

Palestra 19/05 - Trilha de Sistemas de Software

Sabrina Araújo da Silva - nºUSP 12566182

Habilidades de um cientista da computação

1. Habilidades básicas:
 - i. Capacidade de resolver problemas do mundo real computacionalmente
 - ii. Formular o problema em termos computacionais
 - iii. Elaborar uma solução em termos computacionais
 - iv. Desenvolver sistemas que implementam o algoritmo e a arquitetura de software
 - v. Testar e verificar se resolve o problema de forma correta
2. Habilidades mais avançadas:
 - i. Gerenciar software de grande porte
 - ii. Construir software para lidar com grandes quantidades de dados
 - iii. Entender softwares que já existem
 - iv. Gerenciar equipes de desenvolvimento de software
 - v. Comunicar-se com clientes e usuários para entender seus problemas e dificuldades

Trilha

1. Objetivo: especializar-se na área de desenvolvimento de software com extensa teoria e métodos
2. Módulos de sistemas paralelos e distribuídos
 - i. Telecomunicações: transmissão de dados por sistemas
 - ii. Sistema distribuído: vários computadores podem trabalhar em conjunto
 - iii. Quebrar problema e dividir em diversos computadores
3. Computação de alto desempenho
 - i. Mainframe
 - ii. União de workstations
 - iii. Supercomputadores
4. Computação concorrente, paralela e distribuída
5. Organizações de computadores: entender como o hardware funciona