



SISTEMAS DES. Ш ANALISE

2° PERIODO

. Disciplina		A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH		
als componentes: memória, processador, entrada e saída. 2.3 Elementos do ser en el 3-Tipos de Sistemas Oneracionais, 2, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5,	Optativa C.H. Total Nº. Créditos	C.H. Total	Nº. Créditos	100
compartifinado; de tempo real. Unidade 4 - Sistemas Monoprogramáveis/Monotarefa e Multiprogramáveis/Multiprefa 3.2 Sistemas Multiprogramáveis/Multiprefa 3.2 Sistemas Park.	computação.	2.4 Compilado	res, ligadores	41
sador 6.1 Modelo de Processo (contexto).	4.2 Operações	de Entrade/Se	aída 4.3	
zação, deadlock) 6.3 Escalonamento, Preemars, Enderecamento e estados). Tipos de processos 6.2 Cominidade 6-Gerência do	los de Acesso	Unidade 6 - 0	Serência do	
19 7.3 Membra Virtal, Paginação Unidade 8-Sistemas de Aranivos e 1 A. Demória 7.1 Tipos de alocação de memória 7.2 dínos	ipos de alocac	a processos (c ão de memóri	concorrência,	
Arayas ou Arquivos, organização 8.2 Métodos de acesso, operações de E/S	3.2 Métodos de	acesso, oper	ações de E/S	

Columbia			
EBRALINFAR	Optativa	C.H. Total Nº Crédito	Nº. Crédito

Matrizes. Determinantes. Inversão de matrizes. Sistema de equações lineares. Espaço vetorial. Transformações lineares. Operações a Autovalores e autovetores.

Autovalores e autovetores.

Unidade 1 - Vetores 1.2. Angulo entre dois vetores 1.8. Paralelismo e ortogonalidade de dois vetores. Unidade 2 - Tenfinição de matriz 2.2. Matriz quadrade 2.3. Igualdade de Matrizes 2.4. Adição de matrizes 2.5. Produção de uma matriz por um escalar nantes 3.1. Determinante de uma matriz por um escalar nante de 31. Determinante de uma matriz 3.2. Ordem de um determinante 3.3. Cálculo do Determinante de 2.3. Ordem 3.4. Cálculo do Determinante de 2.3. Ordem 3.4. Cálculo do Determinante de 2.4. Ordem 3.4. Cálculo do Lordem 3.5. Deservolvimento de determinante por linha ou por coluna 3.6. Propriedades dos determinantes 3.7. Cálculo do um tante em qualquer ordem Unidade 4 - Inversão de Matrizes 4.1. Matriz inversa 4.5. Matriz singular 4.3. Matriz não singular 4.4. Propriedades de aquações Elementares 4.6. Inversão de matrizes 4.1. Matriz inversa Ventrials and singular 4.3. Matriz não singular 4.4. Propriedades de aquações lineares 5.3. Solução de um sistema linear. B.2. Distanca de equações lineares 5.3. Solução de um sistema linear 6.5. Dependência e independência linear 6.6. Bases spaços vetorials 6.7. Mudança de base. Unidade 7. Transformações lineares 7.2. Núcleo de uma transformações lineares 7.8. Transformações lineares planas 3.1. Transformações lineares 8.1. Operações com transformações lineares 7.6. Operações lineares 2.8. Transformações lineares 2.9. Operações com transformações lineares 8.1. Operações com transformações lineares 7.8. Operações lineares 2.8. Operações com transformações lineares 2.8. Operações com confores line

3

APLICAÇÕES EM BANCO DE DADOS

ode Conceitos, Projeto Lógico. Projeto de Índices de Acesso. Álgebra Relacional. Otimização, Segurança, Recuperação, Linguagem SQL. 31-Conceitos Básicos de BD 1.1 Modelo Conceitual de Dados 1.2 Entidades de Dados 1.3 Relacionamentos e Cardinalidades 1.4 Chaves, Candidata, Estrangeira 1.5 Agregação, Generalização e especialização (Super-tipo e Sub-tipo). Unidade 2-Projeto Físico de Banco de Unidade 3-Conceitos Álgebra Relacional 3.1 Desrição, Projeção, União, Interseção, Diferença, Junção. Unidade 4-Linguagem S.Q.L. - Comandos DDL 5.1 Create Table, Alter Table, Drop Table, Create ter Index, Drop Index. Unidade 6-Linguagem S.Q.L. - Comandos DML 6.1 Insert Update, Delete. Unidade 7-Linguagem S.Q.L. - Comandos DML 6.1 Insert Update, Delete. Unidade 7-Linguagem S.Q.L. - Comandos Consulta de Dados (SELECT). 7.2 Categorização de Dados (igualdade, não-igualdade, valores menores e majores). 7.3 Resumindo Ds (COUNT, SUM, MAX, MIN, AVG). 7.4 Classificando e agrupando dados (GROUP BY, ORDER BY, HAVING). 7.5 Unindo Tabelas. Unidagem S.Q.L. - Predicados de Cláusula WHERE. 8.1 Igual, Diferente, Maior, Menor, BETWEEN, IN, LIKE, NOT, ALL EXISTIS, DISTINCT. Unidagem S.Q.L. - Uso de SubQueries.

9

Não

CONCEITOS BÁSICOS DE GESTÃO

ncia Organizacional; Era Industrial x Era do Conhecimento; Funções Primordiais de um Gestor, Mudança planejada. Unidade 1 - A Ambiê dustrial 1.1 As Organizações 1.1.1 Conceituação 1.1.2 Cultura 1.1.3 Clima 1.1.4 A visão Sistêmica 1.1.5 A influência da globalização Univada dustrial x Era do Conhecimento 2.1 Conceituação 2.2 Visão paradigmática de ambas as eras 2.3 Reflexões sobre a influência da ruptura na Gestão 2.3.1 autoconhecimento 2.3.2 determinismo x probabilismo 2.3.3 interconectividade; interdependência e interatividade 2.3.4 Casa da Organização plena Unidade 3 - Funções Primordiais de um Gestor 3.1 2.3.5 paralisia x flexibilidade de planejamento. 3.1.2 Visão contemporânea do planejamento. 3.1.3 Visão; missão, foco e cenários. 3.2 sento 3.1.1 Conceituação de planejamento. 3.3.1 Conceitos básicos 3.3.2 Autoridade, poder e carisma. 3.4 Controle 3.4.1 Conceitos básicos 3.3.2 Conceitos básicos. ontrole na era industrial. 3.4.3 Modernas visões de controle. 3.5 As macro-habilidades do Gestor na era do Conhecimento. Uni planejada 4.1 Conceituação 4.1.1 O campo de forças de Lewin. 4.1.2 Fases. 4.1.3 Ações inibidoras. 4.1.4 Ações propulsoras.

STRUTURA DE DADOS II

n alocação dinâmica. Sistemas de tipos. Listas lineares: alocação contígua e encadeada. Recursividade. Listas lineares com disciplina



SISTEMAS rso: ANALISE E DES.

