



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
DIREÇÃO GERAL *CAMPUS EUCLIDES DA CUNHA*
BR116, KM220, S/Nº, – Euclides da Cunha -BA

CAMPOS, V.F.; TQC: Controle da Qualidade Total (no estilo japonês). 6 ed. Belo Horizonte, FCO, Escola de Engenharia da UFMG, 1992.

LENZI, Fernando César. A nova geração de empreendedores : Guia Para a Elaboração de um Plano de Negócios. São Paulo: Atlas, 2009.

MEIRA, R.C.; Garantia da qualidade e certificação. 2º ed. Porto Alegre, SEBRAE, 2003.

OLIVEIRA, S.T.; Ferramentas para o aprimoramento da qualidade. São Paulo, Editora Pioneira, 1995.

OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. Planejamento estratégico: conceitos, metodologia, práticas. São Paulo: Atlas, 2006.

SEBRAE. Curso: Brasil empreendedor. O empreendedor e o mercado; SEBRAE, 2006.

SEBRAE. Programa Sebrae de Qualidade Total para Micro e Pequenas Empresas. Brasília: SEBRAE, 1995.

PALADINI, E.P.; Gestão Estratégica da Qualidade: princípios, métodos e processos. São Paulo, Editora Atlas, 2008.



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DA BAHIA CAMPUS EUCLIDES DA CUNHA

PROGRAMA DE DISCIPLINA

NÚCLEO TECNOLÓGICO

Curso:	TÉCNICO INTEGRADO DE NÍVEL MÉDIO EM INFORMÁTICA	Período Letivo:	3ª Ano
Disciplina:	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO II	Carga Horária:	60h (80h/A) 2 aulas Semanais

EMENTA

Iteração Humano-Computador, conceitos, abordagens e processo. Programação Orientada a Eventos. Interface Gráfica de Usuário (GUI), *SWING*, *Listeners*, e Persistência de Dados em Java. Padrões de Projeto e Frameworks. Introdução ao Hibernate.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
DIREÇÃO GERAL *CAMPUS* EUCLIDES DA CUNHA
BR116, KM220, S/Nº, – Euclides da Cunha -BA

OBJETIVOS

Fornecer ao aluno conhecimentos sobre a interação Humano-Computador;

Capacitar o aluno a desenvolver softwares utilizando o paradigma de programação orientado a eventos;

Instruir o aluno a desenvolver softwares com interface gráfica de usuário através do pacote SWING;

Capacitar o aluno a desenvolver softwares com persistência de dados utilizando o Java Database Connectivity;

Instruir o aluno a utilizar e reconhecer os principais padrões de projeto;

Fornecer conhecimentos sobre Frameworks e seus tipos;

Fornecer ao aluno conhecimento sobre a utilização e funcionamento do Framework Hibernate.

HABILIDADES

Desenvolver sistemas utilizando o paradigma de programação orientado a eventos;

Desenvolver sistemas com interface gráfica através do pacote SWING;

Desenvolver sistemas com persistência de dados;

Reconhecer e utilizar diferentes padrões de projeto;

Utilizar o framework Hibernae.

OBJETOS DO CONHECIMENTO

1. Introdução a Interação Humano-Computador

- Conceitos Iniciais;
- Abordagens teóricas;
- Processos de design;
- Identificando necessidades dos usuários e requisitos;
- Princípios e diretrizes;
- Métodos de avaliação;
- Conceitos atuais.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
DIREÇÃO GERAL *CAMPUS* EUCLIDES DA CUNHA
BR116, KM220, S/Nº,— Euclides da Cunha -BA

2. Programação Orientada a Eventos

3. Interfaces Gráficas de Usuário (GUI) em Java

- Pacote SWING;
- Listeners.

4. Persistência de dados em Java

- Java Database Connectivity (JDBC);

5. Padrões e Frameworks;

5.1. Introdução

- Padrões de Projeto;
- Frameworks;
- Refatoração.

