

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Conceitos básicos de arquitetura e organização de computadores. Funções básicas de um computador. Desenvolvimento histórico - as gerações dos computadores: zero - máquinas de cálculo mecânicas, primeira, segunda, terceira, quarta e lei de Moore. A estrutura básica de um computador: Unidade Central de Processamento (CPU), Memória principal, Dispositivos de E/S e Sistemas de interconexão. A hierarquia de níveis de computador. O modelo de Von Neumann. Unidade Central de Processamento (CPU) - Processadores: conceitos, evolução, tipos e funcionamento. Memória Principal: conceitos, evolução, tipos e funcionamento. Memória Secundária: conceitos, evolução, tipos e funcionamento. Dispositivos de Entrada e Saída: conceitos, evolução, tipos e funcionamento. Sistemas numéricos: conceitos, simbologia e representação de base numérica. Conversão entre bases numéricas: Decimal para Binário, Binário para Decimal, Decimal para Hexadecimal, Hexadecimal para Decimal. Conversão entre bases numéricas: Binário para Octal, Octal para Binário, Octal para Hexadecimal, Hexadecimal para Octal. Introdução à Álgebra Booleana. Determinação e simplificação de expressões lógicas. Portas lógicas: conceitos, símbolos e tipos. Introdução à circuitos: digitais, combinacionais e sequenciais.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Conhecer os conceitos da arquitetura e organização de um computador e suas funcionalidades.

Objetivos Específicos:

- Entender como está dividida a estrutura básica de um computador, sua CPU, suas memórias, dispositivos de entrada e saída e os sistemas de interconexão, bem como compreendê-los em seu funcionamento e sua evolução;
- Entender o sistema de conversão e como pode ser aplicado cada sistema.
- Compreender a álgebra booleana e as portas lógicas;

Conteúdo Programático

- Fundamentos de sistemas computacionais;
- Componentes básicos de um computador;
- Sistema numérico;
- Álgebra booleana e lógica digital;

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

- Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
- Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
- Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

AUSTRALIAN EDUCATIONAL COMPUTING. ISSN: 0816-9020. Disponível em: <http://www.acce.edu.au/item.asp?pid=1124>. Acesso em: 24 jul. 2018.
COMPUTACIÓN Y SISTEMAS. ISSN 1405-5546. Disponível em: <http://www.ejournal.unam.mx/cuadros2.php?r=7>. Acesso em: 24 jul. 2018.
ELECTRONICS AND ELECTRICAL ENGINEERING. ISSN 1392-1215. Disponível em: http://internet.ktu.lt/en/science/journals/menu1_2.html. Acesso em: 24 jul. 2018.
STALLINGS, W. Arquitetura e organização de computadores. 10.ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017.
TANENBAUM, A. S.; AUSTIN, T. Organização estruturada de computadores. 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.
TOCCI, R. J.; WIDMER, N. S.; MOSS, G. L. Sistemas Digitais: Princípios e Aplicações. 11.ed. São Paulo: Pearson, 2011.

Bibliografia Complementar

E-XACTA. ISSN 1984-3151. Disponível em: <http://revistas.unibh.br/index.php/dcet/issue/archive>. Acesso em: 24 jul. 2018.
NULL, L.; LOBUR, J. Princípios básicos de arquitetura e organização de computadores. 2.ed. São Paulo: Bookman, 2011.
PATTERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
REVISTA DYNA: INGENIERÍA E INDUSTRIA. ISSN 2346-2183. Disponível em: <https://www.revistadyna.com/inicio-dyna>. Acesso em: 24 jul. 2018.
REVISTA MATERIA. ISSN 1517-7076. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=1517-7076&lng=pt&nrm=iso. Acesso em:



24 jul. 2018

WEBER, R. F. Fundamentos de Arquitetura de Computadores. 4.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: ED - CULTURA DIGITAL
Carga Horária: 10
Coordenador: null

Novo pensamento digital; a era digital e suas influências na vida das pessoas e no processo de ensino e de aprendizagem.

Objetivos

Objetivo Geral:
Compreender a repercussão da cultura digital no cotidiano das pessoas.
Objetivos Específicos:
Entender o que é a era digital;
Discutir a utilização de Softwares na Educação;
Refletir a respeito das potencialidades da tecnologia na Educação.

Conteúdo Programático

Educação na era digital
Cultura digital e suas implicações no cotidiano.

Procedimentos Metodológico

O procedimento utilizado para o processo de ensino e aprendizagem são web aulas, disponibilizadas aos alunos no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem).

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Avaliações Virtuais: Avaliações realizadas no decorrer do semestre, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Colaborar.
- II. Engajamento AVA.

Critérios de aprovação: acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BRITO, Glaucia da Silva; PURIFICAÇÃO, Ivonélia. Educação e novas tecnologias: um (re)pensar. 2.Ed.Curitiba: Intersabres, 2015. (Série Tecnologias Educacionais); [Biblioteca Virtual 3.0 Pearson]
KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e tempo docente. Campinas: Papirus, 2013; [Biblioteca Virtual 3.0 Pearson]
FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (Orgs.). Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2013; [Biblioteca Virtual 3.0 Pearson]
Journal of technology education ISSN 1045-1064. Education. [EBSCO Host];
Journal of interactive media in education. ISSN: 1365-893X. Educational Technology. [EBSCO Host];
Meridian: a middle school computer technologies jornal. ISSN: 1097-9778. Elementary Education [EBSCO Host].

Bibliografia Complementar

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2013; [Biblioteca Virtual 3.0 Pearson]
CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de; IVANOFF, Gregório Bittar. Tecnologias que educam: ensinar e aprender com as tecnologias de informação e comunicação. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010; [Biblioteca Virtual 3.0 Pearson]
KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 9 ed. Campinas: Papirus, 2010. 162p. (Prática pedagógica); [Biblioteca Virtual 3.0 Pearson]
Journal of interactive in education. ISSN: 1365-893X. Educational Technology. [EBSCO Host];
International journal of education and development using information and communication Technology; ISSN: 1814-0556. Technology (General) Education. [EBSCO Host];
International journal of Educational Research and Technology. ISSN: 0976-4089. Education. [EBSCO Host].

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
Carga Horária: 20
Coordenador: null

Fundamentos de EaD: processo de comunicação, processo de tutoria, avaliação. Relação dos sujeitos da prática pedagógica no contexto de EaD. Apropriação do Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Objetivos

Objetivo Geral:
- Contribuir com o entendimento da Educação a Distância, sua concepção, história e aplicação.
Objetivos Específicos:
- Refletir sobre a importância da tecnologia na Educação;
- Explorar as principais características da Educação a Distância;
- Apresentar o curso na modalidade a distância.

Conteúdo Programático

UNIDADE 1 - Ensino a Distância
- Seção 1 - O ensino a distância;
- Seção 2 - O uso de tecnologias da informação e comunicação;
- Seção 3 - A interatividade no ensino a distância;
UNIDADE 2 - A importância de se estudar
- Seção 1 - Em busca de um futuro próspero;
- Seção 2 - Caso de sucesso de alunos;
- Seção 3 - Vantagens e oportunidades para quem tem ensino superior;
UNIDADE 3 - Reinventando com as novas tecnologias
- Seção 1 - As novas habilidades e competências exigidas pelo mercado de trabalho;
- Seção 2 - Engajamento e competências no século XXI;
- Seção 3 - Conheça o Saber: aplicativo gratuito com mais de 300 livros;
UNIDADE 4 - Você, seu estudo e seu futuro
- Seção 1 - Quiz de habilidades e Competências profissionais;
- Seção 2 - Transformando-se num profissional de sucesso;
- Seção 3 - Dicas de como estudar de forma mais eficiente.

Procedimentos Metodológico

Os procedimentos utilizados para facilitar o processo de ensino e aprendizagem ocorrem por meio de web aulas, disponibilizadas aos alunos no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), e mediante os fóruns de interação com os tutores.

Sistema de Avaliação

Disciplina dispensada de avaliação, voltada à inserção do aluno na modalidade a distância e no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Bibliografia Básica

BARROS, Joy Nunes da Silva. Educação a Distância: Democracia e utopia na sociedade do conhecimento. Campinas, SP: Papirus, 2015. [Biblioteca Virtual Universitária 3.0]
BEHAR, Patricia Alejandra (Org.). Competências em Educação à Distância. Porto Alegre: Penso, 2013. [Minha Biblioteca]
MAIA, Carmem; MATTAR, João. ABC da EaD: a educação a distância hoje. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007 [Biblioteca Virtual Universitária 3.0] Academy of Educational Leadership Journal. ISSN: 1095-6328 [Pro Quest]
Academic Questions. Switzerland: National Association of Scholars, 1988. ISSN 0895-4852, 1936-4709. [Pro Quest]
Educação e Realidade. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1976. ISSN 0100-3143. [Pro Quest]

Bibliografia Complementar

MUNHOZ, Antonio Siemsen. Como ser um aluno eficaz. Curitiba: InterSaberes, 2014. [Biblioteca Virtual Universitária 3.0]
RIBEIRO, Renata Aquino. Introdução à EaD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014. [Biblioteca Virtual Universitária 3.0]
VALENTINI, Carla B.; SOARES, Eliana M. S. (Orgs.). Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários. Caxias do Sul: Educus, 2010. [Biblioteca Virtual Universitária 3.0]
Acta Scientiarum: Education. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2010 - ISSN 2178-5198. [Pro Quest] American Journal of Educational Studies. ISSN 1934-6476. [Pro Quest] Scholarship and Practice of Undergraduate Research. ISSN 2476-101X. [Pro Quest]

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: PROJETO DE SOFTWARE
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Conceitos de gestão de projetos. Modelos Convencionais de Processos para a gestão de projetos. Abordagens inovadoras e ágeis para a gestão de projetos. Scrum, Kanban, Canvas, PM Mind Map. XP. 5W2H.

Objetivos

Objetivo Geral:
- Compreender e aplicar as técnicas da gestão de projetos convencionais e abordagens inovadoras.
Objetivos Específicos:
- Compreender os fundamentos de gestão de projetos em TI;
- Compreender o gerenciamento de projetos ágeis;
- Conhecer e saber aplicar a gestão de risco e de qualidade.

Conteúdo Programático

Unidade 1- Fundamentos de gestão de projetos em TI
Introdução a análise e projeto de sistemas
Gerenciamento de projetos em cascata
Fases de processos para o gerenciamento de projetos
Unidade 2- Gerenciamento de projetos ágeis
Manifesto e métodos ágeis para gerenciamento de softwares
Desenvolvimento de métodos ágeis utilizando Scrum
Abordagens inovadoras e ágeis para a gestão de software
Unidade 3- Gestão de risco e da qualidade
Mapeamento de riscos
Gestão da qualidade
Documentação do projeto
Unidade 4- Técnicas Sequenciais e Ágeis
Diferenças e semelhanças na concepção e desenvolvimento do projeto
Ferramentas para gestão de projetos
Ciclo de vida nas diferentes abordagens

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

CAMARGO, Robson; RIBAS, Thomaz. Gestão ágil de projetos. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.
CAVALCANTI, Francisco Rodrigo P. Fundamentos de gestão de projetos: gestão de riscos. São Paulo: Atlas, 2016. PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: projetos e processos. Rio de Janeiro: LTC, 2019.
ACM Computing Surveys. ISSN: 0360-0300, 1557-7341. Computer Science. [EBSCO Host].
Applied Computing and Informatics. ISSN: 2210-832. Computer Programming. [EBSCO Host].
IADIS International Journal on Computer Science & Information Systems. ISSN: 1646-3692. Computer Science. [Ebsco Host]

Bibliografia Complementar

CARVALHO, Fabio Camara Araujo de. Gestão de projetos. São Paulo: Pearson, 2015.
SBROCCO, Jose. Henrique T. de C. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Erica, 2012.
WYSOCKI, Robert K. Gestão eficaz de projetos: o ambiente organizacional de gerenciamento de projetos. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

Information Technology and Libraries, ISSN: 0730-9295, 2163-5226. [Ebsco Host]

International Journal of Computer Science, Engineering & Applications. ISSN 2230-9616. Computer Science. [EBSCO Host].