3° PERIODO

		-	~
	A	5	.)
1	C	3)
- (P	5	
		/	
	Q		
	CA		

	Optativa C.H. Total Nº. Créd	as ordenadas em máxima) 4.4 Percursos	ções de percursos: es especiais Inidade	חווחסחווס סוווחסחום
	Optativa	s vazias, alturas mínima e	a. Verificação de condiçã	
	definição, relações numéricas fundamenta árvore binária, 42 Bennada C.H. Total Nº. Cr	culo do número de descendentes, nível e altura de cada nó número de sub-árvores sais, alturas mínima e máxima) 4.4 Percursos	Tolhas de cada subárvor	
Disciplina	nível, altura, árvore orde s numéricas fundament	ordem. Implementações a de cada nó nímoro		MPUTADOBEO
· · ·	rias: definição, relaçõe: rdem em cada	cendentes, nível e alture	S DF REDEC P.	OD AN CONTROL OF CC
rior folha, caminho pon	mória. 4.3 Árvares binárias; defini árvares binárias; pré-ordem em	tulo do número de desc tos	FUNDAMENTO	

Sréditos

FUNDAMENTOS DE REDES DE COMPUTADORES

istemas de comunicação, incluindo voz e dados. Sinais de transmissão. Transmissão: tipos e meios. Elementos dos sistemas de comunicação de transmissão. Transmissão de dados. Redes de Comunicação de Dados. Unidade 1-Introdução e modulação. Comutação. Elementos fisicos utilizados dados 2.1 Arquitetura de rades. Unidade 1-Introdução e modulação. Comutação. Elementos de comunicação de dados 2.1 Arquitetura de rades. 2.2 O padrão OSI/ISO. Unidade 3.1 Tipos de Ligações 3.2 is 3.11 Man s 3.12 Lan s Unidade 4-Sinais de Transmissão 4.1 Sinais analógicos e sinais digitais. 4.2 Característicos dos sinais. Unidade 5-Samalógicos e Sinais digitais. 4.2 Característicos dos sinais. Unidade 5-Samalógicos 6.15 Capacidade de um canal Largura de faixa Baud e Bps. Unidade 6-Códigos de Transmissão 6.1 Concéluação so digital em sur canalógicos e sinais digitais. 4.2 Característicos dos sinais. Unidade 5-Samalógicos 6.1 Concéluação 1.1 Meios guiados 2.2 Tipos de inierface 7.3 Cabacamento dos erros Unidade 9-Multiplexação 9.1 Utilização da latgura de faixa de um canal. 9.2 Tipos de multiplexação 9.1 Utilização da latgura de faixa de um canal. 9.2 Tipos de multiplexação 9.1 Utilização por circuito. 10.3 Comutação por pacotes.

ses e Objetos, Herança, Polimorfismo, Classes Abstratas, Interfaces, Tipos Abstratos de Dados, Sobrecarga e Sobrescrita de Métodos, Apsulamento, Classes de Entidade, Classes de Controle, Responsabilidade de Tarefas. Unidade 1 - Classes e Objetos 1.1 Classes 1.2 Atributos Métodos 1.4 Diferenças entre OO e Programação estruturada, 1.5 Objetos. Unidade 2 - Tipos Abstratos de Dados 2.1 Herança, 2.2 Polimorfismo Sobrecarga e Sobrescrita de métodos 2.4 Encapsulamento, 2.5 Classes Abstratas, 2.6 Interfaces, Unidade 3 - Classes de Entidade, Controle e ralização, 3.1 Entidades, 3.2 Controle, 3.3 Visualização, 3.4 Responsabilidade de tarefas

18	District of the last			The second second
11 35 11	TOTAL STREET, SALES		STATE OF THE PARTY OF	
360			The Party of the P	
S	THE PERSON NAMED IN			-
lotal	SALES AND PROPERTY.			Ontation
	STATE OF THE PARTY OF		-	ċ
	The same	1	The Party of the P	
			1	
			San Control of	
TO SERVICE STATE OF		To the local	SALES ALLES	
CONTRACTOR SECTION		San Parties		
ACCORPANIES OF		Sand Sand		0
STATE OF THE PERSON NAMED IN			Cinlin	
10000		The same	įČ	Ś.
STATE		-		
1				
THE PERSON NAMED IN		State of the last		
00	000	STATE OF THE PARTY		STATE STREET, SQUARE,
FDÍO	1	THE STREET		The latest designation of the latest designa
AO D		THE PERSON NAMED IN		

0

rotal Nr. Créditos ARQUITETURA DE REDES DE COMPUTADORES

ETIVO(S): Conhecer os conceitos relacionados as Redes de Computadores. Conhecer as topologías das redes de computadores. Compreender

quiteturas OSI e a arquitetura TCP/IP e seus protocolos. Saber os métodos de transmissão de informações através das redes de computadores. Compender os conceitos relacionados aos protocolos. Saber os métodos de transmissão de informações através das redes de computadores. Sistemas de Computação, Redes de computadores. Topologias, Diferenciar as plataformas ponto e cliente Servidor. EMENTA: Histórico colos de aplicação, TCP e IP. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: Unidade 1 - Introdução, Arquiteturas de Redes. Arquitetura TCP/IP. metros de Avaliação 1.5 Padronização. Unidade 2 - Arquitetura de Camadas 2.1 Funcionalidades 2.2 Arquitetura OSI/ISO 2.3 Arquitetura TCP/IP. Camada de Aplicação 2.3.1.1 Arquitetura peer-to-peer 2.3.1.2 Arquitetura Cliente-Servidor 2.3.1.3 Protocolos de Aplicação 2.3.2 Camada de Sanada de Enlace 2.3.2.4 TCP 2.3.3 Camada de Rede 2.3.3.1 Conceitos 2.3.2 Camada de Erro 4 Segmentação

EMPREENDEDORISMO

Não

diencia Organizacional; Era Industrial x Era do Conhecimento; Funções Primordiais de um Gestor, Mudança planejada. Unidade 1-0 perfil pendedor 1.1 Empreendedorismo 1.4 pendedor 1.2 Porque, estudar empreendedorismo. 1.3 Campos do empreendedorismo. 1.4 pendedor 1.2 Porque, estudar empreendedor 1.7 Peculiaridades da pequena empresa. Bendedor - definição. 1.5 Empreendedores - quem são eles? 1.6 Os 8 caminhos de empreendedor. 1.7 Peculiaridades da pequena empresa. Sistema de suporte. Unidade 2 - Conceito de Si 2.1 Conceituação 2.2 O espaço de si 2.3 Feedback - importância para o autoconhecimento 2 sistema de suporte. Unidade 3.1 A criatividade como ferramenta do oconhecimento - a principal ferramenta do empreendedor 2.5 O ser é o fazer. Unidade 4 - O processo visionário 4.1 O conceito de visão. iconhecimento - a principal terralmenta de compressión. 3.3 Bloqueios mentais. Unidade 4-0 processo visionário 4.1 O conceito de visidador. 3.2 Paradigma x criatividade x inovação. 3.3 Bloqueios mentais. Unidade 4-0 processo visionário. 4.5 O processo de tegorias de visão. 4.3 Elementos de suporte ao desenvolvimento da visão. 4.6.3 Identificação, 4.6.4 Validação. Unidade volvimento da visão. 4.6 O estudo das oportunidades: 4.6.1 Conceito; 4.6.2 Características; 4.6.3 Identificação; 4.6.4 Validação. Volvimento da visão. 4.6 O estudo das oportunidades: 4.6.1 Conceito; 5.3 Como estruturá-la. Unidade 6-0 plano de negócios 6.1 Definição. de relações 5.1 Definição. 5.2 Importância para o empreendedor. 5.3 Como estruturá-la. e fazê-lo. 6.3 Para que serve. 6.4 Estrutura de um plano de negócios.

