

EMENTAS DAS DISCIPLINAS

CURSO EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EAD) SISTEMAS PARA INTERNET

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|--------------------------------|---------------|
| INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO | 68 |

Ementa

A disciplina estuda a área da informática como um todo e os conceitos fundamentais, abrangendo desde a história e a evolução dos computadores até noções de lógica digital. Estudo dos conceitos e funcionamento do software e do hardware, enfatizando a arquitetura e a organização de computadores.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|-----------------------------------|---------------|
| ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO I | 68 |

Ementa

A disciplina aborda o estudo de algoritmos, envolvendo os conceitos fundamentais: variáveis, tipos de dados, constantes, operadores aritméticos, expressões, atribuição, representações gráfica e textual de algoritmos, estruturas de controle (atribuição, sequência, seleção, repetição). Além disso, a disciplina aborda uma introdução à programação, utilizando uma linguagem de programação estruturada como estudo de caso.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|-------------------------------------------|---------------|
| TECNOLOGIA DE NEGÓCIOS NA INTERNET | 68 |

Ementa

A disciplina apresenta uma visão global de recursos e tecnologias computacionais existentes para o ambiente da Internet, objetivando o planejamento do uso/aplicação destes recursos e tecnologias nas soluções dos problemas computacionais advindos das necessidades dos negócios em estudo.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|--------------------------------|---------------|
| COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO | 68 |

Ementa

A disciplina prevê a leitura como vínculo leitor/texto, através da subjetividade contextual, de atividades de retextualização e de integração com estudos lexicais e gramaticais inerentes às temáticas culturais da língua portuguesa.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|---------------------------------|---------------|
| ENGENHARIA DE SOFTWARE I | 68 |

Ementa

A disciplina apresenta uma visão abrangente dos conceitos da área de Engenharia de Software: introdução à área, princípios e processos, ciclos de desenvolvimento de sistemas, projetos de software, teste de software, gerência de requisitos, evolução em engenharia de software e tópicos avançados em engenharia de software.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|-------------------------------|---------------|
| CULTURA RELIGIOSA | 68 |

Ementa

A disciplina aborda uma visão global da importância do fenômeno religioso e suas implicações na formação do ser humano e da sociedade, através do conhecimento, análise e pesquisa das principais religiões universais e pela reflexão crítica dos valores humanos, sociais, éticos e espirituais, legados pelo cristianismo à civilização ocidental.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|------------------------------------|---------------|
| ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO II | 68 |

Ementa

A disciplina proporciona ao acadêmico o estudo de algoritmos visando à solução de situações problema, envolvendo modularização e estruturas de dados compostas, através da utilização de uma linguagem de programação estruturada, voltada ao desenvolvimento científico e ao mercado de trabalho.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|-------------------------------|---------------|
| BANCO DE DADOS I | 68 |

Ementa

A disciplina visa capacitar o acadêmico a utilizar bancos de dados, focando aspectos de modelagem e manipulação de dados. Ela aborda características e vantagens de Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados (SGBDs), modelagem entidade-relacionamento, modelo relacional e linguagem SQL.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|-----------------------------------|---------------|
| FORMAÇÃO DE EMPREENDEDORES | 68 |

Ementa

Estudo dos conceitos de empreendedorismo, planos e tipos de negócios na área de informática, pesquisas de mercado, estratégias de vendas, incubadoras e financiamentos, técnicas de negociação e técnicas de marketing.

| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
|----------------------------------|---------------|
| ENGENHARIA DE SOFTWARE II | 68 |

Ementa

A disciplina apresenta uma visão abrangente de conceitos da área de Engenharia de Software abordando análise e projeto estruturado e orientado a objetos (UML) através da aplicação prática de ferramentas CASE.

| | |
|-----------------------------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS | 68 |