Journal of Computer Science & Technology. ISSN 1666-6046 (print), 1666-6038 (online). Computer Engineering. [EBSCO Host].

Planos de ensino

Página 7 de 49

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: PROJETO INTEGRADO I
Carga Horária: 120
Coordenador: null

Desenvolvimento de conteúdos relevantes à formação profissional, trabalhados durante o semestre com enfoque em temáticas atuais com articulação integradora e interdisciplinar. A teoria e prática e o fazer do profissional. Atividade interdisciplinar para composição de análise aplicada dos conteúdos por meio de estudo de caso dirigido ao regionalismo local.

Objetivos

Objetivo Geral:

Promover a articulação integradora e interdisciplinar dos conteúdos das disciplinas do semestre visando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para atuação em processos de TI e de desenvolvimento, de forma competente e empreendedora.

Objetivos Específicos:

Conhecer conceitos e práticas do desenvolvimento de sistemas em várias plataformas assim como as atividades que suportam esse desenvolvimento.

Consolidar os conhecimentos no tripé análise, desenvolvimento e banco de dados.

Desenvolver habilidades necessárias ao futuro tecnólogo por meio do destaque prático ao desenvolvimento de sistemas.

Conteúdo Programático

UNIDADE 1 - Lógica Computacional, Algoritmos e desenvolvimento
UNIDADE 2 - Engenharia e Projeto de Software
UNIDADE 3 - Modelagem de dados
UNIDADE 4 - Segurança

Procedimentos Metodológico

Os procedimentos adotados para o acompanhamento e orientação do projeto de ensino desenvolvido pelo aluno envolve:

- " manual voltado à realização do projeto de ensino;
- " vídeos de orientação;
- " modelo e outros materiais de apoio.

Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação adotado nos cursos de graduação, ofertados na modalidade EaD, para as disciplinas de Trabalho de Conclusão de Curso / Projeto de Ensino / Projeto Integrador, visa avaliar o desempenho e o desenvolvimento das competências necessárias, sendo composto por:

I. Produção Textual desenvolvida ao longo do semestre e postada no AVA.

II. Apresentação oral do tema tratado no Trabalho de Conclusão de Curso / Projeto de Ensino/Projeto Integrador, considerando aspectos relacionados ao desenvolvimento do trabalho.

Critérios de aprovação: acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

RABECHINI JUNIOR, Roque; CARVALHO, Marly Monteiro (Org). Gerenciamento de projetos na prática: casos brasileiros. São Paulo: Atlas, 2013
MAGNO, Carlos. Gerenciamento de projetos. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2018
DELGADO, Jose. Arquitetura de computadores. 5.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2017
Journal of High Speed Networks
Journal of software
Language and Computers

Bibliografia Complementar

STALLINGS, William. Arquitetura e organização de computadores. 10.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2017
SBROCCO, Jose? Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias a?geis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012
RAMAKRISHNAN, Raghu. Sistemas de gerenciamento de banco de dados. 3.ed. Porto Alegre: Grupo A, 2008
Revista Employers Law
Revista Inovação, Projetos e Tecnologias
Scientia et Technica

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: REDES E SISTEMAS DISTRIBUÍDOS
Carga Horária: 70
Coordenador: null

História de redes, equipamentos, meios de transmissão, protocolos, arquiteturas, modelos, gerência e segurança física e lógica. Conceitos de Sistemas distribuídos. Modelos de Sistemas. Objetos e Componentes Distribuídos.

Objetivos

Objetivo Geral:
- Conhecer sobre o panorama de sistemas de comunicação, incluindo características, tipos de redes de dados e de sistemas distribuídos.

Objetivos Específicos:
- Interagir com conceitos de comunicação de dados e redes de computadores;
- Identificar e diferenciar os tipos, topologias e equipamentos de redes, os principais protocolos de redes e conhecer as principais arquiteturas de redes;
- Conhecer aspectos de sistemas distribuídos e de Virtualização.

Conteúdo Programático

- Introdução a redes de computadores;
- O modelo de referência OSI e TCP/IP;
- Protocolos de redes;
- Redes e sub-redes;
- Ethernet e IPV6;
- Gerência de desempenho, configuração e contabilização;
- Conceitos de Sistemas Distribuídos;
- Processos e Comunicação de Sistemas Distribuídos;
- Aspectos de Projeto dos Sistemas Distribuídos;
- Virtualização;
- Containerização;
- Simulando Sistemas Distribuídos com Docker.

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

- Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
- Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
- Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BARRETT, Diane. Redes de computadores. Rio de Janeiro: LTC, 2010.
TANENBAUM, Andrew S. Redes de computadores. São Paulo: Pearson, Prentice Hall, 2011.
RIBEIRO, Marcello P. Redes de telecomunicações e teleinformática. Rio de Janeiro: Interciência, 2012.
COULOURIS, George; DOLLIMORE, Jean; KINDBERG, Tim; BLAIR, Gordon; Sistemas Distribuídos - Conceitos e Projeto. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
Networks. ISSN: 1756-963X, 1756-9648. [EBSCO, Host]
Network World. ISSN:0887-7661. Telecommunications, Computer Networks & Networking. [EBSCO, Host]

Bibliografia Complementar

CARISSIMI, Alexandre da Silva. Redes de computadores. Porto Alegre: Bookman, 2011. WHITE, Curt M. Redes de computadores. São Paulo: Cengage Learning, 2013.
SCHIMITT, Marcelo A. Redes de computadores. Porto Alegre: Bookman, 2013. Communications & Network. ISSN:1949-2421, 1947-3826. Telecommunications.
[EBSCO, Host] Wireless Network. ISSN: 1022-0038, 1572-8196. Telecommunications. [EBSCO, Host]
Mobile Networks and Applications. ISSN: 1383-469X, 1572-8153. Computer Networks & Networking. [EBSCO, Host]

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: SEGURANÇA E AUDITORIA DE SISTEMAS
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Conceitos de segurança da informação. Ataques em segurança da Informação. Medidas de segurança físicas, tecnológicas e não tecnológicas. Segurança de redes de computadores, redes sem fio e em nuvem. Criptografia. Noções de auditoria, metodologia e técnicas de auditoria.

Objetivos

Geral: Capacitar o aluno com instrumentos que ajudem a garantir a segurança da Informação em sua organização, por meio da compreensão de conceitos básicos de ativos, riscos, vulnerabilidades e ameaças, complementados por ferramentas que atuem nas esferas lógicas, físicas, ambientais e culturais da organização.

Específicos:

1. Orientar sobre a importância da informação no meio pessoal e profissional.
2. Identificar os conceitos e princípios de segurança da informação, as principais vulnerabilidades dos sistemas computacionais.
3. Orientar na criação das políticas de segurança e auditoria.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Segurança da Informação e Redes
Seção 1 - Introdução à segurança da informação
Princípios de Segurança da Informação - Confidencialidade, Integridade, Disponibilidade, Vulnerabilidade, Ameaça e Exploit
Elementos a Serem Protegidos: Pessoas, Informação e Ativos. Gerenciamento de contas e senhas
Mecanismos de Defesa: Processos, Tecnologia, Prevenção
Riscos em segurança da informação
Identificação de fatores de risco (Ameaças não tecnológicas: desastres, falhas, terrorismo)
Seção 2 - Segurança de Redes
Vulnerabilidades de Rede: hardware, software, protocolos, aplicações
Ameaças e ataques à Rede: pessoas (hackers), malware, DoS, DDoS, ataque de força bruta, homem do meio
Proteção à Rede (Firewall, IPS, Antimalware)
Ferramentas de proteção das informações: Tokens, Biometria, Filtros de Conteúdo.
Seção 3 - Criptografia
Introdução, Conceitos, Criptografia ao longo da História
Principais técnicas: chave privada, chave pública, esteganografia
Soluções de Chave Pública: Diffie-Hellman, RSA, assinatura digital, key-escrow
Aplicações de Criptografia: cartões de banco, tunelamento VPN, SSL, HTTPS

Unidade 2 - Política e Cultura de segurança
Seção 1 - Gestão e Políticas de segurança
Conceitos de Políticas de segurança.
Normas para a segurança da informação.
Família ISO 27.000 e LGPD. ISO 27.001 e 27.002
Tecnologias para segurança da informação
Seção 2 - Cultura de Segurança
Gerenciamento e aspectos operacionais da segurança de sistemas (éticos e legais).
Ambiente de desenvolvimento seguro.
Termos de ciência e contratos de confidencialidade.
Tendências e futuro em segurança da informação (Tecnologias Emergentes e Ameaças Emergentes)
Seção 3 - Armazenamento de Dados
Navegação em dados criptografados
Mascaramento e gestão de acesso de dados
Anonimização de dados, classificação, retenção e destruição da informação (ciclo de vida dos dados/tratamento de dados).
Confiabilidade de segurança de dados em cloud

Unidade 3 - Segurança na internet, dispositivos móveis e testes de intrusão
Seção 1 - Segurança na internet
Segurança em transações Web
Golpes na internet
Uso seguro de internet
Privacidade na Web
Seção 2 - Proteção para Dispositivos Móveis
Ameaças e segurança em dispositivos móveis.
Ataques e defesas em dispositivos móveis
Ataques de camadas de aplicações e antivírus para dispositivos móveis
Engenharia social (acesso às informações pessoais) de dispositivos móveis
Seção 3 - Análise de vulnerabilidade e Pentest
Análise de vulnerabilidade
Definição de Pentest
Metodologias de Pentest
Blackbox vs. Whitebox

Unidade 4 - Auditoria de Sistemas e Segurança
Seção 1 - Fundamentos de Auditoria de Sistemas
Introdução à auditoria e auditoria de sistemas: conceitos, princípios.
O papel do auditor de sistemas
As fases do processo de auditoria de Sistema de Informação.
Técnicas de auditoria de TI

Seção 2 - Controles gerais de auditoria de sistemas

Controles organizacionais, relacionados a segurança, continuidade do serviço

Controles de software de sistema, controles de acesso, controles de desenvolvimento e alteração de softwares aplicativos

Controles lógicos

Controles físicos

Seção 3 - Técnicas e Ferramentas para auditoria de sistemas

Introdução às técnicas e tipos de ferramentas para auditoria de sistemas.

Principais técnicas e ferramentas para auditoria de sistemas.

Aplicabilidade das técnicas e ferramentas para auditoria de sistemas.

Cases de auditoria em sistemas de informação.

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.

IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

STALLINGS, Willian. Criptografia e Segurança de Redes: princípios e práticas - 4ª edição São Paulo: Editora Pearson Prentice Hall, 2008.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/396>

HINZBERGEN, Jule. Tradução Alan de Sá. Fundamentos de Segurança da Informação: com base na ISO 27001 e na ISO 27002. São Paulo: Brasport, 2018.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/160044>

KOLBE JUNIOR, Armando. Sistemas de segurança da informação na era do conhecimento. Curitiba: Intersaberes, 2017.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/52012>

International Journal of Communication Networks and Information Security ISSN: 2076-0930, 2073-607X. Computer & Data Security, Telecommunications.[Ebsco Host]

International Journal of Information and Network Security (IJINS) ISSN: 2089-3299. Computer & Data Security.[Ebsco Host]

Security and Communication Networks ISSN: 1939-0114, 1939-0122. Computer Science.[Ebsco Host]

Bibliografia Complementar

COACHMAN, Erica. Segurança da Informação. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2010. <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/1642>

ALMEIDA, Carlos André Barbosa de. Tecnologias aplicadas à segurança: um guia prático. Curitiba: Intersaberes, 2018.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/179908>

GALVÃO, Michele da Costa (org.) Fundamentos em Segurança da Informação. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/26525>

Information Security ISSN: 1096-8903. Computer & Data Security.[Ebsco Host]

IET Information Security ISSN: 1747-0722. Computer & Data Security.[Ebsco Host]

Security and Communication Networks ISSN: 1939-0114, 1939-0122. Computer Science.[Ebsco Host]

The Art of Error Correcting Coding By: Morelos-Zaragoza, Robert H. John Wiley & Sons Incorporated. ISBN: 978-0-471-49581-9, 978-0-470-84782-4, 978-0-470-85247-7,

978-1-280-55560-2. Computer Science.