ENGENHARIA DE REQUISITOS

Não

de Desenvolvimento Interativo 14 Descricão de Projeto Objetivo 15 itos Básicos de Engenharia de Software. Análise de Sistemas e Requisitos. Notações UML da fase de Análise. Unidade 1-Análise de





Curso: ANÁLISE E DES. SISTEMAS

4° PERIODO		1		
odigo	Disciplina	Ontation	Letot U O	C II Total No Créditos
A. ESTATISTICA		Optaliva	בינו וחומו	IN . CIGAIROS
24 ESIMISING		Não	09	3
nenta:		To the second		

Estatistica Descritiva. População e amostra. Distribuição de freqüência. Histograma e Polígono de Freqüência. Medidas de posição. Medidas de dispersão. Conceitos básicos de probabilidade, Inferência estatística.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO III 141

nenta:

ご か に も な ひ

Š

9 Não

1	10 10 1
3,	ais 3.5
8 1 9	et cip
õe em	Prin nid
arança de classes; Reutilização de código; Polimorfismo; Mecanismos específicos de polimorfismo em JAVA; Conceitos iniciais de aplicações dificas e banco de dados. Unidade 1- Introdução a Linguagem Java; 1.1 Recursos e características de linguagem 1.2 História de linguagem 1.3 A áquina virtual 1.4 Padrão de codificação Java 1.5 Classes e objetos em Java 1.8 Estrutuas de controle 1.7 Estrutuas de derisão 1.8 Tinos de	1.10 Atributos e métodos 1.11 Modificadores de acesso 1.12 Pacotes 1.13 Intamento de Exceções Unidade 2-Principais em 2.3 Math 2.4 Date 2.5 Arquivos Unidade 3-Estruturas de Dados; 3.1 Arrays 3.2 ArrayList 3.3 HahsMap 3.4 TreeSet 3.5 Indade 4-Programação Gráfica 4.1 JFrame e componentes de Interface 4.2 ActionListener 4.3 LayoutManager Unidade 5-1 Dec
ng ng	8 4 3 4
0 0 0	p d
D D K	Mar
Sign	ahs C
inic	SET
25 T S	3.3
T T Set	St St
onc	司子言
O 8 4	or de ster
¥ 90 €	2 A P
A = C	me me
and	A Se at a
0 00 0	Tre Tre
sm	13
orfi	3.1.3
lim	tes los terf
0.00	0000
de	Pe Pe
SOS	s dies
Jo die	ira.
Ser Ser	SSC
sp 1.1	in min
S E	0 - 0
0 W S	e e
nisin Je	lad min
e Ga	Pre Fre
Me	807
o; l gu	diff 4,
ms Lin	8 ₹ ₹
A CO	T Pr
1.50 m	- 40
lo du d	S 2.5
T O S	od ste
igu	De arr
ód 1-	.4 ogr
de c	Pro Pro
P P F	.10 Atributos em 2.3 Meth 2 nidade 4 - Pro
Mile S	Trib 3 N
de de	A 200
So Si	H William
Ren add	s 1
P. C. B.	Syl
de de	2.2
erança de classes; Reutráficas e banco de dado ráquina virtual 1.4 Padrã	ados 1.9 Operadores 1 Pls: 2.1 String 2.2 Syste ollection 3.6 Iterator U
S S S	John File
de de	Sta Sta
000	1.2.1 lior
E CO	S: S
réfi	dados 1.9 Operadores 1.10 Atributos e métodos 1.11 Modificadores de acessos 1.12 Pacotes 1.13 Tratamento de Exceções. Unidade 2-Principais APIs: 2.1 String 2.2 System 2.3 Math 2.4 Date 2.5 Arquivos. Unidade 3-Estruturas de Dados; 3.1 Arrays 3.2 ArrayList 3.3 HahsMap 3.4 TreeSet 3.5 collection 3.6 Iterator. Unidade 4-Programação Gráfica 4.1 JFrame e componentes de Interface 4.2 ActionListener 4.3 LayoutManager. Unidade 5-1 DRC
Tmc	73 1 () 1

5° PERÍODO	00		THE REAL PROPERTY.	#1
odibo	Disciplina	Optativa	C.H. Total	Optativa C.H. Total Nº. Créditos
149 DESENVO	DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES WEB	Não	09	3
nenta: Criação de Servlets, criação d implementação. Unidade 1 - básico e seus componentes 1 Formulários. Unidade 2 - Moo Servidor 2.3 Estrutura de uma Servidets. Unidade 4 - Uso de	Criação de Serviets, criação de JSP, Aplicação em Camadas, Uso de Pádrães de Projeto, Servidor de Aplicação, Framework JSF, estratégias de implementação de Serviets, criação de JSP, Aplicação em Camadas, Uso de Pádrães de Projeto, Servidor de documentos 1.3 O documento básico e seus componentes 1.4 Formatação de textos, cores e fontes 1.5 Ligações (Uso de links) 1.6 Utilização de imagens, tabelas e frames 1.7 Formulários Unidade 2 - Modelo de Programação Web 2.1 Servidor de Aplicação em Camadas 2.2 Serviets e Componentes de Servidor 2.3 Estrutura de uma aplicação Web 2.4 Arquivo de configuração web xml Unidade 3 - Interfaces Web com JSP 3.1 JSP 3.2 Interação com Servidor 2.3 Estrutura de uma aplicação Web 2.4 Arquivo de configuração web xml Unidade 3 - Interfaces Web com JSP 3.1 JSP 3.2 Interação com Servidor 4.2 Classes de Negócio	plicação, Frame ação de docum lização de imag radas 2.2 Servis es Web com JS	work JSF, estra entos 1.3 O doc ens, tabelas e f sts e Componen P 3.1 JSP 3.2 Ir ócio	tégias de umento ames 1.7 tes de iteração com

GERÊNCIA DE PROJETOS EM TECNOLOGIA

menta

157

introdução ad Contexto de gerência de Projeto. Processos de Gerenciamento e Disciplinas de Integração. Escapo do Projeto. Tempo. Oustos.

