

## EMENTAS DAS DISCIPLINAS

### CURSO EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA (EAD) SISTEMAS PARA INTERNET

Disciplina/Unidade Curricular	Carga horária
<b>INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO</b>	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
<b>ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO I</b>	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
<b>TECNOLOGIA DE NEGÓCIOS NA INTERNET</b>	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
<b>COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO</b>	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
<b>ENGENHARIA DE SOFTWARE I</b>	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
<b>CULTURA RELIGIOSA</b>	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
<b>ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO II</b>	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
<b>BANCO DE DADOS I</b>	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
<b>FORMAÇÃO DE EMPREENDEDORES</b>	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
<b>ENGENHARIA DE SOFTWARE II</b>	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
<b>LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS</b>	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
<b>ESTRUTURA DE DADOS</b>	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
<b>LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB I</b>	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
<b>INTRODUÇÃO AO DESIGN GRÁFICO</b>	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
<b>INTERFACE HOMEM-COMPUTADOR</b>	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
<b>REDES DE COMPUTADORES</b>	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
<b>DESIGN DE INTERAÇÃO</b>	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
<b>MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA</b>	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
<b>BANCO DE DADOS II</b>	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
<b>MARKETING DIGITAL</b>	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
<b>LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB II</b>	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
<b>SISTEMAS INTELIGENTES</b>	68

<b>Ementa</b>	
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.	

<b>Disciplina/Unidade Curricular</b>	<b>Carga horária</b>
<b>PROJETOS DE INTERFACE</b>	<b>68</b>

<b>Ementa</b>	
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.	

<b>Disciplina/Unidade Curricular</b>	<b>Carga horária</b>
<b>OPTATIVA I</b>	<b>68</b>

<b>Ementa</b>	
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.

<b>Disciplina/Unidade Curricular</b>	<b>Carga horária</b>
<b>LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA WEB III</b>	<b>68</b>

<b>Ementa</b>	
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).	

<b>Disciplina/Unidade Curricular</b>	<b>Carga horária</b>
<b>GERÊNCIA DE PROJETOS</b>	<b>68</b>

<b>Ementa</b>	
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
<b>SEGURANÇA DE SISTEMAS</b>	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
<b>INFRAESTRUTURA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO</b>	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
<b>OPTATIVA II</b>	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
<b>PROJETO TECNOLÓGICO EM SISTEMAS PARA INTERNET</b>	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.