[Ebsco Host]

Advanced Computing: An International Journal ISSN: 2229-726X, 2229-6727. Computer Programming.[Ebsco Host]

Anale. Seria Informatica / Annals. Computer Science Series ISSN: 1583-7165, 2065-7471. Computer Science.[Ebsco Host]

APC - Australian Personal Computer ISSN: 0725-4415. Computer Science.[Ebsco Host]

Applied Computing and Informatics ISSN: 2210-8327. Computer Programming.[Ebsco Host]

Planos de ensino

Página 11 de 49

Projeto: 1º SEMESTRE 2022 (2022/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 1º SEMESTRE
Disciplina: SOCIEDADE BRASILEIRA E CIDADANIA
Carga Horária: 100
Coordenador: null

Formação da moral ocidental. Formação da política ocidental. A explicação sociológica da vida coletiva. A construção da sociedade global. Ética, Bioética e meio ambiente, Cidadania e Direitos Humanos, Pluralidades e diversidades no Século XXI, Cultura Afro-Brasileira e Africano.

Objetivos

Objetivo Geral:
Analisar a partir de diferentes perspectivas teórico-metodológica os conceitos e processos que envolvem as complexas relações, valores e estruturas que compõem a sociedade brasileira.
Objetivos Específicos:
Refletir sobre o valor da ética e da política na atualidade brasileira.
Compreender os conceitos de cidadania e direitos humanos.
Conhecer os principais problemas e dilemas brasileiros que envolvem a corrupção, a miséria, o racismo.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Ética e Política
Por que pensar sobre a ética?
Por que discutir política?
É possível ser ético no mundo contemporâneo?
Unidade 2 - Cidadania e direitos humanos
O que faz um cidadão?
Direitos humanos: por que é para quem?
Democracia e cidadania: quem tem o poder?
Unidade 3 - Dilema éticos da sociedade brasileira
A corrupção tem solução?
Por que a miséria persiste em nosso país?
Como combater nosso racismo?
Unidade 4 - Pluralidade e diversidade no século XXI.
Toda democracia é plural?
O que é "ideologia de gênero"?
Vivemos uma onda de fanatismo?

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BAUMAN, Zygmunt. Vida em fragmentos. Sobre a ética pós-moderna. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. E-book [Minha Biblioteca].
GEERTZ, Clifford. A Interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC, 2013. E-book [Minha Biblioteca]
LA TAILLE, Yves de. Ética para meus pais. São Paulo: Papirus, 2013. E-book [Biblioteca Virtual 3.0]
Revista Política & Sociedade. Universidade Federal de Santa Catarina. ISSN 1677-4140 (ProQuest)
Revista de Sociologia e Política. Universidade Federal do Paraná. ISSN 0104-4478 (ProQuest)
Revista Tempo Social. Universidade de São Paulo. ISSN 0103-2070 (ProQuest)

Bibliografia Complementar

PATTO, Maria Helena Souza (org.). A cidadania negada: políticas públicas e formas de viver. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010. E-book . [Biblioteca Virtual 3.0]
RIBEIRO, Darcy. Configurações histórico-culturais dos povos americanos. São Paulo: Global, 2016. E-book [Biblioteca Virtual 3.0].
SAFATLE, Vladimir. O circuito dos afetos. Corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo. 2ªed. São Paulo: Autêntica.2016. E-book .[Biblioteca Virtual 3.0]
Revista Psicologia: Teoria e Pesquisa. Universidade de Brasília. ISSN 0102-3772 (ProQuest)
Revista Sociedade e Estado. Universidade de Brasília. ISSN 0102-6992. (ProQuest)
Revista Sociologia & Antropologia. Universidade Federal do Rio de Janeiro. ISSN 2236-7527 (ProQuest)

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Fundamentos de algoritmos e linguagem de programação. Estruturas de decisão e repetição. Funções e recursividade. Estrutura de dados.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Apresentar os conceitos fundamentais de algoritmos e da programação estruturada.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver habilidades para a criação de aplicações comerciais, bem como aplicar técnicas de programação utilizando a linguagem de programação C;
- Apresentar e aplicar o conceito de Recursividade, as técnicas para avaliação e execução dos programas e a manipulação de memória com ponteiros, além da modularizar os programas em subprogramas;
- Instigar, prover e aplicar a capacidade de criação e aplicação de estrutura de dados.

Conteúdo Programático

Fundamentos a Algoritmos e das Linguagens de Programação
Conceitos de Algoritmos e Programação;
Componentes e elementos de Linguagem de Programação;
Operações e Expressões;
Estruturas de Decisão e Repetição
Estruturas de Decisão Condicional;
Estruturas de Repetição Condicional;
Estruturas de Repetição Determinísticas;
Funções e Recursividade
Procedimentos e Funções;
Escopo e Passagem de Parâmetros;
Recursividade;
Estrutura De Dados
Listas;
Pilhas;
Filas;

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

- Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
- Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
- Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

MANZANO, José Augusto N. G. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 29.ed. São Paulo: Érica, 2019
SZWARCFITER, Jayme Luiz. Estrutura de dados e seus algoritmos. 3.ed. Rio de Janeiro: GEN, 2010
SOUZA, Marco A. Algoritmos e lógica de programação. 3.ed. São Paulo: Cengage, 2019
Blackwell Publishing Ltd. International Transactions in Operational Research. ISSN: 0969-6016. [ProQuest Host]
Incisive Media Limited. Computing. ISSN: 1361-2972. [ProQuest Host]
Taylor & Francis LLC. Information Society. ISSN: 0197-2243. [ProQuest Host]

Bibliografia Complementar

ZIVIANI, Nívio. Projeto de algoritmos com implementação em Pascal C. 3.ed. São Paulo: Cengage, 2010

<p>LIVI, Maria Aparecida de Castro. Algoritmos e Programação com exemplos em Pascal e C. Porto Alegre: Bookman, 2014</p> <p>DROZDECK, Adam. Estrutura de dados e algoritmos em C++. 4.ed. São Paulo: Cengage, 2016</p> <p>Academic Press. Journal of Parallel & Distributed Computing. ISSN: 0743-7315. [ProQuest Host]</p> <p>Taylor & Francis Ltd. Journal of Simulation. ISSN: 1747-7778. [ProQuest Host]</p> <p>Taylor & Francis Ltd. Journal of Global Information Technology Management. ISSN: 1097-198X. [ProQuest Host]</p>

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: ANÁLISE E MODELAGEM DE SISTEMAS
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Introdução à engenharia de software e à análise de sistemas. Processos de negócio para análise de sistemas.
Engenharia de requisitos. Paradigma orientado a objetos

Objetivos

Objetivo Geral:
Compreender e aplicar técnicas utilizadas para a análise e a modelagem de sistemas.
Objetivos Específicos:
- Compreender os conceitos de processos de negócios, modelagem e gerenciamento de ferramentas de BPM unidos à gestão de negócios e à Tecnologia da Informação;
- Aplicar e identificar os processos de engenharia de requisitos, assim como suas técnicas e análises para sistemas;
- Aplicar e praticar os fundamentos e métodos orientados a objetos.

Conteúdo Programático

Unidade 1- Introdução à engenharia de software e à análise de sistemas
Fundamentos da engenharia de software
O processo de software
Modelos de processos de software
Unidade 2- Processos de negócio para análise de sistemas
Fundamentos de processos de negócio
Modelagem de processos de negócio
Gerenciamento de processos de negócio
Unidade 3- Engenharia de requisitos
O processo de engenharia de requisitos
Elicitação, especificação e validação de requisitos
Modelagem de requisitos
Unidade 4 - Paradigma orientado a objetos
Fundamentos da orientação a objetos
Modelo do processo unificado
Métodos orientados a objetos

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8.ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.
SCHACH, Stephen R. Engenharia de software: os paradigmas clássicos e orientados a objetos. 7.ed. Porto Alegre: Grupo A, 2014
SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9.ed. São Paulo: Pearson, 2011.
ACM Computing Surveys. United States: Association for Computing Machinery. ISSN: 0360-0300. [ProQuest]
Journal of Information Systems and Technology Management : JISTEM. Brasil: TECSI Information Systems and Technology Management, University of Sao Paulo. ISSN: 1809-2640. [ProQuest].
Computer. United States: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (IEEE). ISSN: 0018-9162. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

FWLER, Martin. UML Essencial: um breve guia para linguagem padrão. Bookman editora, 2014.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: projetos e processos. Rio de Janeiro: LTC, 2019.
SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012
Computer Journal. United Kingdom: Oxford Publishing Limited(England), ISSN: 0010-4620. [ProQuest]
IEEE Intelligent Systems. United States: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (IEEE). ISSN: 1541-1672. [ProQuest]
Revista Electronica de Sistemas de Informacao. Brasil: Faculdade Cenecista de Campo Largo ç FACECLA. ISSN: 1677-3071. [ProQuest]

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: ED - MINDSET ÁGIL
Carga Horária: 10
Coordenador: null

Conceito e história. Valores, princípios e importância. Ferramentas. Planejamento e Implementação. Estudos de Caso.

Objetivos

Objetivo Geral:
" Desenvolver mentalidade focada em assertividade e qualidade por meio de observação, planejamento e de entrega de valor continuamente ao seu cliente.
Objetivos Específicos:
" Conhecer os princípios fundamentais do Mindset Ágil;
" Identificar as principais ferramentas;
" Planejar e Implementar o Mindset Ágil; e
" Aplicar os conceitos por meio dos estudos de caso selecionados.

Conteúdo Programático

" Mindset Ágil
" Ferramentas: Kamban, Lean Canvas e Scrum
" Planejamento e Implementação: Atividades, Rotinas e Práticas
" Planejamento e Implementação: Escopo
" Planejamento e Implementação: Papéis
" Planejamento e Implementação: Priorização
" Estudo de Caso: E-book de Cases
" Estudo de Caso: Episódio I
" Estudo de Caso: Episódio II
" Guia de Referência

Procedimentos Metodológico

O procedimento utilizado para o processo de ensino e aprendizagem são web aulas, disponibilizadas aos alunos no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem).

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).
Atividades a serem realizadas:
Avaliações Virtuais: Avaliações realizadas no decorrer do semestre, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Colaborar.
Engajamento AVA.
Critérios de aprovação: acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

CAMARGO, Robson; RIBAS, Thomaz. Gestão ágil de projetos. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.
COUTINHO, Heitor. Da estratégia ágil aos resultados. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.
AMARA, Daniel Capaldo (et al). Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011.
CREATIVITY AND INNOVATION MANAGEMENT. 1998-. ISSN: 0963-1690, 1467-8691. Management. [EBSCO Host].
REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO. 2010-. ISSN: 0080-2107, 1984-6142. Political Science & Studies. [EBSCO Host].
UNIVERSITY BUSINESS. 2001-. ISSN: 1097-6671, 2162-6642. Educational Administration. [EBSCO Host].

Bibliografia Complementar

GABRIEL, Martha; KISO, Rafael. Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2020. [Disponível em Minha Biblioteca]
LIMEIRA, Tania M. Vidigal. E-marketing. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2007. [Disponível em Minha Biblioteca]
TURCHI, Sandra R. Estratégias de marketing digital e e-commerce. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2019. [Disponível em Minha Biblioteca]
REVISTA BRASILEIRA DE GESTÃO DE NEGÓCIOS. 2007-. ISSN: 1806-4892, 1983-0807. Management. [EBSCO Host].
REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS. 1961-. ISSN: 0034-7590, 2178-938X. Management. [EBSCO Host].
REVISTA IBERO-AMERICANA DE ESTRATÉGIA. 2011-. ISSN: 2176-0756. Business (General). [EBSCO Host].