Qualidade do Projeto. Recursos Humanos, Comunicações. Riscos e Aquisições do Projeto. 11 - Conceitos Básicos e Evolução do Gerenciamento de Projeto. 21 - Processos de gerenciamento de Decenda de Appetudos de Caso. Unidade 2- Gerenciamento de Integração do Projeto. 13 - Processos de gerenciamento e as éres de Projeto Papel do Gerencia de Projeto Papel do Gerenciamento de Projeto. 22 - Formalização e Desenvolvimento do Projeto. 21 - Conceitos Básicos. Métados. Conhecimente e aspecialização. 14-Estudo de Caso. Unidade 2- Gerenciamento do Projeto. 21 - Conceitos Básicos. Métados. Projeto (Termo de Abertura e Planos do Projeto). 23 - Gerenciamento de Escapo do Projeto. 31 - Conceitos Básicos de Mudenças e Processos de Energramento. 22 - Foundade 3- Gerenciamento de Escapo do Projeto 32 - Métados. Ferramentos a Processos de Energramento. 25 - Estudo de Caso. Unidade 3- Gerenciamento de Escapo do Projeto 32 - Métados. Ferramentos a Processos de Projeto 23 - Métados. Ferramentos en Técnicas para Gerenciamento de Desenvolvimento de Estudo de Caso. Unidade 3- Gerenciamento de Escapo do Projeto 31 - Conceitos Básicos, Métados, Ferramentas en Técnicas para Gerenciamento de Caso. Unidade 4- Desenvolvimento de Caso Unidade 4- Desenvolvimento de Caso Unidade 6- Gerenciamento de Caso Unidade 6- Gerenciamento de Organos de Projeto 51 - Conceitos Básicos, Métados, Ferramentas para gerenciamento de Organos de Organos de Organos de Projeto. 61 - Conceitos Básicos de Gerenciamento de Caso Unidade 6- Gerenciamento de Caso Unidade 6- Gerenciamento de Caso Unidade 6- Gerenciamento de Quelidade do Projeto. 61 - Conceitos Básicos de Gerenciamento de Quelidade do Projeto. 61 - Conceitos Básicos de Gerenciamento de Quelidade do Projeto 61 - Conceitos Básicos de Gerenciamento de Quelidade do Projeto 61 - Conceitos Básicos de Gerenciamento de Quelidade do Projeto 61 - Conceitos Básicos Métados, Perramenta Gerenciamento de Comunicações do Projeto: 8.1 - Conceitos Básicos, Métodos, Ferramentas e Técnicas das Comunicações do projeto. 8.2 - Tipos de Comunicação (Formais e Informais) 8.4 - Distribuição das informações e Relato de Desempenho do Projeto e Gerenciamento das relações com as partes interessadas. 8.5 - Estudo de Caso Unidade 9- Gerenciamento de Riscos do Projeto: 9.1 - Conceitos Básicos, Métodos, Ferramentas e Técnicas de Gerenciamento de Riscos do Projeto: 9.1 - Conceitos Básicos, Métodos, Ferramentas e - Planejamento de Riscos 9.2 - Planejamento de Riscos do Projeto: 9.5 - Estudo de Caso Unidade 10 - Gerènciamento de Aquisições do Projeto: 10.1 - Conceitos Básicos, Métodos, Ferramentas e Técnicas para Aquisições do Projeto 10.2 - Planejamento de Contratações 10.3 - Seleção e solicitação de respostas de fornecedoras 10.4 - Administração e Enserramento do Contrato.

PROJETO DE SOFTWARE

Casos de Uso, Diagrama de Atividades e Diagrama de Classes. Diagrama de Seqüência. Diagrama de Colaboração. Mapeamento em Código. Mapeamento de Sistemas 1.2. Mapeamento Objeto-Relacional para Bancos de Dados. Padrões de Projeto. Unidade 2 - Mapeamento em Código 2.1 Do Projeto ao Código Diagrama de Seqüência 1.3 Diagrama de Colaboração 1.4 Outros Diagramas UML. Unidade 2 - Mapeamento em Código 2.1 Do Projeto ao Código 2.2 Mapeamento Objeto-Relacional para Bancos de Dados. Unidade 3 - Padrões de Projeto 3.1 Definição e Histórico 3.2 Principais Padrões de Projeto 3.2.1 DAO 3.2.2 MVC 3.2.3 Factory 3.2.4 Controller 3.2.5 Façade





SISTEMAS DES. Ш Irso: ANALISE

5° PERÍODO

ligo

enta:

	II Nº. Créditos	
	C.H. Tota	The second secon
	Optativa	2000
Disciplina	SISTEMAS OPERACIONAIS DE REDES	

Imponentes do Ambiente de Rede Windows Server, Conceitos Básicos de Rede LINUX, Conceito de Grupos, Diretórios, Estrutura de Arquivos, nux 1.1.2 Conceito de distribuição Linux 1.2.1 Comandos básicos para o indows e Linux. Unidade 2: Estrutura de Arquivos 2.1 Particionamento no Windows Server 1.3 Diferenças entre Sistemas Operacionais indade 3: Usuários, Grupos e Conceitos de Diretórios 3.1 Criação de usuários e Linux 2.2 Permissões de arquivos no Windows e Linux Diferenças entre Sistemas Operacionais indade 3: Usuários, Grupos e Conceitos de Diretórios 3.1 Criação de usuários e grupos 3.2 Administração 3.3 Conceito de Diretório 3.4 OpenLDAP Active Directory (AD) 3.5.1 Conceitos de Unidades Organizacionais Unidade 4: Serviços de Rede 4.1 DNS 4.2 DHCP 4.3 Servidor de Arquivo 4.4 Active Discenso Remoto. Unidade 5: Políticas de Serviranca F.1 Discenso Rede 4.1 DNS 4.2 DHCP 4.3 Servidor de Arquivo 4.4 Bridon de Web 4.5 Acesso Remoto. Unidade 5: Políticas de Serviranca F.1 Discenso Rede 4.1 DNS 4.2 DHCP 4.3 Servidor de Arquivo 4.4

6° PERÍODO Governmente de Segurança 5.1 Direttvas 5.2 Auditona 5.3 Log 5.4 Backup Totais 240 12			I	THE REAL PROPERTY.	
DDO Totals Totals		12	Wall Complete		TO NOT WATER
DDO Totals Totals			The Person of th		THE REAL PROPERTY.
DDO Totals Totals		40	STATE STREET, SALES		
6° PERÍODO GO PERÍODO	dn		Transmission of the last		Contract of the last
6° PERÍODO	4 Back	otais	No. of Concession, Name of Street, or other Persons, or other Pers		Name of Street, or other Designation of the least of the
6° PERÍODO	Log 5.	Ĭ	TORKED POOL		
6° PERÍODO	ria 5:3		-		Contract of the last
6° PERÍODO	Audito		100		こうかん かんしん
6° PERÍODO	79 SB.	100	100000000000000000000000000000000000000	No. of Control	1
6° PERÍODO	Ulretiv				
6° PERÍODO	1ça 3.1				
6° PERÍODO	segurar		Total State of the last		
6° PERÍODO	an cn			.00	
6° PERÍODO	Onno I		The state of the state of		
6° PERÍODO	idado o		Charles and the		
6° PERÍODO			Carlotte State of the last		
6° PERÍODO			William Co.		And in case of the last
6° PERÍODO			SALES SALES		No. of Concession, Name of Street, or other
6° PERÍ			000	000	ACCUSATION NAMED IN
9		St. St. St.	CTC	PEKI	SECTION ASSESSED VALUE AND
			-	9	Canada of the land