5.2. Padrões de Projeto

- Descrição de padrões;
- Tipos de padrões: arquiteturais, criacionais, estruturais, comportamentais.

5.3. Frameworks

- Conceitos básicos;
- Vantagens e desvantagens;
- Tipos;

5.4. Hibernate (Frameworks de persistência)

- Padrões de mapeamento objeto relacional;
- Tecnologias de mapeamento;
- Configuração;
- Persistência de dados.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
DIREÇÃO GERAL *CAMPUS* EUCLIDES DA CUNHA
BR116, KM220, S/Nº, – Euclides da Cunha -BA

METODOLOGIA

A metodologia da disciplina será composta pelas seguintes estratégias:

- Aulas expositivas;
- Aulas práticas em laboratório;
- Dinâmicas e atividades lúdicas;
- Discussões em sala de aula;

Em conjunto serão utilizados os seguintes recursos e multimeios:

- Projetor multimídia;
- Quadro branco;
- Computador;
- Utilização do laboratório de informática;

Biblioteca.

AVALIAÇÃO

Os critérios de avaliação serão compostos por: avaliações de medidas de desempenho individuais (atividades escritas e práticas), e de trabalhos efetivos de discentes, tais como: pesquisas, atividades em biblioteca, elaboração de soluções a partir de situações problema, estudos de caso, atividades em grupo, práticas em laboratório, projetos de desenvolvimento de software, resoluções de listas de exercício e participação em discussões.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Hemrajani, A.; Desenvolvimento Ágil em Java com Spring, Hibernate. Pearson Brasil, 2006. ISBN: 9788576051275.

ELLIOT, J.; Dominando Hibernate. Alta Books, 2009. ISBN: 9788576082446.

BENYON, D.; Interação Humano-Computador. 2. ed, Pearson, 2011. ISBN 9788579361098.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
DIREÇÃO GERAL *CAMPUS* EUCLIDES DA CUNHA
BR116, KM220, S/Nº, – Euclides da Cunha -BA

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J.; Design de Interação, além da Interação Humano-Computador. 3. ed. Bookman, 2013. ISBN: 9788582600061.

LARMAN, C.; Utilizando UML e Padrões, Uma introdução a análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. 3. ed. Bookman, 2007, ISBN 9788560031528

GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISSIDES, J.; Padrões de Projet, Soluções reutilizáveis de software Orientado a Objetos. Bookman, 2000. ISBN: 9788573076103.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAUER, C.; Java Persistence com Hibernate. Ciência Moderna, 2007. ISBN: 9788573936148.

MORAES, A.; ROSA, J. G. S.; Avaliação e Projeto no Design de Interfaces. 2AB, 2012, ISBN 9788586695469.

FREEMAN, E. et al. Use a Cabeça! Padrões de Projeto (Design Patterns). Alta Books, 2007. ISBN: 9788576081746.

FLOWER, M. et al. Refatoração, Aperfeiçoando o projeto de código já existente. Bookman, 2004. ISBN: 9788577804153.

WAZLAWICK, R. S.; Análise de Sistemas da Informação Orientados a Objetos. 2. ed, Campus, 2010. ISBN: 8535239162.

GUEDES; G. T. A.; UML 2 uma abordagem prática. 2. ed. Novatec, 2011. ISBN: 9788575221938.

PRIKLADNICKI, R.; WILLI, R.; MILANI, F.; Métodos Ágeis para o desenvolvimento de Software. Bookman, 2014. ISBN: 9788582602072.



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
BAHIA
Campus Euclides da Cunha

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA DA BAHIA CAMPUS EUCLIDES DA CUNHA

PROGRAMA DE DISCIPLINA

NÚCLEO TECNOLÓGICO

Curso:	TÉCNICO INTEGRADO DE NÍVEL MÉDIO EM INFORMÁTICA	Período Letivo:	3ª Série
Disciplina:	REDES DE COMPUTADORES	Carga Horária:	120h (160h/A) 4 aulas Semanais