Planos de ensino

Página 18 de 49

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: ENGENHARIA DE SOFTWARE
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Qualidade de software: fundamentos, gerenciamento e garantia. Verificação e validação de software: fundamentos, estratégias, ferramentas de automação e tipos de testes. Configuração de software: fundamentos, planejamento de gerenciamento, gerenciamento de mudanças e de versões. Manutenção e atividades de reengenharia de software: fundamentos de manutenção e reengenharia de processos de negócios.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Habilitar o aluno sobre o conhecimento do planejamento e o desenvolvimento de um projeto de software, sendo abordadas as principais fases para que esse planejamento ocorra de acordo com a engenharia de software.

Objetivos Específicos:

- Permitir que o aluno compreenda o desenvolvimento a partir de metodologias ágeis.
- Aprofundar o conhecimento do aluno sobre a qualidade de software com base nos modelos de qualidade.
- Compreender os fundamentos da manutenção e reengenharia de software.

Conteúdo Programático

Introdução à engenharia de software
O que é a engenharia de software?
Metodologias ágeis
Controle de versões
Qualidade de Software
Introdução à qualidade de software
Qualidade de produto
Qualidade de processo
Teste de software
Conceitos de testes de software
Tipos de teste
Desenvolvimento orientado a testes e ferramentas case
Auditoria de sistemas
Fundamentos de auditoria de sistemas
Auditoria de sistemas da informação
Manutenção e evolução de software

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

HIRAMA, Kechi. Engenharia de Software. Grupo GEN, 2011.
PRESSMAN, Roger, and Bruce Maxim. Engenharia de Software - 8ª Edição. McGraw Hill Brasil, 2016.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: projetos e processos. Rio de Janeiro: LTC, 2019.
ACM Computing Surveys. ISSN: 0360-0300. [ProQuest].
IEEE Software. ISSN: 0740-7459. [ProQuest].
International Journal of Computer Applications in Technology. ISSN: 0952-8091. [ProQuest].

Bibliografia Complementar

CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. Gestão de projetos. São Paulo: Pearson, 2015.
SBROCCO, José Henrique T. de C. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012.
WYSOCKI, Robert K. Gestão eficaz de projetos: o ambiente organizacional de gerenciamento de projetos. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.
Software Magazine. ISSN: 0897-8085. [ProQuest].
Software Quality Journal. ISSN: 0963-9314. [ProQuest].
Software Testing, Verification & Reliability. ISSN: 0960-0833. [ProQuest].

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: LÓGICA COMPUTACIONAL
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Princípios fundamentais de matemática e lógica. Álgebra de conjuntos. Fundamentos da lógica. Tabela Verdade.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Desenvolver os conceitos da lógica computacional, possibilitando o início da aprendizagem e estruturação do raciocínio lógico.

Objetivos Específicos:

- Oferecer aos estudantes os instrumentos para que desenvolvam um raciocínio baseado numa linguagem com sintaxe e semântica formais;
- Desenvolver domínio dos métodos e técnicas de formalização e dedução das linguagens lógicas adotadas na disciplina;
- Compreender os fundamentos da lógica proposicional clássica e da lógica de predicados.

Conteúdo Programático

Princípios fundamentais da matemática e da lógica
Fundamentos de Lógica
Princípios Matemáticos
Evolução da Lógica
Álgebra De Conjuntos
Teoria dos Conjuntos
Álgebra de conjuntos
Aplicações de Teoria dos Conjuntos em Computação
Fundamentos da lógica
Introdução à Lógica Proposicional
Conectivos e Classificação Textual
Métodos Dedutivos e Inferência Lógica
Tabela Verdade
Construção da Tabela Verdade
Resultados na Tabela Verdade
Aplicações da Tabela Verdade

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

- Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
- Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
- Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

Afonso, Jefferson. Lógica matemática/organizador Jefferson Afonso Lopes de Souza. - São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/150814> Acesso em: 04jul22.
Barbosa, Marcos Antônio. Introdução à lógica matemática para acadêmicos [livro eletrônico]/ Marcos Antonio Barbosa. Curitiba: InterSaberes, 2017. <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/49489> Acesso em: 04jul22.
Forbrlone, André Luiz Villar. Lógica de Programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados - 3ª ed. São Paulo: Prentice Hall. 2005. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/323> Acesso em: 04jul22.
Periódico Journal of Functional & Logic Programming ISSN: 1544-8878, 1080- 5230 9 Acesso em: 04jul22.
Logical methods in computer Science ISSN: 1860-5974 (online) Computer Science Acesso em: 04jul22.
Periódico Journal of Algorithms & Computational Technology ISSN: 1748-3018, 1748-3026 Acesso em: 04jul22.

Bibliografia Complementar

SCHEFFER, Vanessa Cadan; VIEIRA, Gilberto; LIMA, Thiago Pinheiro Feliz da Silva. Logica Computacional. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2020. Disponível em: <https://biblioteca-virtual.com/detalhes/livro/2008> Acesso em: 04jul22.

Stein, Clifford. Matematica discreta para ciencia da computacao.. Sao Paulo:Pearson Education do Brasil, 2013. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/3824> Acesso em: 04jul22.

Quilelli, Paulo. Raciocinio logico-matematico / Paulo Quilelli. . 3. ed. . Sa.o Paulo : Saraiva, 2015.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502628427/cfi/4/4/2@100:0.00> Acesso em:04jul22 ACM Transactions on Computational Logic ISSN: 1529-3785, 1557-945X. Computer ScienceAcesso em: 04jul22

Discrete mathematics and theoretical computer science ISSN: 1462-7264, 1365-8050. Computer Science, Mathematics. Acesso em: 04jul22.

International Journal of Computer Mathematics ISSN: 0020-7160, 1029-0265. Computer Science, Mathematics. Acesso em: 04jul22.

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: MODELAGEM DE DADOS
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Fundamentos de bancos de dados. Modelos de banco de dados. Abordagem Entidade-Relacionamento. Normalização de dados.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Compreender os modelos conceituais de dados para os sistemas gerenciadores de banco de dados;

Objetivos Específicos:

- Compreender os fundamentos sobre os sistemas gerenciadores de banco de dados;
- Permitir que o aluno seja capaz de compreender, analisar e elaborar modelos de entidade relacionamento para os sistemas gerenciais de banco de dados;
- Conhecer e aplicar as normalizações e as transformações possíveis para os bancos de dados.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Fundamentos de Bancos de Dados
1.1 Introdução a Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados (SGDB)
1.2 Banco de Dados Relacional
1.3 Dados como apoio a tomada de decisão
Unidade 2 - Modelos de banco de dados
2.1 Modelos de banco de dados
2.2 Modelagem de dados através do modelo entidade-relacionamento
2.3 Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER)
Unidade 3 - Abordagem entidade-relacionamento
3.1 Modelagem de dados através do modelo entidade-relacionamento usando DER
3.2 Modelagem de dados através do modelo entidade-relacionamento usando UML
3.3 Ferramentas CASEs de modelagem do diagrama de entidade-relacionamento (DER)
Unidade 4 - Normalização de dados
4.1 Normalização de dados na computação
4.2 Transformação 1FN - 2FN
4.3 Transformação 3FN - 4FN

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

- Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
- Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
- Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

WERLICH, Claudia. Modelagem de dados. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018. [Biblioteca Virtual]
MACHADO, Felipe Nery Rodrigues. Banco de dados: projeto e implementação. São Paulo: Saraiva, 2020. [Minha Biblioteca]
TEOREY, Tobey J. Projeto e modelagem de banco de dados, 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. [Minha Biblioteca]
Database for Advances in Information Systems. ISSN 1532-0936. [Pro Quest]
Database Trends and Applications. ISSN 1547-9897. [Pro Quest]
Journal of Database Management. ISSN 1063-8016. [Pro Quest]

Bibliografia Complementar

RAMAKRISHNAN, Raghu. Sistemas de gerenciamento de banco de dados. 3.ed. Porto Alegre: Grupo A, 2008. [Minha Biblioteca]
CARDOSO, Virgínia. Sistema de banco de dados: uma abordagem introdutória e aplicada. São Paulo: Saraiva, 2012. [Minha Biblioteca]

<p>DATE, C. J. Introdução a sistemas de banco de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. [Minha Biblioteca] Distributed and Parallel Databases. ISSN 0926-8782. [Pro Quest] Big Data Quarterly. ISSN 2376-7383. [Pro Quest] International Journal of Data Warehousing and Mining. ISSN 1548-3924. [Pro Quest]</p>
--

Planos de ensino

Página 24 de 49

Projeto: 2º SEMESTRE 2022 (2022/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 2º SEMESTRE
Disciplina: PROJETO INTEGRADO II
Carga Horária: 120
Coordenador: null

O projeto integrado é uma disciplina que estimula a elaboração de projetos, concebidos a partir de conceitos apreendidos durante o curso. Visa integrar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante o desenvolvimento do curso e oferece a reflexão da prática profissional mediante a proposta de aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Promover a articulação integradora e interdisciplinar dos conteúdos das disciplinas do semestre visando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para atuação profissional no campo da computação em nuvem.

Objetivos Específicos:

- Conhecer conceitos e práticas da arquitetura de redes;
- Consolidar os conhecimentos no tripé análise, desenvolvimento e banco de dados;
- Desenvolver habilidades necessárias ao futuro profissional por meio do destaque prático às atividades do curso.

Conteúdo Programático

- Planejamento: Gerenciamento do escopo;
- Análise;
- Projeto;
- Formalização.

Procedimentos Metodológico

Os procedimentos adotados para o acompanhamento e orientação do projeto de ensino desenvolvido pelo aluno envolve:

- " manual voltado à realização do projeto de ensino;
- " vídeos de orientação;
- " modelo e outros materiais de apoio.

Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação adotado nos cursos de graduação, ofertados na modalidade EaD, para as disciplinas de Trabalho de Conclusão de Curso / Projeto de Ensino / Projeto Integrador, visa avaliar o desempenho e o desenvolvimento das competências necessárias, sendo composto por:

- Produção Textual desenvolvida ao longo do semestre e postada no AVA.
- Apresentação oral do tema tratado no Trabalho de Conclusão de Curso / Projeto de Ensino/Projeto Integrador, considerando aspectos relacionados ao desenvolvimento do trabalho.

Critérios de aprovação: acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

TORRES, Luis Fernando. Fundamentos do gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
RABECHINI JUNIOR, Roque; CARVALHO, Marly Monteiro (Org). Gerenciamento de projetos na prática: casos brasileiros. São Paulo: Atlas, 2013
XAVIER, Carlos Magno S. Gerenciamento de projetos: como definir e controlar o escopo do projeto. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2018
ACM journal on emerging technologies in computing systems ISSN: 1550-4832, 1550-4840
ACM Transactions on Software Engineering & Methodology ISSN: 1049-331X, 1557-7392
Journal of High Speed Networks ISSN: 0926-6801, 1875-8940

Bibliografia Complementar

AGUILAR, Luis Joyanes. Fundamentos de Programação: algoritmos, estruturas de dados e objetos. 3.ed. Porto Alegre: AMGH, 2008
VAREJÃO, Flavio Miguel. Introdução à programação. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.
PATTERSON, David. Organização e projeto de computadores, 5.ed. Rio de Janeiro, Elsevier, 2017.
ACET Journal of Computer Education & Research ISSN: 1547-3716
ACM journal on emerging technologies in computing systems ISSN: 1550-4832
ACM Transactions on Software Engineering & Methodology ISSN: 1049-331X, 1557 7392

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: INTERFACE E USABILIDADE
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Conceitos básicos de interface e usabilidade. Planejamento de interfaces. Desenvolvimento de uma interface interativa. Avaliação e testes de usabilidade em interfaces.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Elaborar o projeto de usabilidade em sistemas de informação, observando os princípios, normas e teorias que auxiliam na composição de interfaces bem construídas.