OGOWIE I		The state of the s			A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
igo	Disciplina	10	ptativa	C.H. Total	C.H. Total Nº. Créditos
34 QUALIDADE E TESTE D	E DE SOFTWARE		Não	09	3
enta;					

ão Funcionais 1.4 Casos de Teste 1.5 Métricas Unidade 2-Tipos de Testes: 2.1 Caixa-branca, Caixa-preta, Caixa-cinza e Técnicas não funcionais Funcionais e onceitos Básicos de Teste e Qualidade de Software. Tipos de Testes. Métricas de Teste. Fases e Desaíros de Elaboração dos Cenários do Teste. nidade 1 - Conceitos Básicos de Teste e Qualidade de Software: 1.1 Finalidade de Testes 1.2 A importância da Qualidade 1.3 Testes .2 Teste de unidade 2.3 Teste de integração 2.4 Teste de sistema 2.5 Teste de aceitação

SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO 52

3

ntrodução à segurança da informação; Conceitos da Segurança: Mecanismos de segurança. Políticas de segurança e perspectivas futuras da segurança da informação. Unidade 1 - Introdução e Conceitos da Segurança da Informação 1.1 A triade CIA (Confidentiality, Integrity and Availability) - Confidencialidade, Integridade e Disponibilidade; 1.2 Ameaças à Segurança: 1.2.1 Ciassificação de Ameaças; 1.2.2 Vulnerabilidades; 1.2.3 Ataques e Riscos; 1.2.4 Ciclo de Vida de Segurança: 1.2.5 Tipos de Ataques; Unidade 2 - Mecanismos de Segurança 2.1 Controle físico e lógico; 2.2 Criptografia: 2.2.1 Sistemas de criptografia: chaves simétricas e chaves públicas; 2.2.2 Autenticação; 2.2.3 Assinatura digital; 2.2.4 Distribuição de Criptografia: chaves simétricas e chaves públicas; 2.2.2 Autenticação; 2.2.3 Assinatura digital; 2.2.4 Distribuição de Taraves e Certificação. Unidade 3 - Políticas de Segurança 3.1 Definição e Propósitos 3.2.0 que é uma política de segurança da Informação; 3.4.3 Gestão de Ativos; 3.4.4 Segurança em Recursos Humanos; 3.4.5 Segurança da Informação; 3.4.7 Controle de Acesso; 3.4.8 Aquisição, Desenvolvimento e Manutanção de Sistemas de Informação; 3.4.10 Gestão da Continuidade do Négócio; 3.4.11.Conformidade. enta:

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO 155

sistemas de informações gerenciais, sistemas de informações transacionais, sistemas de informações especialistas, sistemas de informações especialistas, sistemas de informações appoio à decisão, ERP. Uso estratégico dos sistemas de informações perenciais, sistemas de apoio à decisão, ERP. Uso estratégico dos sistemas de informações perenciais, sistemas de apoio à decisão, ERP. Uso estratégico dos sistemas de informações de informações de sistemas de ligitades de sistemas de ligitades de regularizações de sistemas de ligitades de sistemas de ligitades de sistemas de ligitades de sistemas de ligitades de regularizações de sistemas de ligitades de sistemas de ligitades de Requisitos (Funcionais em resposta aos problemas identificades de ligitades de li Conceitos introdutórios sobre sistemas de informação. Uso de framework no desenvolvimento de sistemas de informação. Tomada de decisões e

Processos evolucionários de construção de sistemas Unidade 5-Projeto de Sistema de Informação 5.1 Conceituações de projeto de Sistemas de Informação 5.2 Modularização do Projeto de Sistema de Informação 5.3 Arquitetura de Tecnologia para suporte ao sistema de Informação formação 5.2 Modularização do Projeto de Sistema de Informação 6.3 Arquitetura de Tecnologia para suporte ao sistema de Informação formação 6.1 Proprietária, Livre e Hibrida) 5.4 Interação homem máquina 5.5 Projeto de Interface (Telas) Unidade 6-Gestão de Sistemas de Informação 6.1 Maturidade de Sistemas de Informação (CMMI) 6.2 Métricas de Qualidade de Software 6.3 Gestão de serviços de TI

TCC EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Orientar os alunos nos trabalhos a serem desenvolvidos , esclarecendo a metodología, os objetivos a serem atingidos e a técnica a ser empregada. Definir critérios norteadores de decisões e os aspectos comportamentais do trabalho em equipa. Programa: Unidade 1 - O Projeto Final de Curso. Objetivos - Formas de Condução Unidade 2 - Metodologia Adotada - Programa do Trabalho Unidade 3 - Critérios de Avaliação Unidade 4

Objetivos - Formas de Condução Uni Aspectos Técnicos e Comportametais

Totals





SISTEMAS Curso: ANÁLISE E DES.

OPTATIVAS

	OFIAIIVAS			
Código				
64	ANIMAÇÃO 2D			
Ementa:		Optativa	C.H. Total Nº	Nº. Créditos
138	CIRCUITOS DIGITAIS	Sim	09	3
Ementa:		i		
143	COMPILADORES	Eig	09	3
Ementa:		100		
148	COMPUTAÇÃO GRÁFICA	EI0	09	3
Ementa:		a io		
25	CRIATIVIDADE		09	9
Ementa:		Sim	9	
65	DESIGN DE INTERFACE		3	
Ementa:		Sim	09	
42	ÉTICA E RESPONSABII IDADE SOCIAL			,
Ementa:		Sim	09	6
19	FILOSOFIA DO CONHECIMENTO			
Ementa:		Sim	09	
7	FUNDAMENTOS DA ADMINISTRAÇÃO			
Ementa:		Sim	09	3
3	FUNDAMENTOS DA CONTABILIDADE			
Ementa:		Eig	09	e
10	FUNDAMENTOS DA ECONOMIA I	Cim	9	
Ementa:			8	2
78	FUNDAMENTOS DA PUBLICIDADE	Sim	(g	
Ementa:			3	,
17	FUNDAMENTOS DE DIREITO	Sim	09	3
Ementa:				
867	FUNDAMENTOS DE QUÍMICA	Sim	09	6
Ementa:	GESTÃO DE SERVICOS	E O		
Emonto.			00	,
Ementa:	GESTÃO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	Sim	09	3
Ementa:	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	100		
Ementa.			8	•
15	INTRODUÇÃO AO MARKETING	Sim	09	3
Ementa:				
128	LÓGICA MATEMÁTICA	Sim	, 09	3

3

9

Sim

MATEMÁTICA DISCRETA

Ementa:

Ementa: 133

Conjuntos discretos, contagem e combinatória. Recursão e relações de recorrência. Indução matemática. Unidade 1 - Conjuntos 1.1 Conjuntos discretos e continuos 1.2 Notações, relações e operações envolvendo conjuntos. 1.3 Conjuntos de conjuntos; conjunto das partes. 1.4 Propriedades das operações envolvendo conjuntos. Unidade 2 - Contagem e combinatória 2.1 Princípio da multiplicação e princípio da adição 2.2 Arvores de decisão 2.3 Princípio da inclusão e exclusão 2.4 Princípio das casas de pombo 2.5 Arranjos, permutações e combinações. Unidade 3 - Relações de recorrência 3.1 Recorrências envolvendo: seqüências, conjuntos, operações. 3.2 Resolução de recorrências 3.3 Agoritmos recursivos. Unidade 4-Indução Matemática. 4.1 Primeiro princípio de indução 4.2 Demonstrações utilizando indução matemática. 4.3 Segundo princípio da indução.