Ementa

A disciplina tem como foco o desenvolvimento de software usando o paradigma de orientação a objetos, através do ensino de programação, a partir de uma linguagem de programação orientada a objetos de uso corrente, tanto acadêmica quanto comercialmente.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| ESTRUTURA DE DADOS | 68 |

Ementa

A disciplina visa capacitar o aluno a criar e manipular estruturas de dados complexas com representação dinâmica, projetar, implementar e validar soluções para problemas através do uso de tipos abstratos de dados, listas lineares e métodos de classificação (seleção, troca, distribuição, inserção, intercalação e cálculo de endereços) e de pesquisa (sequencial, binária, hashing, árvores de pesquisa) em tabelas.

| | |
|--------------------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB I | 68 |

Ementa

A disciplina se propõe a instrumentalizar o acadêmico para a criação de *layouts* de páginas e/ou sistemas web através das linguagens HTML e JavaScript e de folhas de estilo em CSS.

| | |
|-------------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| INTRODUÇÃO AO DESIGN GRÁFICO | 68 |

Ementa

A disciplina apresenta um breve histórico sobre as origens do Design, visto como uma atividade profissional e também como um campo do conhecimento. Aborda os aspectos conceituais e metodológicos que permeiam o desenvolvimento de um projeto, focando nas linguagens, nas terminologias utilizadas pelos profissionais, nas técnicas e na interdisciplinaridade.

| | |
|-----------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| INTERFACE HOMEM-COMPUTADOR | 68 |

Ementa

A disciplina propõe o estudo dos conceitos de interação homem-computador (IHC), considerando aspectos de usabilidade, design e ergonomia, projeto e avaliação de interfaces e novas perspectivas da área.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| REDES DE COMPUTADORES | 68 |

Ementa

Esta disciplina oportuniza ao aluno estudar sobre os fundamentos de transmissão de dados e sistemas de comunicação; estudo das estruturas básicas de redes e o modelo de referência OSI/ISSO; topologias, protocolos e serviços em redes, associados aos diversos níveis do modelo de referência; interligação, gerenciamento e aplicações básicas de redes de computadores.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| DESIGN DE INTERAÇÃO | 68 |

Ementa

A disciplina se propõe ao estudo sobre o desenvolvimento dos sistemas de comunicação interativos através da web, a partir de análises conceituais, históricas, tecnológicas, estéticas e funcionais, considerando os aspectos que interferem na relação entre sistema e usuário, com foco na linguagem do design e usabilidade.

| | |
|--------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA | 68 |

Ementa

A disciplina prevê capacitar o aluno para o uso, seleção, dimensionamento e manipulação dos tipos básicos de mídia, proporcionando-lhe conhecimento e compreensão de tecnologias necessárias para o desenvolvimento de aplicações multimídia e hipermídia. A disciplina também visa preparar o aluno para criar animações.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| BANCO DE DADOS II | 68 |

Ementa

A disciplina prevê o estudo de características operacionais de Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados (SGBDs), transações, controle de concorrência, recuperação de falhas e otimização de consultas.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| MARKETING DIGITAL | 68 |

Ementa

Estudo do marketing aplicado às mídias digitais, instrumentalizando o aluno a planejar ações de marketing digital adequadas à organização e ao público-alvo da mesma.

| | |
|---------------------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB II | 68 |

Ementa

A disciplina aborda o estudo de uma linguagem de programação para web, proporcionando subsídios para o desenvolvimento de ambientes computacionais com funcionalidade e, além disso, com aplicações tendo acesso a bancos de dados via web, aplicando os conceitos de programação cliente-servidor.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| SISTEMAS INTELIGENTES | 68 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Ementa | |
| A disciplina possibilita ao aluno o estudo da teoria e prática de metodologias e técnicas utilizadas no desenvolvimento de sistemas inteligentes, abordando os principais recursos de Inteligência Artificial que apoiam o desenvolvimento de sistemas para Internet. | |

| | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| PROJETOS DE INTERFACE | 68 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Ementa | |
| Esta disciplina prevê a aplicação prática dos conhecimentos abordados no estudo das metodologias adaptadas ao projeto de design, visando o desenvolvimento do projeto através da utilização de recursos técnicos e criativos, elaboração de pesquisas, análises de resultados, experimentos e produção de modelos. | |

| | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| OPTATIVA I | 68 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Ementa | |
| Disciplina optativa: Qualidade e Auditoria de Software Estudo abrangente dos conceitos relacionados à gestão da qualidade na área de desenvolvimento de software e auditoria de sistemas. | |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Disciplina optativa: Ergodesign | |
| A disciplina prevê o desenvolvimento do conhecimento e da compreensão dos padrões para a elaboração de projetos atendendo critérios ergonômicos, utilizando análises ergonômicas de sistemas de comunicação visual operantes em ambientes digitais. | |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Disciplina optativa: Libras | |
| Estudo da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS, do surdo, sua cultura, sua língua e gramática. Aspectos históricos e sociais da educação inclusiva, estigmas e preconceitos nos processos de exclusão e inclusão de grupos marginalizados na sociedade. A construção da identidade do sujeito com necessidades educacionais especiais. | |

| | |
|----------------------------------------------|----------------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB III | 68 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Ementa | |
| A disciplina proporciona um estudo de recursos avançados da Linguagem Java, tendo como base as classes e tecnologias disponibilizadas pelo J2SE (Java 2 Standard Edition). | |

| | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| GERÊNCIA DE PROJETOS | 68 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Ementa | |
| A disciplina apresenta uma visão global do contexto da área de gerência de projetos, discutindo metodologias, padrões e ferramentas, com o objetivo de capacitar o aluno para o gerenciamento de projetos com foco em tecnologias da informação e da comunicação, identificando os benefícios de sua utilização, as fases e as áreas de conhecimento de um projeto. | |

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| SEGURANÇA DE SISTEMAS | 68 |

Ementa

A disciplina proporciona ao acadêmico o estudo e a compreensão dos conceitos básicos de segurança da informação, abordando aspectos técnicos e gerenciais. Os aspectos técnicos envolvem ferramentas e técnicas utilizadas pelos atacantes, criptografia, certificados digitais, firewalls e sistemas de detecção de intrusão. Os aspectos gerenciais abordam políticas e normas de segurança da informação com ênfase na norma internacional ISO 27001 e 27002.

| | |
|---------------------------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| INFRAESTRUTURA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO | 68 |

Ementa

Esta disciplina desenvolverá o conhecimento acerca da infraestrutura necessária para a oferta dos principais serviços de Internet, abordando tanto os aspectos de hardware como de software para o seu funcionamento.

| | |
|-------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| OPTATIVA II | 68 |

Ementa

Disciplina optativa: Direção de Arte

A disciplina propõe o estudo sobre os fundamentos da semiótica enfocando a leitura da imagem como ferramenta para compreender a relação entre a construção e os significados em comunicação não-verbal.

Disciplina optativa: Arquitetura da Informação

A disciplina aborda práticas de construção de arquiteturas da informação e temas como experiência do usuário, gerenciamento de conteúdo, estratégias de negócios e facilidade na busca da informação, visando capacitar o aluno para combinação de organização, rotulação e esquemas de navegação dentro de um sistema de informações.

Disciplina optativa: Linguagem de Programação Web IV

A disciplina oportuniza ao aluno estudar sobre SOA (Service Oriented Architecture), um paradigma de desenvolvimento de aplicações relacionado à modelagem de processos de negócio da empresa.

| | |
|------------------------------------------------------|---------------|
| Disciplina/Unidade Curricular | Carga horária |
| PROJETO TECNOLÓGICO EM SISTEMAS PARA INTERNET | 68 |

Ementa

A disciplina prevê a elaboração e execução de um projeto, cujo tema será definido de acordo com as áreas contempladas pelo Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet: desenvolvimento de sistemas computacionais e/ou serviços para Internet.