Objetivos Específicos:

- Compreender os fundamentos de interface centrados no usuário;
- Planejar os processos de interface/interação/usabilidade;
- Conhecer como aplicar técnicas e testes em interfaces

Conteúdo Programático

Unidade 1 - FUNDAMENTOS DE INTERFACE E USABILIDADE

Fundamentos de Interação Humano Computador

Usabilidade de interfaces

Experiência do Usuário (UX)

Princípios ergonômicos para a interface com o usuário

Processo cognitivo

Princípios de Gestalt

Unidade 2 - PLANEJAMENTO DE INTERFACES

Processos de Design de Interação

Processos de Design e Metodologia Ágil

Atividades de Design em IHC

Análise de Requisitos para Projetos de IHC

Especificação e Projeto de Interface

Técnicas de especificação de usuários

Unidade 3 - PROJETO E PROTOTIPAÇÃO DE INTERFACES

Projetos de Interface e Interação

Design e Estilos de interação

Análise de Requisitos para Projetos de IHC

Acessibilidade

Unidade 4 - INSPEÇÃO, AVALIAÇÃO E TESTES DE USABILIDADE EM INTERFACES

Avaliação e problemas de usabilidade em interfaces

Avaliações - Tipos

Técnicas de Inspeção e Avaliação de Interfaces

Testes de usabilidade de interfaces

Procedimentos Metodológico

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.

2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BENYON, D. Interação Humano-Computador. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2614>

Associação Brasileira de Normas Técnicas. ABNT NBR ISO 9241-11:2011: Requisitos ergonômicos para o trabalho com dispositivos de interação visual Parte 11: Orientações sobre usabilidade. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. ISO 9241:11:2018 Ergonomics of human-system interaction -

Part 11: Usability: Definitions and concepts. 2 ed. Geneva: ISO, 2018. 29 p.
BELMIRO, J.(org) Usabilidade e Interface Homem-Máquina. São Pulo:Pearson Education do Brasil, 2017.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/185067>
Kung, P., & Chen, C. (2022). Usability of mobile applications: A concept analysis in health promotion. Taiwan Gong Gong Wei Sheng Za Zhi, 41(2), 142-155. doi:[https://doi.org/10.6288/TJPH.202204_41\(2\).110113](https://doi.org/10.6288/TJPH.202204_41(2).110113) [ProQuest]
Kwan, T. H., Chung Chan, D. P., & Lee, S. S. (2022). User experience and usability of neumorphism and gamification user interface designs in an HIV self-test referral program for men who have sex with men: Prospective open-label parallel-group randomized controlled trial. JMIR Serious Games, 10(2) doi:<https://doi.org/10.2196/35869> [ProQuest]
Diehl, C., Martins, A., Almeida, A., Silva, T., Ribeiro, Ó., Santinha, G., . . . Silva, A. G. (2022). Defining recommendations to guide user interface design: Multimethod approach. JMIR Human Factors, 9(3) doi:<https://doi.org/10.2196/37894> [ProQuest]

Bibliografia Complementar

SEGURADO, V.S.(org). Projeto de interface com o usuário. São Pulo:Pearson Education do Brasil, 2015.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/124143>
FERREIRA,M.B. Prototipagem e Testes de Usabilidade. Curitiba:Contentus,2020.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/183505>
STATI, C.R. Experiência do Usuário(UX). Curitiba: InterSaberes,2021.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/187441>
SKODA AUTO wins red dot design awards for interface & user experience design. (2021, Nov 15). Contify Automotive News, Retrieved from <https://www.proquest.com/magazines/skoda-auto-wins-red-dot-design-awards-interface/docview/2597775126/se-2> [ProQuest]
Wyncode academy announces accelerated user experience design and user interface design bootcamp, only educate-to-hire program in miami: UX/UI graduates will not pay tuition until employed. (2018, Jan 31). PR Newswire Retrieved from <https://www.proquest.com/wire-feeds/wyncode-academy-announces-accelerated-user/docview/1992688937/se-2> [ProQuest]
Puspitasari, D. P., & Tarigan, A. (2019). Analysis of user interface and user experience usability on arsitag.com mobile version using heuristic evaluation method. International Journal of Computer Science and Software Engineering, 8(9), 211-213. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/analysis-user-interface-experience-usability-on/docview/2313014234/se-2> [ProQuest]
Wang, J., Xu, Z., Wang, X., & Lu, J. (2022). A comparative research on usability and user experience of user interface design software. International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 13(8) doi:<https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0130804> [ProQuest]

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Introdução à linguagem Python. Estruturas de dados em Python. Python orientado a objetos. Introdução à análise de dados com Python.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Apresentar os conceitos fundamentais da linguagem de programação Python.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver habilidades para a criação de aplicações comerciais, bem como aplicar técnicas de programação utilizando a linguagem de programação Python;
- Apresentar e aplicar o conceito de orientação a objetos, além de modularizar os programas em subprogramas;
- Instigar, prover e aplicar a capacidade análise de dados através da biblioteca Pandas utilizada pela linguagem Python.

Conteúdo Programático

Unidade 1- Introdução à Linguagem Python

A linguagem Python;

Estruturas lógicas, condicionais e de repetição em Python;

Funções em Python;

Unidade 2- Estruturas de dados em Python

Lista, Tuplas, Set, Dicionário em Python;

Algoritmos de busca;

Algoritmos de ordenação;

Unidade 3- Python Orientado a Objetos

Classes e Métodos em Python;

Bibliotecas e módulos em Python;

Aplicação de Banco de dados com Python;

Unidade 4- Introdução à Análise de Dados com Python

Introdução a biblioteca Pandas;

Introdução a manipulação de dados em Pandas;

Visualização de dados em Python;

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação adotado nos cursos de graduação, ofertados na modalidade EaD, visa avaliar o desempenho e desenvolvimento das competências necessárias, sendo composto por:

I. Prova por disciplina, aplicada presencialmente, com valor de 5000 pontos na média final da disciplina. As Provas presenciais são realizadas individualmente.

II. Avaliações Virtuais e Avaliações realizadas no decorrer do semestre, no Ambiente Virtual de Aprendizagem e AVA e COLABORAR, correspondendo a 1500 pontos na média final da disciplina.

III. Produção Textual Interdisciplinar e Atividade realizada ao longo do semestre. A elaboração da Produção Textual corresponde a 2000 pontos na média final da disciplina.

IV e Fórum de Discussões e Atividade que se destina a interação dos estudantes, sendo desenvolvida no Ambiente Virtual de Aprendizagem e AVA e COLABORAR, correspondendo a 1000 pontos na média final da disciplina.

V - Desafio Nota Máxima (DNM) - plataforma de ensino adaptativo disponibilizado aos estudantes em todos os semestres dos cursos, correspondente a 2000 pontos na média final da disciplina.

VI e Engajamento e Corresponde a pontuação atribuída para realização de atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem e AVA e COLABORAR, sendo elas: Pré aula; Assistir/Rever Tele aula; Pós aula; Estudo do Conteúdo Web; Avaliações Virtuais e Fórum de Discussões, que corresponde a 3000 pontos na média final da disciplina.

VII - Frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar).

VIII - Frequência mínima de 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

IX e Avaliação de Proficiência, realizada individualmente, com valor de 1000 pontos na média final da disciplina.

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser acompanhado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BANIN, L. S. Python 3 - Conceitos e Aplicações - Uma abordagem didática. Editora Saraiva, 2018.

PERKOVIC, L. Introdução à Computação Usando Python - Um Foco no Desenvolvimento de Aplicações. LTC, 2016.

BARRY, P. Use a Cabeça! Python. Brazil: Alta Books, 2019

TANIMOTO, S.L. Python programming fundamentals. Choice, Middletown, v. 48, n. 9, p. 1732-1733, 05 2011.

[<https://www.proquest.com/trade-journals/python-programming-fundamentals/docview/865327976/se-2?accountid=134629>]

Anonymous Performance Analysis of Selected Programming Languages in the Context of Supporting Decision-Making Processes for Industry 4.0. Applied Sciences, Basel, v. 10, n. 23, p. 8521, 2020. [<https://www.proquest.com/scholarly->

journals/performance-analysis-selected-programming/docview/2466505997/se-2.]
LINDSTROM, G. Programming with Python. IT Professional Magazine, Washington, v. 7, n. 5, p. 10, Sep 2005.
[<https://www.proquest.com/scholarly-journals/programming-with-python/docview/206369851/se-2?accountid=134629>.]

Bibliografia Complementar

CARDOSO, V. Linguagem SQL, fundamentos e práticas - 1ª edição. Editora Saraiva, 2009.
CORMEN, Thomas. Desmistificando Algoritmos- 1ª edição. Editora Elsevier, 2014.
SZWARCFITER, J. L.; MARKENZON, L. Estruturas de dados e seus algoritmos. 3.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.
KRAUSE, F.; LINDEMANN, O. Expyriment: A Python library for cognitive and neuroscientific experiments. Behavior Research Methods (Online), New York, v. 46, n. 2, p. 416-28, 06 2014. [<https://www.proquest.com/scholarly-journals/expyriment-python-library-cognitive/docview/1547947724/se-2?accountid=134629>.]
YEGULALP, S. How to get started with Python. InfoWorld.com, San Mateo Jul 19 2017. [<https://www.proquest.com/trade-journals/how-get-started-with-python/docview/1920303416/se-2?accountid=134629>.]
LAURA-OCHOA, L.; BEDREGAL-ALPACA, N. Incorporation of Computational Thinking Practices to Enhance Learning in a Programming Course. International Journal of Advanced Computer Science and Applications, West Yorkshire, v. 13, n. 2 2022.[<https://www.proquest.com/scholarly-journals/incorporation-computational-thinking-practices/docview/2652930963/se-2>.]

Planos de ensino

Página 29 de 49

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: PROJETO INTEGRADO III
Carga Horária: 120
Coordenador: null

O projeto integrado é uma disciplina que estimula a elaboração de projetos, concebidos a partir de conceitos apreendidos durante o curso. Visa integrar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante o desenvolvimento do curso e oferece a reflexão da prática profissional mediante a proposta de aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Promover a articulação integradora e interdisciplinar dos conteúdos das disciplinas do semestre visando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para atuação profissional no campo da computação em nuvem.

Objetivos Específicos:

- Conhecer conceitos e práticas da arquitetura e organização de computadores e da arquitetura de computação em nuvem;
- Consolidar os conhecimentos nas áreas de sistema operacionais e do gerenciamento de projetos de redes;
- Desenvolver habilidades necessárias ao futuro profissional por meio do destaque prático às atividades do curso

Conteúdo Programático

- Administração de Sistemas Operacionais;
- Arquitetura e Organização de Computadores;
- Arquitetura de Computação em Nuvem;
- Gerenciamento e Projetos de Redes;

Procedimentos Metodológico

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

COHN, Mike. Desenvolvimento de Software com Scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso. Porto Alegre: Bookman, 2011.
AMARAL, Daniel Capaldo, et al. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011.
TORRES, Luis Fernando. Fundamentos do gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
Advances in Software Engineering ISSN 16878655
International Journal of Interactive Mobile Technologies ISSN 18657923
Journal of Broadcasting & Electronic Media ISSN 8838151

Bibliografia Complementar

OKUYAMA, Fabio Yoshimitsu; MILETTO, Evandro Manara; NICOLAO, Mariano. Desenvolvimento de Software I: conceitos básicos. Porto Alegre: Bookman, 2014
PACITTI, Tércio. Paradigmas do Software Aberto. São Paulo: LTC, 2006
MACHADO, Francis Berenger; MAIA, Luiz Paulo. Fundamentos de sistemas operacionais. Rio de Janeiro: LTC, 2011
Journal of Network & Systems Management ISSN 10647570
Journal of software ISSN 1796217X
Journal of Software: Evolution & Process ISSN 20477473

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Conceitos Fundamentais de Modelagem e Programação Orientada a Objetos. Programação orientada a objetos.
Análise de requisitos orientada a objetos e modelagem de dados. Projeto de software orientado a objetos.