MATEMÁTICA FINANCEIRA

Sim

26/06/2014 12:41:47 Página 7 de 8

METODOLOGIA CIENTÍFICA Ementa:





Curso: ANÁLISE E DES. SISTEMAS

OPTATIVAS

Código	Disciplina	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
Ements:		Ontativa		
138 CIRCUITOS DIG	TAIS	Sim	60	Nº. Créditos
Ementa: 143 COMPILADORES	ORES	Sim	09	e
Ementa: 148 COMPUTAÇ	COMPUTAÇÃO GRÁFICA	Sim	09	e
Ementa:		Sim	09	3
ä		Sim	09	9
65 DESIGN DE Ementa:	DESIGN DE INTERFACE	Sim	9	,
	ÉTICA E RESPONSABILIDADE SOCIAL	E S	3 9	,
	FILOSOFIA DO CONHECIMENTO	ä		,
Ementa: 7 FUNDAMENTOS	TOS DA ADMINISTRAÇÃO	E	09	ဗ
Ementa:		Sim	09	6
.:	CO DA CONTABILIDADE	Sim	09	6
10 FUNDAMENTOS	TOS DA ECONOMIA I	Sim	09	3
T8 FUNDAMENTOS	TOS DA PUBLICIDADE	Sin Sin	3	
Ementa: 17 FUNDAMENTOS		E E	8 8	, ,
Ementa: 867 FUNDAMENTOS		E S	8 6	, ,
Ementa: 38 GESTÃO DE SERVIÇOS	SERVIÇOS	Sim	3 9	, "
Ementa: 34 GESTÃO DE SIST	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	Sim	09	, "
Ementa: 150 INTELIGÊNCI	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	Sim	09	m
Ementa: 15 INTRODUÇÃO	INTRODUÇÃO AO MARKETING	Sim	09	3
Ementa: 128 LÓGICA MATEMÁTICA	EMÁTICA	Sim	. 09	e
Ementa: 133 MATEMÁTICA DISCRETA	\ DISCRETA	Sim	09	3
Ementa:				

Conjuntos discretos, contagem e combinatória. Recursão e relações de recorrência. Indução matemática. Unidade 1 - Conjuntos 1.1 Conjuntos discretos e contínuos 1.2 Notações, relações e operações envolvendo conjuntos. 1.3 Conjuntos de conjuntos; conjunto das partes. 1.4 Propriedades das operações envolvendo conjuntos. Unidade 2 - Contagem e combinatória 2.1 Princípio da multiplicação e princípio da adição 2.2 Ávvores de decisão 2.3 Princípio da inclusão e exclusão 2.4 Princípio das casas de pombo 2.5 Arranjos, permutações e combinações. Unidade 3 - Relações de recorrências and princípio da indução da secusivos. Unidade 4-Indução Matemática. 4.1 Primeiro princípio da indução 4.2 Demonstrações utilizando indução matemática. 4.3 Segundo princípio da indução 3

Sim **METODOLOGIA CIENTÍFICA MATEMÁTICA FINANCEIRA** Ementa:

		18
		в
	•	
	2	B.
•	•	B.
•	•	Ş
•	•	6
•		3
,		2
,		250
,		100
•		2044
,		13044
		13044
,		1,000
		110012
		A POCTA
		A FOCI SI
		A 200120
		A POCI SOL
		A POCTAOL
		A POCISON A
		A POCISON S
		A POCI SOLS
		AFOCIONISA
		A POCI DO LA
		APPORTAGE
		A POCI SOLISA
		APPOSITOR
		ASIDEIDOSA
		Atheransa

IAS

-		н
		ä
ш	н	
	Ħ	
	я	
10	п	
0)	П	
SIS	н	
(J)	и	
	н	
\sim	и	
w.	н	
mi	н	
Ш	и	
a	Ш	
_	н	
101	н	
	Ш	
-	н	ö
111	Ш	ā
(A)	н	ē
92	н	Þ
-	W	ä
	N	ă
4	d	ă
1	n	ă
VICE	a)	ă
1		
STREET, SQUARE, SQUARE		

	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	W. Fall	
nenta:	+	Total Street or other Persons and Publishers	1
46 METODOLOGIA VISUAL	Optativa C.	C.H. Total Nº.	Créditos
97 MÍDIAS DIGITAIS	Sim	09	8
ORGANIZAÇÃO SISTEMAS E MÉTODOS	Sim	09	6
PADRÕES DE REDES LAN E WAN	Sim	. 09	0
enta: 83 PESQUISA OPERACIONAL	Sim	09	0
nta:	Sim	09	en
6 PLANEJAMENTO E PRODUÇÃO DE EVENTOS	Sim	09	e
PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO DE COMUNICAÇÃO	Sim	09	
nta. 7 PROCESSOS ESTOCÁSTICOS			
::	EIO .	09	m
2 PROJETO WEB	Sim	09	6
PSICOLOGIA E COMPORTAMENTO ORGANIZACIONAL	Sim	09	
nta: 3 SEGURANÇA DE REDES	Sim	09	8
nta: 0 SERVIÇOS DE REDES LINUX	Sim	09	3
nta: 3 SISTEMAS DISTRIBUÍDOS	Sim	09	3
nta: 3 SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA	Sim	09	
inta: 57 TIPOGRAFIA	Sim	09	
enta: 54 TÓPICOS AVANÇADOS EM ARQUITETURA DE COMPUTADORES	Sim	09	8
enta: 77 TÓPICOS ESPECIAIS EM REDES	Sim	09	3
enta:	Totals	is 2340	117
	Total Geral		207

Elanca Carneiro Bottino Supervisora de Secretaria Supervisora de Secretaria Ceniro Universitário Catioca

Total Horas da Base





SISTEMAS Curso: ANÁLISE E DES.

