliados no decorrer da disciplina em cada competência a ser construída de forma majoritariamente prática, assegurando a medição do nível de assimilação das competências pelos alunos. Construção de algoritmos em Java, exercícios práticos em computador e avaliação prática.

Bibliografia Básica:

- Todas as bibliografias do módulo.

Bibliografia Complementar:

- Todas as bibliografias do módulo.

CRONOGRAMA DO SEMESTRE: 2020.2

(Organização do cronograma de trabalho - competências a desenvolver/aulas)

Competência/Indicadores	Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos)	Data	Carga Horária (h/a)	Carga Horária Acumulada (h/a)
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	11/03	2	2
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	18/03	2	4
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	25/03	2	6
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	01/04	2	8
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	08/04	2	10
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações.	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	09/04	2	12

gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.				
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	29/04	2	14
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	30/04	2	16
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	06/05	2	18
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	13/05	2	20
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	20/05	2	22
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	27/05	2	24
Competências: - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	03/06	2	26
Competências:	<ul style="list-style-type: none"> Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	10/06	2	28

<ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 				
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	11/06	2	30
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	24/06	2	32
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	01/07	2	34
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	08/07	2	36
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	15/07	2	38
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado. - Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações. - Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Este componente curricular explora de forma integrada as bases tecnológicas do módulo. 	29/07	2	40