Objetivos

Objetivo Geral:

Conhecer a modelagem da atividade de análise do processo de desenvolvimento de software, a partir da especificação de sistemas de software com técnicas de modelagem comportamentais e estruturadas da Linguagem de Modelagem Unificada (Unified Modeling Language - UML), seguindo os princípios do paradigma Orientado a Objetos (OO).

Objetivos Específicos:

- Conhecer a Linguagem de Modelagem Unificada (UML) para o desenvolvimento de software orientado a objetos e compreender as principais técnicas de modelagem comportamentais da UML para documentar a atividade de análise.
- Aplicar as principais técnicas de modelagem comportamentais da UML para documentar a perspectiva da visão dinâmica do software e compreender a integração e consistência entre as principais técnicas de modelagem comportamentais da UML.
- Compreender as principais técnicas de modelagem estruturais da UML para documentar a atividade de análise, aplicar as principais técnicas de modelagem estruturais da UML para documentar a perspectiva da visão estática do software e compreender a integração e consistência entre as principais técnicas de modelagem estrutural da UML.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Linguagem de Modelagem Unificada
Fundamentos da UML:
Técnicas de Modelagem da UML
O Processo de Desenvolvimento de Software com UML
Unidade 2 - Modelagem Essencial de Análise com UML
Modelagem de Casos de Uso:
Modelagem de Classes
Modelagem de Atividades
Unidade 3 - Modelagem Complementar de Análise com UML
Modelagem de Estados
Modelagem de Interações
Modelagem dos demais Diagramas de Interação
Unidade 4 - Modelagem de um Estudo de Caso com UML
Modelagem inicial da atividade de Análise
Modelagem complementar da atividade de Análise
Transição da Atividade de Análise para Projeto

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).
Atividades a serem realizadas:
I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.
Critérios de aprovação:
1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).
O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA

Bibliografia Básica

PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8.ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.
SCHACH, Stephen R. Engenharia de software: os paradigmas clássicos e orientados a objetos. 7.ed. Porto Alegre: Grupo A, 2014

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9.ed. São Paulo: Pearson, 2011.
ACM Computing Surveys. United States: Association for Computing Machinery. ISSN: 0360-0300. [ProQuest]
Journal of Information Systems and Technology Management : JISTEM. Brasil: TECSI Information Systems and
Technology Management, University of Sao Paulo. ISSN: 1809-2640. [ProQuest].
Computer. United States: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (IEEE). ISSN: 0018-9162. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

FOWLER, Martin. UML Essencial: um breve guia para linguagem padrão. Bookman editora, 2014.
PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: projetos e processos. Rio de Janeiro: LTC, 2019.
SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012
Computer Journal. United Kingdom: Oxford Publishing Limited(England), ISSN: 0010-4620. [ProQuest]
IEEE Intelligent Systems. United States: The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. (IEEE). ISSN: 1541-1672. [ProQuest]
Revista Electronica de Sistemas de Informacao. Brasil: Faculdade Cenecista de Campo Largo ç FACECLA. ISSN: 1677-3071. [ProQuest]

Planos de ensino

Página 32 de 49

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Conceitos de programação orientada a objetos. Estrutura de programação. Classes Abstratas, exceções e interfaces.
Aplicações orientadas a objetos.

Objetivos

Objetivo Geral:
- Conhecer e utilizar conceitos de orientação a objetos utilizando linguagem de programação Java.
Objetivos Específicos:
- Compreender conceitos relacionados a Orientação a objetos;
- Utilizar os pilares da orientação a objetos;
- Praticar conceitos de OO utilizando a linguagem Java.

Conteúdo Programático

Programação Orientada a Objetos
Fundamentos de Orientação a objetos
Paradigmas de Orientação a Objetos
Conceitos básicos de Orientação a Objetos
Classes, Objetos, instâncias e atributos
Estruturas de repetição, decisão e controle
Estrutura de decisão
Contadores e acumuladores
Comandos de repetição
Classes
Definição, aplicação e Reutilização de classes
Modificadores de acesso
Herança, polimorfismo e encapsulamento
Exceção, tratamento e criação de tipos
Arrays e Strings
Conceito e aplicação
Tipos de arrays Strings
Coleções e arquivos

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliem a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).
Atividades a serem realizadas:
I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.
Critérios de aprovação:
1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).
O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA

Bibliografia Básica

ANDRIJAUSKAS, Fabio. Programação orientada a objetos II. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.
FABRIS, Polyanna Pacheco Gomes; MORAES, Everson Matias; HISATOMI, Marco. Análise orientada a objetos I. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.
MAITINO NETO, Roque. Programação orientada a objetos. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2018.
INFORMATION DEVELOPMENT. ISSN 0266-6669. [ProQuest].
JOURNAL OF SOFTWARE ENGINEERING RESEARCH AND DEVELOPMENT. ISSN 2195-1721. [ProQuest].
JOURNAL OF SOFTWARE & SYSTEMS DEVELOPMENT. ISSN 2166-0824. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

FREITAS, Pedro Henrique Chagas, et.al. Programação Back End III. Porto Alegre: SAGAH, 2021.
ALVES, William Pereira. Projetos de sistemas web: Conceitos, estruturas, criação de banco de dados e ferramentas de desenvolvimento. São Paulo: Érica, 2015.
DEITEL, H. M. Java: como programar / H. M. Deitel, P. J. Deitel; tradução Edson Furmankiewicz; revisão técnica Fábio Lucchini. - 6. ed. - São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2005.
TRANSACTIONS ON ASPECT-ORIENTED SOFTWARE DEVELOPMENT (PRINT). ISSN 1864-3027. [ProQuest].
INTERNATIONAL JOURNAL OF ENGINEERING RESEARCH AND DEVELOPMENT. ISSN 2278-067X. [ProQuest].
LATIN AMERICAN JOURNAL OF MANAGEMENT FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT. ISSN 2052-0344. [ProQuest].

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: OPTATIVA 1
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Compreender a história e panorama do empreendedorismo no Brasil. Realizar reflexões sobre o perfil do empreendedor. Análise de mercado e de oportunidades. Plano de Negócios. Sistemas de fomento de crédito ao empreendedor. Ferramentas de gestão. Gestão da inovação e os seus desdobramentos.

Objetivos

Objetivo Geral:

1. Conhecer as dimensões do empreendedorismo e os fundamentos da inovação. Fornece elementos teórico-práticos para fomentar a inovação. Reflexões sobre a importância da gestão da inovação para obter vantagem competitiva.

Objetivos Específicos:

1. Conhecer os procedimentos e ferramentas de gestão para sustentabilidade do negócio. Entender a importância de metodologias para criar valor para o público-alvo.
2. Identificar as oportunidades de inovação, assim como o desenvolvimento das etapas do processo de inovação no ambiente organizacional.
3. Analisar oportunidades empreendedoras através do incentivo à inovação. Realizar reflexões e análise dos sistemas de fomento

Conteúdo Programático

Panorama do empreendedorismo e oportunidade empreendedora
Empreendedorismo: conceitos e contexto no Brasil e no mundo
O panorama do empreendedorismo e suas aplicações no século
Reconhecendo e desenvolvendo oportunidades empreendedoras
Análise de mercado: em busca da geração de vantagem competitiva
Perspectiva lean, plano de negócios e metodologias de gestão
Perspectiva lean no empreendedorismo
Plano de negócios: planejamento e financiamento
Metodologias de gestão e pontos de apoio
Empreendedorismo e inovação: desafios e alguns possíveis caminhos
Fundamentos e aspectos iniciais da inovação e processos de inovação
Inovação e seus impactos no ambiente de negócios contemporâneo
Gestão da inovação: benefícios e evolução organizacional
Da invenção à inovação: criando novos produtos e serviços
Inovação na prática e a gestão do conhecimento
Tópicos avançados em inovação e estratégia
Inovação se faz por meio de pessoas
Ecossistema de inovação
Aspectos legais, fiscais e tributários de incentivo à inovação
Sistema de fomento ao empreendedorismo

Procedimentos Metodológico

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.
- III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.
- IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

ALMEIDA, Eder Gonçalves de. Aleixo, Tayra Carolina Nascimento. Empreendedorismo e inovação. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2020. [Disponível em Minha Biblioteca]

BESSANT, John. TIDD, Joe. Inovação e empreendedorismo [recurso eletrônico. 3ª. ed. Porto alegre. Bookman, 2019. [Disponível em Minha Biblioteca]
DORNELAS, José. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 7. ed. São Paulo: Empreende, 2018. [Disponível em Minha Biblioteca]
RAC: Revista de Administração Contemporânea. 1997. ISSN: 1415-6555. [ProQuest].
RAE: Revista de Administração de Empresas. 2010. ISSN: 0034-7590. [ProQuest].
RBGN: Revista Brasileira de Gestão de Negócios. 2009. ISSN: 1806-4892. [ProQuest].

Bibliografia Complementar

HASHIMOTO, Marcos. BORGES, Candido. Empreendedorismo: plano de negócio em 40 lições. 2ª. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020. [Disponível em Minha Biblioteca]
DORNELAS, José. Empreendedorismo na prática: mitos e verdades do empreendedor de sucesso. 4ª. ed. São Paulo. Empreende, 2020. [Disponível em Minha Biblioteca]
TAJRA, Sanmya Feitosa. Empreendedorismo: conceitos e práticas inovadoras. 2ª. ed. São Paulo. Érica, 2019. [Disponível em Minha Biblioteca]
BAR: Brazilian Administration Review. 2004. ISSN: 1807-7692. [ProQuest].
RAUSP Management Journal. 2013. ISSN: 2531-0488. [ProQuest].
RAI REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO E INOVAÇÃO. 2008-. ISSN: 1809-2039. Business. [ProQuest]

Projeto: 1º SEMESTRE 2023 (2023/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 3º SEMESTRE
Disciplina: PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE BANCO DE DADOS
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Repositório de dados. Manipulação de dados estruturais. Recursos avançados em bancos de dados. Fundamentos de banco de dados não-convencionais.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Compreender os fundamentos da programação em banco de dados utilizando a linguagem SQL.

Objetivos Específicos:

- Compreender como estruturar um repositório de dados, envolvendo sua criação, definição de tabelas, atributos e restrições;
- Conhecer métodos para manipulação de dados, envolvendo inserção, alteração e exclusão de dados e tabelas;
- Criação de consultas simples e avançadas (utilizando junções, agregação e sub consultas), bem como a utilização de recursos avançados para automação de processos e controles transacionais.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Repositório de dados
Linguagem de consulta estruturada
Criação de banco de dados
Criação de tabelas
Unidade 2 - Manipulação de dados e estruturas
Comandos utilizados na manipulação de bancos de dados
Alteração de tabelas e constraints
Exclusão de tabelas em banco de dados
Unidade 3 - Consultas avançadas
Junção horizontal e vertical de dados
Funções de agregação em banco de dados
Subconsultas em banco de dados
Unidade 4 - Recursos avançados e automação de processos
Visões e índices
Controle transacional
Procedimentos e funções

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais; e Fórum de Discussões.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula, pré-aula; pós-aula; avaliação virtual; e fórum de discussões.

IV. Atividades Interdisciplinares: Produção Textual Interdisciplinar; e Avaliação de Proficiência (quando se aplicar), realizada presencial e individualmente.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.