C.H. Total Optativa ALGORITMOS PERIODO

Nº. Créditos

Introdução é Lúgica de Programêção Pseudo-Linguagem, Programação estruturada, Tipos de dados. Estuduras de controla. Vetores. Unidade 1-Noção de Algoritmo 1.1 Lógica de programação 12 Algoritmo x programa 1.3 Representação de algoritmos 1.4 Fluxograma 1.5 Pseudo Linguagem 2.1 Constantes e Variáveis, declaração 2.2 Operadores 2.3 Artimentos 2.4 Fluxoprais 2.5 Relaboração 2.2 Operadores 2.3 Programação 3.1 Estrutura Sequencia 1.2 Estrutura Condicional Omendo de entrada/saída. Unidade 3-Estruturas de Repetição 3.5 Combinação de estrutura de Repetição 3.5 Combinação de estrutura de Repetição 3.5 Combinação de String 4.2 Manipulação de Vetor

Conceito de sistema e de processeamento de dados. Histórico de computadores. Sistemas de numeração, conceito de base, conversão de bases.

Conceitos de logica digital Processeador (UCP) descrição funcional e dispositivos básicos, instrução de máquina, cido de instruçãos de máquina, cido de instruçãos de máquina.

Toos de dados, Sub-sistema de embada e saída interbase e dispositivos. Unidade 1 - Introdução 1.1 Conceitos de sistema e de PD. Histórico Artmetica não decomel para cumeração Prosicionais. 2.1 Conceitos de sistemas de máquina, cido de instrução em sea de másicio en sea de computação de valores entre bases 2.3 conversão de valores entre bases 2.3 computação procedoras para cumeros interiors. Unidade 3 - Conceitos de sistemas de Computação 3.1 Componentes de um sistema de computação de targémentes básicos de hacidades de su componentes de valores entre dos computadores 3.4 Exercícios Vinidade 4 - Sub-Sistemas de Memória 4.1 Estrutura das informações em sistemas de computação en sea de computação de dados de sistemas de computação Unidade 5 - Conceitos Básicos de máquima dos mástrações de máquima de Processeamento) 6.1 Organização es principais dispositivos. Unidade 8 - Processeada de Processeamento) 6.1 Organização es principais dispositivos. Unidade 8 - Processeada de Processeamento) 6.1 Organização es principais dispositivos. Unidade 8 - Sub-Sistema de Entrada e Saída (à distância, através de trabalhos) 7.1 Interfaces 7.2 Principais dispositivos.

COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

Unguagosm e poder. Oralidade e escrever o mundo, contemplando estuduras do textos e sua relação com a expressão lleitura de mundol.

Interesta e contexto modos de escrever o mundo, contemplando estuduras do texto - trase, oração, período, parágrafo. Coesão e coerência, noções de egênero. Compresensão de textos. Leituras e perátitases. Formas de comunicação escrita. Práticas textuais: resumos. Unidade 1 - Texto e Contexto 11 Linguagosm e poder 12 A norma culta 13 Linguagosm oral e linguagem escrita 1.4 A comunicação oral - prática de apresentação de trabalhos coerdificos 1.5 Ouvir o autor do texto - ler e compresender 1.16 Tipos de leitura 1.7 Diálogo com o autor do texto. Unidade 2 - O texto e sua estrutura 2.1 Frase, período e pragrafo. Unidade 3.4 tesse-núcleo, o desenvolvimento e a conclusão 2.4 Formas de ordenação no desenvolvimento a conclusão 2.4 Formas de ordenação no desenvolvimento a conclusão 2.4 Formas de coerência. 3.4 Casesão textual 3.5 Elementos coesivos. Unidade 4 - Texto e Vocabulário 4.1 O texto acadêmico e a adequação vocabular 4.2 Redundâncias 4.3 esse 4.4 Pombação 4.5 Resumo enalítico

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

Concerns básicos das Linguagens de Programação Estrutura de um Programa em Pascal. Ambiente de Desenvolvimento Integrado (Turbo Pascal). Peculiandades da Linguagem Pascal Estruturas Básicos e Combinação de Estruturas. Tipos Estruturados. Sub-rotinas. Unidade 1-Introdução 1.1 Concertos Básicos de Programação Estruturada 1.2 Estrutura de um Programa em Pascal 1.3 Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) do Turbo Pascal. Unidade 2 - Peculiaridades da Linguagem Pascal. 2.1 Palavras Resenvadas 2.2 Operadores Artméticos, Relacionais e Lógicos 2.3 Tipos Primitivos em Pascal. 2.4 Comendos de Entrada e Saída de Dados 2.5 Atribuição de Valores. 2.6 Diretivas de Compilação 2.7 Vensagens de Em Unidade 3 - Estruturas de Programação 3.1 Estrutura de Decisão de Sub-rotinas 4.2 Passagem de Combinação de Estruturas. Unidade 4 - Sub-rotinas (Procedures e Functions) 4.1 Regras Gerais para a Crieção de Sub-rotinas 4.2 Estrutura e Emprego dos Procedures) 4.4 Estrutura e Emprego das Funçãos

RACIOCÍNIO LOGICO

Funções, Outres formas de raciopínio. A Teoria de Complexidade como novo modelo de mundo. Unidade 1-Introdução 1.1 O que é razão ao longo ta história? 1.2 Os princípios gerais da razão, identidade não-conhadição, terceiro excluído, ceusalidade, razão suficiente 1.3 A atividade racional, a nuição e a razão discursiva (indução, dedução) 1.4 Empirismo versus idealismo 1.5 Origens da razão suficiente 1.3 A atividade racional, a nuição e a razão discursiva (indução, dedução) 1.4 Empirismo versus idealismo 1.5 Origens da razão sensação, percepção, membra e categorização e peroção. Unidade 2- Categorização e Teoria dos carestração de canjuntos (qualificação e enumeração) 2.3 A necessidade de numeração na caregorias, como categorias, 2.5 Operaçãos com conjuntos 2.6 Diagramas de VENN e problemas com categorias/unimos unimos unidade (preve historico) 3.3 Verdade e falsidade animas a facilidade e falsidade a falsidade de raciocínio formal 3.5 Proposições e singismos 3.6 Aviomas, interências e teoremas 3.7 Dedos, raciocínios e conclusões 3.6 Apropriados objectos formas entre proposições 3.3 Tabelas verdade de expressões lógicas. Unidade 4-A Realidade e Seus Modelos Abstratos 4.1 proposições (a partira proposições 3.3 Tabelas verdade de expressões lógicas. Unidade 4-A Realidade e Seus Modelos Abstratos 4.1 proposições (a partira partira proposições (a partira partira partira partira partira partira partira partira alidade (exemplos de abstrações) 4.4 Abstrações geométricas visão da semiótica (sintaxe, semântica e pragmática) 4.6 0 métod mhodução ao conceito de raciocínio. Categonização e Teoria dos Conjuntos. Teorias da Verdade; A realidade e seus modelos abstratos. Teoria das Tunções: Outras formas de raciocínio; A Teoria da Complexidade como novo modelo de mundo. Unidade 1-Introducão 11 A oue á raxão en lama ceito abstrato de relação 4.9 O conceito abstrato de função isde: râp