2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA

Bibliografia Básica

DATE, C. J. Introdução a sistemas de banco de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. [Minha Biblioteca]
ELMASRI, R.; NAVATHE, S. B. Sistemas de banco de dados. 7. Ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018. [Biblioteca Virtual 3.0].
SILBERSCHATZ, Abraham. Sistema de banco de dados, 7.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2020. [Minha Biblioteca]
Database for Advances in Information Systems. ISSN 1532-0936. [ProQuest]
Database Trends and Applications. ISSN 1547-9897. [ProQuest]
Journal of Database Management. ISSN 1063-8016. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

RAMAKRISHNAN, Raghu. Sistemas de gerenciamento de banco de dados. 3.ed. Porto Alegre: Grupo A, 2008. [Minha Biblioteca]
MACHADO, Felipe Nery Rodrigues. Banco de dados: projeto e implementação. São Paulo: Saraiva, 2020. [Minha Biblioteca]
PUGA, S.; FRANÇA, E.; GOYA, M. Banco de Dados: Implementação em SQL, PL/SQL e ORACLE 11g. 1. Ed. UFRGS. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013. [Biblioteca Virtual 3.0].
Distributed and Parallel Databases. ISSN 0926-8782. [ProQuest]
Big Data Quarterly. ISSN 2376-7383. [ProQuest]
International Journal of Data Warehousing and Mining. ISSN 1548-3924. [ProQuest]

Planos de ensino

Página 38 de 49

Projeto: 2º SEMESTRE 2023 (2023/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: COMPUTAÇÃO EM NUVEM
Carga Horária: 70
Coordenador: null

Fundamentos de Computação em Nuvem, Tecnologias e soluções de computação em Nuvem, Ofertas de Serviço em Computação em Nuvem, Arquitetura de Aplicação em Nuvem.

Objetivos

Objetivo Geral:
- Conhecer e compreender os fundamentos de Computação em Nuvem.
Objetivos Específicos:
- Estudar os conceitos básicos em Computação em Nuvem;
- Estudar os modelos de serviços em Computação em Nuvem; e
- Conhecer os Ofertas de Serviços em Computação em Nuvem.

Conteúdo Programático

1. Fundamentos de Computação em Nuvem
 - 1.1. Conceitos básicos em Computação em Nuvem
 - 1.2. Modelos de serviço em Computação em Nuvem
 - 1.3. Modelos de implantação em Computação em Nuvem
2. Tecnologias e soluções de Computação em Nuvem
 - 2.1. Tecnologias de suporte a nuvem
 - 2.2. Provedores de Computação em Nuvem
 - 2.3. Migração de Aplicações para a Nuvem
3. Ofertas de serviço em Computação em Nuvem
 - 3.1. Serviços de processamento de dados
 - 3.2. Serviços de armazenamento e análise de dados
 - 3.3. Soluções em Nuvem
4. Arquitetura de Aplicações em Nuvem
 - 4.1. Modelos de arquitetura em Nuvem
 - 4.2. Qualidade de serviço em Nuvem
 - 4.3. Segurança e Privacidade em Nuvem

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica o aluno é desafiado a realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação adotado nos cursos de graduação, ofertados na modalidade EaD, visa avaliar o desempenho e desenvolvimento das competências necessárias, sendo composto por:

- I. Prova por disciplina, aplicada presencialmente, com valor de 5000 pontos na média final da disciplina. As Provas presenciais são realizadas individualmente.
- II. Avaliações Virtuais - Avaliações realizadas no decorrer do semestre, no Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA - COLABORAR, correspondendo a 1500 pontos na média final da disciplina.
- III. Produção Textual Interdisciplinar - Atividade realizada ao longo do semestre. A elaboração da Produção Textual corresponde a 2000 pontos na média final da disciplina.
- IV - Fórum de Discussões - Atividade que se destina à interação dos estudantes, sendo desenvolvida no Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA - COLABORAR, correspondendo a 1000 pontos na média final da disciplina.
- V - Desafio Nota Máxima (DNM) - plataforma de ensino adaptativo disponibilizado aos estudantes em todos os semestres dos cursos, correspondente a 2000 pontos na média final da disciplina.
- VI - Engajamento - Corresponde a pontuação atribuída para realização de atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA - COLABORAR, sendo elas: Pré aula; Assistir/Rever Tele aula; Pós aula; Estudo do Conteúdo Web; Avaliações Virtuais e; Fórum de Discussões, que corresponde a 3000 pontos na média final da disciplina.
- VII - Frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades.
- VIII - Frequência mínima de 75% em aulas práticas (quando se aplicar).
- IX - Avaliação de Proficiência, aplicada presencialmente, com valor de 1000 pontos na média final da disciplina. A avaliação de proficiência presenciais são realizadas individualmente.

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser acompanhado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA

Bibliografia Básica

Moraes, Alexandre; Hayashi, Victor Takashi. Segurança em IoT, 2021.
Monteiro, Eduarda Rodrigues; Junior, Ronaldo Cesar Mengato; Lima, Bruno Santos; Griebler, Dalvan Jair; Menossi, Jean; Macedo, Ricardo Tombesi; Ferrari, Arthur Gonçalves. Sistemas Distribuídos, Internet das Coisas, 2020.
Santos, Roger Robson; Bordin, Maycon Viana; Nunes, Sergio Eduardo; Rodrigues, Thiago Nascimento; Marque, Laerte; Silva, Fernanda Rosa. Fundamentos de Big Data, 2021.
Brazilian Journalism Research. ISSN1808-4079 [ProQuest].

Journal of Information Systems and Technology Management: JISTEM.ISSN1809-2640. [ProQuest]. Revista Electronica de Sistemas de Informacao.ISSN1677-3071. [ProQuest]
--

Bibliografia Complementar

Carvalho, Andre C. P. L. F.; Lorena, Ana Carolina. Introducao a Computacao, 2017. Silva, Fernanda Rosa; Soares, Juliane Adelia; Serpa, Matheus da Silva; Neto, Roque Maitino; Junior, Jose Francisco Meireles Aleixo; Oliveira, Hygo Sousa; Pichetti, Roni Francisco. Cloud Computing, 2020. Maschietto, Luis Gustavo; Vieira, Anderson Luiz Nogueira; Torres, Fernando Esquirio; Junior, Flavio Luiz Puhl; Gimenes, Heber Marques; Soares, Juliane Adelia. Arquitetura e Infraestrutura de IoT, 2012. Revista Fronteiras.ISSN1984-8226. [ProQuest]. Tendencias da Pesquisa Brailleira em Ciencia da Informacao.ISSN. [ProQuest]. Revista Geociencias.ISSN1981-7428. [ProQuest]
--

Planos de ensino

Página 40 de 49

Projeto: 2º SEMESTRE 2023 (2023/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: PROJETO INTEGRADO IV
Carga Horária: 120
Coordenador: null

O projeto integrado é uma disciplina que estimula a elaboração de projetos, concebidos a partir de conceitos apreendidos durante o curso. Visa integrar os conhecimentos adquiridos pelos estudantes durante o desenvolvimento do curso e oferece a reflexão da prática profissional mediante a proposta de aplicação dos conhecimentos em situações reais.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Promover a articulação integradora e interdisciplinar dos conteúdos das disciplinas do semestre visando o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias para atuação profissional no campo da computação em nuvem.

Objetivos Específicos:

- Conhecer conceitos e práticas da programação e de segurança da informação para redes;
- Consolidar os conhecimentos nas áreas de arquitetura de dados e de banco de dados não relacionais;
- Desenvolver habilidades necessárias ao futuro profissional por meio do destaque prático às atividades do curso.

Conteúdo Programático

- Arquitetura de Dados;
- Banco de Dados Não Relacionais;
- Programação para Redes;
- Segurança da Informação e Redes.

Procedimentos Metodológico

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, a realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.

2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

AGUILAR, Luis Joyanes. Fundamentos de Programação: algoritmos, estruturas de dados e objetos. 3.ed. Porto Alegre: AMGH, 2008.
AMARAL, Daniel Capaldo, et al. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. São Paulo: Saraiva, 2011.
TORRES, Luis Fernando. Fundamentos do gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
Advances in Software Engineering ISSN 16878655

Bibliografia Complementar

TERADA, Ruto. Segurança de dados: criptografia em redes de computador. São Paulo: Blucher, 2008.
SBROCCO, Jose Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Erica, 2012.
MORAES, Alexandre Fernandes de. Segurança em Redes: fundamentos. São Paulo: Erica, 2010.
ACM Queue ISSN: 1542-7730, 1542-7749

Projeto: 2º SEMESTRE 2023 (2023/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: DESENVOLVIMENTO MOBILE
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Introdução ao desenvolvimento mobile. Componentes básicos do Android. Armazenamento de dados e web service para Android. Recursos para desenvolvimento mobile.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Conhecer e compreender os fundamentos do desenvolvimento de aplicações para a plataforma Android.

Objetivos Específicos:

- Estudar conceitos de design de aplicativos e desenvolver UI utilizando ScrollView e LinearLayout;
- Conhecer formas de armazenamento de dados e acesso a Web
- Compreender a utilização de recursos avançados da plataforma Android, como a utilização de GPS e implementação de funcionalidades com gestos e toques.

Conteúdo Programático

UNIDADE 1 - Introdução ao desenvolvimento mobile
- Seção 1.1 - Conceitos básicos de desenvolvimento mobile
- Seção 1.2 - Ambientes de desenvolvimento mobile
- Seção 1.3 - Design de interface para dispositivos móveis.
UNIDADE 2 - Componentes básicos do Android
- Seção 2.1 - Introdução ao Android
- Seção 2.2 - Activity e Intents
- Seção 2.3 - Desenvolvendo UI com ScrollView e LinearLayout
UNIDADE 3 - Armazenamento de dados e web service para Android
- Seção 3.1 - Persistência em bancos de dados
- Seção 3.2 - Acesso a web
- Seção 3.3 - Serviços e Notificações
UNIDADE 4 - Recursos para desenvolvimento mobile
- Seção 4.1 - Criação de aplicativos Android com GPS
- Seção 4.2 - Multimídia no Android
- Seção 4.3 - Gestos e toques na tela e sensores

Procedimentos Metodológico

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, a realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de atividade prática, avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova por disciplina, realizada individualmente, por meio do AVA.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.

III. Produção de atividade prática.

IV. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.

2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

3. Obter frequência mínima de 50% em aulas, e 75% em aulas práticas.

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; WALD, Alexander. Android 6 para Programadores: Uma Abordagem Baseada em Aplicativos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016. [Minha Biblioteca]
DEITEL, Paul.; DEITEL, Harvey; DEITEL, Abbey. Android: como programar. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. [Minha Biblioteca]
DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017. [Biblioteca Virtual 3.0]
IEEE Transactions on Mobile Computing. ISSN 1536-1233. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

OLIVEIRA, Diego B. de. et al. Desenvolvimento para dispositivos móveis. Porto Alegre: SAGAH, 2019. v. 1. [Minha Biblioteca]

<p>SIMAS, Victor L. et al. Desenvolvimento para dispositivos moveis. Porto Alegre: SAGAH, 2019. v. 2. [Minha Biblioteca] FURGERI, Sergio. Java 8 - ensino didatico: desenvolvimento e implementacao de aplicacoes. 1. Ed. Sao Paulo: Erica, 2015. [Minha Biblioteca] Mobile Communications. ISSN 0953-539X. [ProQuest]</p>
--

Projeto: 2º SEMESTRE 2023 (2023/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: OPTATIVA 2
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Introdução ao desenvolvimento de jogos digitais. Projeto de desenvolvimento de jogos digitais. Enredo e desenvolvimento de jogos digitais. Desenvolvimento de jogos digitais.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Entender o processo de desenvolvimento de jogos digitais.

Objetivos Específicos:

- Conhecer o processo de desenvolvimento de jogos digitais ;
- Compreender as etapas do desenvolvimento;
- Entender o projeto de desenvolvimento.

Conteúdo Programático

1. Introdução ao desenvolvimento de jogos digitais
 - 1.1 - Diferentes plataformas digitais para desenvolvimento.
 - 1.2 - Propósito, componentes e variedade de tipos e categorias de jogos.
 - 1.3 - Relação entre os jogos, as diferentes mídias, as pessoas e a sociedade.
 - 1.4 - Visão geral do jogo digital.
2. Projeto de desenvolvimento de jogos digitais
 - 2.1 - Compreensão das fases de projeto e desenvolvimento de um jogo digital.
 - 2.2 - História do desenvolvimento de jogos digitais.
 - 2.3 - Mercado de jogos.
 - 2.4 - Metodologias, técnicas e ferramentas utilizadas na produção de jogos.
3. Enredo de desenvolvimento de jogos digitais
 - 3.1 - Características dos jogadores.
 - 3.2 - Elementos que compõem um jogo.
 - 3.3 - Jogabilidade.
 - 3.4 - Narrativa e personagens.
4. Desenvolvimento de jogos digitais - introdução
 - 4.1 - Demonstrações de estudos de casos com aplicações práticas e conceitos de desenvolvimento de jogos
 - 4.2 - Interfaces e áudio.
 - 4.3 - Níveis e fase.
 - 4.4 - Processo de desenvolvimento de jogos.

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica o aluno é desafiado a realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.
- III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos)
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

RABIN, Steve. Introdução ao desenvolvimento de games: entendendo o universo dos jogos. São Paulo: Cengage, 2011

RABIN, Steve. Introducao ao desenvolvimento de games: programacao tecnica, linguagem e arquitetura. Sao Paulo: Cengage, 2012
RABIN, Steve. Introducao ao desenvolvimento de games: criacao e producao audiovisual. Sao Paulo: Cengage, 2012
Brazilian Business Review. ISSN 1807-734X.[ProQuest].
Comunicacao & Sociedade. ISSN 0101-2657.[ProQuest].
Economia e Sociedade. ISSN 0104-0618.[ProQuest].

Bibliografia Complementar

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. 2.ed. Sao Paulo: Cengage, 2010
RABIN, Steve. Introducao ao desenvolvimento de games: a industria de jogos, producao, marketing, comercializacao e direitos autorais. Sao Paulo: Cengage, 2012
SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem pratica. Sao Paulo: Cengage, 2008 Mobile Networks & Applications ISSN 1383469X
Educacao Tematica Digital. ISSN 1676-2592.[ProQuest].
Journal of Information Systems and Technology Management - JISTEM. ISSN 1809-2640.[ProQuest].
Comunicacao, Midia e Consumo. ISSN 1806-4981.[ProQuest].

Projeto: 2º SEMESTRE 2023 (2023/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: PROGRAMAÇÃO WEB
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Introdução a programação web, desenvolvimento com HTML5, Cascading Style Sheets (css), layout em CSS, bibliotecas e frameworks Javascript, linguagem Javascript, introdução a PHP.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Apresentar as definições e os conceitos sobre o desenvolvimento de aplicações para WEB. Abordar os principais conceitos do HTML, do CSS e do Javascript, demonstrando sua importância no desenvolvimento web. Introduzir os principais conceitos da linguagem PHP. Abordar o tema de criação e comunicação com o banco de dados. Aprender a utilização da aplicação através do servidor de aplicação. Abordar boas práticas a serem realizadas pelo desenvolvedor web na otimização de páginas dinâmicas.

Objetivos Específicos:

- Conhecer definições e conceitos básicos e avançados do CSS e HTML.
- Aprender as principais utilizações do Javascript na manipulação de dados e do DOM.
- Projetar e desenvolver páginas Web dinâmicas.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Desenvolvimento web
- Seção 1 - Introdução a programação web
- Seção 2 - Desenvolvimento com html5
- Seção 3 - Desenvolvimentos de formulários e tabelas em html5

Unidade 2 - Introdução ao cascading style sheets (css)
- Seção 1 - Introdução ao css
- Seção 2 - Layout em css
- Seção 3 - Tabelas em css

Unidade 3 - A linguagem javascript
- Seção 1 - A linguagem javascript
- Seção 2 - Elementos de aplicações em javascript
- Seção 3 - Bibliotecas e frameworks javascript

Unidade 4 - Introdução a php
- Seção 1 - Introdução a php
- Seção 2 - Funções e manipulação de arquivos em php
- Seção 3 - Conexão de banco de dados em php

Procedimentos Metodológico

metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, a realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.
- Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.
- Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

- Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
 - Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
 - Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).
- O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

SARAIVA, Mauricio de O.; BARRETO, Jeanine dos S. Desenvolvimento de sistemas com PHP. Porto Alegre: SAGAH, 2018. [Minha Biblioteca]

OLIVEIRA, Claudio Luis V.; ZANETTI, Humberto Augusto P. PHP: programe de forma rápida e prática. São Paulo: Expressa, 2021. [Minha Biblioteca]

OLIVEIRA, Claudio Luis V.; ZANETTI, Humberto Augusto P. Javascript descomplicado - programação para web, IOT e dispositivos móveis. São Paulo:

Erica, 2020. [Minha Biblioteca]

The School Librarian. ISSN: 19487428. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

TERUEL, Evandro C. HTML 5 - Guia Prático. São Paulo: Erica, 2013. [Minha Biblioteca]

HAROLD, Elliotte R. Refatorando HTML: como melhorar o projeto de aplicações web existentes. Tradução de Eduardo Kessler Piveta. Porto Alegre: Bookman, 2010. [Minha Biblioteca]

FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. Tradução de João Eduardo Nobrega Tortello; Revisão técnica de Luciana Nedel. Porto Alegre: Bookman, 2013. [Minha Biblioteca]

International Journal of Computer Science Issues. ISSN: 1694-0814. [ProQuest]

Projeto: 2º SEMESTRE 2023 (2023/2)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: SISTEMAS OPERACIONAIS
Carga Horária: 60
Coordenador: null

Introdução aos sistemas operacionais. Processos e threads. Sistema de arquivos e Gerenciamento de dispositivos.

Objetivos

Objetivo Geral:

- Apresentar os conceitos básicos de sistemas operacionais, analisando os principais componentes de um sistema operacional convencional: gerência de processador, gerência de memória, gerência de entrada e saída e sistemas de arquivos.

Objetivos Específicos:

- Compreender os princípios de Sistemas Operacionais.
- Entender os conceitos de Processos e Threads, seu gerenciamento por parte do SO e sua importância para o desenvolvimento de software eficiente.
- Entender os mecanismos de gerenciamento de memória primária e secundária e das operações de E/S, e o seu impacto no desenvolvimento e execução de aplicativos.

Conteúdo Programático

Unidade 1 - Introdução aos sistemas operacionais
Introdução aos sistemas operacionais;
Evolução dos sistemas operacionais;
Características e Composição dos sistemas operacionais;
Exemplos de sistemas operacionais

Unidade 2 - Processos e threads

- Processos;
- Comunicação entre processos
- Escalonamento de processos
- Tipos de sistemas operacionais

Unidade 3 - Sistema de arquivos

- Arquivos e sistemas de arquivos
- Sistemas de diretórios
- Implementação de sistemas de arquivos
- Segurança de sistemas de arquivos

Unidade 4 - Gerenciamento de dispositivos

- Gerenciamento de memória
- Swapping: troca de processos
- Memória virtual
- Segmentação

Procedimentos Metodológico

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos.

Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos.

Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, a realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de atividades práticas, avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.

2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).

3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

- JR, Ramiro Sebastiao Cordova; LEDUR, Cleverson Lopes; MORAIS, Izabelly Soares. Sistemas Operacionais. Porto Alegre: SAGAH, 2019 [Minha Biblioteca].
- SILBERSCHATZ, Abraham, GALVIN, Peter Baer, GAGNE, Greg. Fundamentos de Sistemas Operacionais. Tradução de Aldir Jose Coelho Correa da Silva. Revisão técnica de Elisabete do Rego Lins. 9ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 2015 [Minha Biblioteca].
- OLIVEIRA, Romulo Silva; CARISSIMI, Alexandre da Silva; TOSCANI, Simao Sirineo. Sistemas Operacionais. 4ª. edição, Porto Alegre: Editora Bookman, Grupo A, 2009 [Minha Biblioteca].
- International Journal of Imaging Systems and Technology. ISSN: 0899-9457. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

- TANENBAUM, Andrew S.; WOODHULL, Albert S. Sistemas operacionais. Porto Alegre: Grupo A, 2008. E-book. ISBN 9788577802852. [Minha biblioteca].
- MACHADO, Francis B.; MAIA, Luiz P. Arquitetura de Sistemas Operacionais, 5ª edição. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2013. E-book. ISBN 978-85-216-2288-8 [Minha biblioteca].
- ALVES, William Pereira. Sistemas Operacionais. 9ª edição. São Paulo: Editora Erica, 2014.[Minha Biblioteca]
- IEEE Intelligent Systems. ISSN: 1541-1672. [ProQuest]

Planos de ensino

Página 49 de 49

Projeto: 1º SEMESTRE 2024 (2024/1)
Curso: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Semestre: 4º SEMESTRE
Disciplina: PROJETO DE EXTENSÃO - ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
Carga Horária: 100
Coordenador: null

PROGRAMA DE CONTEXTO À COMUNIDADE. A REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES EXTENSIONISTAS NO CURSO VINCULADAS AO PROGRAMA DE CONTEXTO À COMUNIDADE TEM O OBJETIVO DE ESTREITAR O RELACIONAMENTO DO SABER UNIVERSITÁRIO COM A COMUNIDADE, POR MEIO DAS CONTRIBUIÇÕES NA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS SOCIAIS PRESENTES NO CONTEXTO E, POR OUTRO LADO, POSSIBILITAR O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E SOFT SKILLS ESPECÍFICAS NO CORPO DISCENTE DO CURSO. AS AÇÕES PODERÃO SER REALIZADAS EM DIVERSOS LOCAIS, DEPENDENDO DO PROBLEMA IDENTIFICADO, SENDO ALGUMAS POSSIBILIDADES: ASSOCIAÇÃO DE BAIRRO, PREFEITURA, ONG, IGREJA, ESCOLA, MICRO E PEQUENA EMPRESA.

Objetivos

O principal objetivo da extensão universitária do curso por meio do Programa de Contexto à Comunidade é a geração do novo saber que ocorrerá devido à aplicação do conhecimento adquirido no curso durante a busca da contribuição à resolução de problemas contextuais à sociedade, e, ainda, ao desenvolvimento social e da melhoria da qualidade de vida, dessa forma, oportunizando que o corpo discente realize ações embasadas na sua aprendizagem multidisciplinar.

Conteúdo Programático

Competências:
I - Reconhecer e delimitar problemas e identificar oportunidades;
II - Promover a comunicação no ambiente organizacional interno e externo;
III - Coordenar e integrar as diferentes áreas funcionais da organização.

Procedimentos Metodológico

O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos.

Sistema de Avaliação

O sistema de avaliação adotado nos cursos de graduação, ofertados na modalidade EaD, para as disciplinas de Projeto de Extensão, visa avaliar o desempenho e desenvolvimento das competências necessárias, sendo composto por:
I. Relatório Final - Produção Textual desenvolvida ao longo do semestre, correspondendo a 10.000 pontos na média final da disciplina.
O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser acompanhado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BRILLO, João; BOONSTRA, Jaap. Liderança e Cultura Organizacional para Inovação. São Paulo: Saraiva Uni, 2019.
CINTRA, Josiane. Comportamento organizacional. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2016.
CIZOTO, Sonelise Auxiliadora. Homem, cultura e sociedade. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2016.
Revista de Administração Contemporânea E-ISSN 1982-7849

Bibliografia Complementar

CHIAVENATO, Idalberto. Planejamento Estratégico - Da Intenção aos Resultados. Rio de Janeiro: Atlas, 2020.
LACOMBE, Francisco José M. Administração fácil, 1ª edição. São Paulo: Editora Saraiva, 2011. ISBN 9788502144545
MAÇÃES, Manuel Alberto Ramos. Empreendedorismo, Inovação e Mudança Organizacional - Vol III. São Paulo: Almedina Brasil, 2017.
Revista Eletrônica de Ciência Administrativa E-ISSN 1677-7387