SISTEMAS DES. rso: ANÁLISE E

· PERÍODO

	Optativa	AC EDAL
		So Carried alustrato de linearidado E o A C
	neoite chear	TOOLS OF STREET
	ções 5.1 0 co	STATE OF THE PARTY
ciplina	oria das Func	C, extrapolar
Dis	neira da realidade 5.3 Os conceitos de interpolação	DATE OF THE PARTY
rolango	s conceitos d	axemples de
icular de um	idade 5.30	damentais (e
no caso particular de uma relação	neira da real	upi samaiiii

e suas interpretações fusa (fuzzy) B.2 ção linear como aproximaçã Nº. Crédi interpolação, extrapolação e regressão lineares 5.40 conceito abstrato de não-linearidade 5.5 As funçõisem e solução de problemas logaritímica e exponencial) 5.6 Representações gráficas e suas interpretações interpre nterpretação de enunciados, modelagem e solução de problemas. Unidade 6 - Outras Formas de Raciocínio 6.1 Lógica difusa (fuzzy) 5.2 dade 7 - A Teoria da Complexidade como uma Nova Abstração da Realidade 7.1 Definição de sistemas complexos 7.2 Imprevisibilidade argência de comportamentos coletivos 7.4 Uma nova forma de raciocinar o enfoque sistêmico e os limites do método analítico cartesiano C.H. Total

Totals 300 15		C.H. Total Nº. Créd	60
Totais		Optativa	Não
	Disciplina	7	
	Ö	AL E INTEGRAL	
. 00	DIECOTAGO	DIFERENCIA	年上の日本の
2º PERÍOD	CÁLCIIIO		

Unidade 1 - Limites de Funções. Unidad es è Continuidade de funções, Derivadas, Aplicações de Derivadas e Integrais (Definida e Indefinida). Unidade 1 - Limites de Funç ontinuidade. Unidade 3 - Derivadas de Funções. Unidade 4 - Aplicações de Derivadas. Unidade 5 - Integral (definida e indefinida).

s de dados em linguagens de programação: Conceitos, tipos primitivos e estruturados. Estruturas de dados: Arranjos, registros, conjuntos, ações clássicas em tabelas (busca, inserção, remoção e ordenação). Arquivos: Seqüenciais, diretos e indexados. Unidade 1-Tipo iturados Homogêneos Unidimensionais 1.1 Características 1.2 Manipulação de Vetor Unidade 2-Tipos Estruturados Homogêneos

3

ogêneos (Arranjos) 3.2 Agregados heterogêneos (Registros) 3.3 Conjuntos e listas 3.4 Recursão, ponteiros e tipos com alocação dinâmica ade 4- Métodos de Pesquisas 4.1 Pesquisa seqüencial simples 4.2 Pesquisa seqüencial aleatória 4.3 Pesquisa Binária Unidade 5- Método Irdenação 5.1 Método Bubble Sort 5.2 Método Inserção-direta 5.3 Método Seleção-direta 5.4 Método Merge-Sort 5.5 Método Quick-Sort 5.6 nensionais 2.1 Características 2.1 Manipulação de Matriz Unidade 3-Estrutura de Dados na Construção de Tipos Estruturados 3.1 Agregado

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II

itmos. Fundamentos da Linguagem C. Expressões em C. Comandos de controle de fluxo. Funções de Entrada e Saída, Manipulação de Vetors zes, Strings, e Ponteiros. Definição de funções em C. Tipos definidos pelo programador. Pré Processamento, Link edição, Biblioteca padrão, oulação de Arquivos. Estudo de Casos. Unidade 1 - Revisão de Algoritmos. Unidade 2 - Fundamentos da Linguagem de programação C. 2. estrutura básica de um programa. 2.3 Ambiente de programação C. Unidade 3 - Expressões em C. 3.1 Tipos de de de da Inguagem 3.2 Identificadores, Constantes. 3.3 Operadores básicos: Aritméticos, Relacionais e Lógicos, de Atribuição. 3.4 Expressões. Unidade 4-Funções básicas de Entrac arauivos Unidade 5-Comandos de con 4.1 Funções de Entrada e Saída padrão 4.2 Formatação de Entrada/Saída 4.3 Leitura e Saída em arquivos Unidade 5 - Comandos de con xo 5.1 Comandos de expressões 5.5 Comandos aninhados de comandos de seleção 5.2 Comandos de iteração 5.3 Comandos de desvios 5.4 Comandos de expressões 5.5 Comandos aninhados de comandos Unidade 6 - Funções 6.1 Estrutura geral de uma função 6.2 Regras de Escopo de funções 6.3 Argumentos de funções 6.4 Argumentos de funções 6.3 Argumentos de funções 6.4 Argumentos de funções 6.3 Argumentos de Dados 7.1 Vetor 7.2 String 7.3 Matriz 7.4 Ponteiro 7.5 Tipos definidos pelos programadores Unidado return Unidade 6 - Estruturas de Dados 7.1 Vetor 7.2 String 7.3 Matriz 7.4 Ponteiro 7.5 Tipos definidos pelos programadores Unidados recessamento e Link edição de um programa em C 8.1 #define, #include, Principais diretivas de compilação 8.2 Link edição de um programa dência dos operadores. Conversão de tipos 3.5 Variáveis e principais classes de armazenamento olioteca padrão

MODELAGEM DE BANCO DE DADOS

Não

ncias 1.4 Arquivos diretos 1.5 Arquivos indexados Unidade 2 - Arquitetura de Sistemas de Gerência de Bancos de Dados 2.1 Abstração 2.2 Modelo de dados 2.3 Independência de dados 2.4 Sistemas de Gerência de Bancos de Dados (SGBD) 2.5 Componentes 2.6 de 1 - Introdução às Organizações de Arquivos 1.1 Conceitos básicos 1.2 Motivação para uso e organização de arquivos 1.3 Arquivos itos e arquitetura de Sistemas de Gerência de Bancos de Dados. Modelo de Entidades e Relacionamentos. Modelo Lógico de Dados ncias 1.4 Arquivos diretos 1.5 Arquivos indexados

nalidades Unidade 3-Modelo de Entidades e Relacionamentos 3.1 Entidades 3.2 Relacionamentos 3.3 Cardinalidade 3.4 Atributos 3.5 2ões 3.6 Agregação 3.7 Generalização/Especialização Unidade 4-Modelo lógico de Banco de Dados 4.1 Chaves (primária, estrangeir ata e secundária) Unidade 5-Normalização de Estruturas de Dados 5.1 Gerência de Anomalias de atualização 5.2 Atributos multivalora

PLANEJAMENTO E GESTÃO DA CARREIRA

2 e 3 Formas Normais

Não

ução vocacional; Autoconhecimento e planejamento estratégico da vida pessoal; Cómpetências profissionais; Comportamento profissione Capacitar o profissional a elaborar um projeto de carreire king; Planejamento financeiro pessoal; Saúde física e mental; Plano de carreira. onal, em consonância com seu planejamento de vida.

SISTEMAS OPERACIONAIS