



Ementas Sistemas para Internet

1 - COMUNICAÇÃO PARA O PLANEJAMENTO PROFISSIONAL

Estudo e aplicação dos recursos linguísticos para a compreensão de textos verbais e não verbais, bem como o exercício da expressão oral e escrita face às novas tecnologias de comunicação e ao desenvolvimento de competências pessoais e profissionais ligadas ao uso da linguagem, proporcionando ao indivíduo a capacidade de perceber-se como sujeito protagonista de sua história, ciente dos diferentes e atuais contextos sociocomunicativos, étnico-raciais e culturais.

2 - INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO

Visão geral da área da computação, bem como suas relações com o mercado de trabalho, partindo de uma abordagem dos conceitos fundamentais, do histórico e da evolução dos computadores e finalizando com a aritmética binária e noções de lógica digital.

3 - ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO

Aborda o estudo de algoritmos, envolvendo os conceitos fundamentais das linguagens de programação, visando à solução de situações problema, por meio da utilização de uma linguagem de programação, voltada ao desenvolvimento científico e ao mercado de trabalho.

4 - PRINCÍPIOS DE SEGURANÇA E REDES DE COMPUTADORES

Fornecer embasamento teórico às modernas tecnologias que compõem os serviços em redes, explicando a ligação em rede, a partir do nível físico (meios físicos, topologias, propriedades dos sinais, modulação) e nível de enlace (protocolos de enlace de dados, subcamada de acesso ao meio, detecção e correção de erros, controle de fluxo e interfaces de rede). Em cada nível, é apresentado como as facilidades e os serviços fornecidos pelos níveis mais baixos são usados no nível seguinte. A disciplina também apresenta os princípios básicos da Segurança da Informação a partir da norma internacional ISO/IEC27002 permitindo uma visão consolidada dos processos de comunicação em redes, alinhados com a segurança da informação.

5 - INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO WEB

Instrumentalização do acadêmico para a criação de layouts de páginas e/ou sistemas web.

6 - TECNOLOGIAS DE NEGÓCIOS PARA INTERNET

Visa ao entendimento de estratégias, técnicas e melhores práticas em marketing digital, atuando em plataformas de redes sociais, streaming e gestão de conteúdo.



7 - CIÊNCIA, INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO

A pesquisa científica como base para o processo de inovação e empreendedorismo. Fomento à atitude empreendedora e inovadora para o desenvolvimento da sociedade com base no conhecimento científico.

8 - FUNDAMENTOS DE BANCO DE DADOS

Aborda o estudo de banco de dados, envolvendo os conceitos fundamentais, modelos de dados, técnicas de modelagem e linguagens para criação e manipulação de bancos de dados, visando à solução de situações problema, por meio da utilização de um sistema gerenciador de banco de dados.

9 - LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO

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

10 - ENGENHARIA DE SOFTWARE

Visão abrangente dos conceitos da área de Engenharia de Software abordando 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. Adicionalmente são trabalhados Tópicos Avançados em Engenharia de Software.

11 - PROGRAMAÇÃO WEB

Aborda o estudo de uma linguagem de programação para web, proporcionando subsídios para o desenvolvimento de ambientes computacionais com funcionalidade, tendo acesso a bancos de dados via web, aplicando os conceitos de programação cliente- servidor.

12 - INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

Estudo dos principais conceitos de Interface relacionadas à Interação Humano-Computador (IHC) e Humano x Máquina, abordando os aspectos cognitivos e fatores humanos. Atividades relativas à interação humano-computador aplicadas no processo de desenvolvimento de Software.

13 - PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Estudo e 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.



14 - BANCO DE DADOS

Proporciona o estudo de conceitos avançados de bancos de dados e características operacionais de SGBDs relacionais, como PL/SQL, transações, controle de concorrência, recuperação de falhas e otimização de consultas.

15 - LABORATÓRIO DE CRIATIVIDADE E PROJETOS

Utilização de metodologias para mapeamento de problemas e geração de possíveis soluções utilizando da criatividade para estruturar soluções sustentáveis.

16 - MODELAGEM DE SOFTWARE

Visão abrangente da análise e projeto orientado a objetos, utilizando uma técnica atual de modelagem de sistemas, a discussão da arquitetura de sistemas, procedimento de testes e estimativas de esforço. Adicionalmente são trabalhados Tópicos Avançados em engenharia e qualidade de Software.

17 - LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DIGITAL

Estudo dos processos para a construção de artefatos de informação em suporte digital, em especial os navegadores Web, contemplando os aspectos técnicos da mídia computacional por meio da prototipação estática e funcional, bem como a avaliação de sua viabilidade ergonômica e de acessibilidade.

18 - CULTURA RELIGIOSA

Análise dos fenômenos religiosos a partir de uma dimensão antropológica, social, filosófica e teológica, refletindo sobre o papel dos princípios e valores ético-religioso-espirituais na formação dos indivíduos e das sociedades.

19 - INFRAESTRUTURA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Abordagem dos conceitos de infraestrutura de Tecnologia da Informação e como integrar soluções de infraestrutura de tecnologia da informação aos objetivos da organização.

20 - GERÊNCIA DE PROJETOS

Visão global do contexto da Gerência de Projeto, discutindo metodologias e práticas de gerência de projetos com foco em gestão de projetos de Tecnologia da Informação e Comunicação. Visão global do contexto da Gerência de Projeto, discutindo metodologias e práticas de gerência de projetos com foco em gestão de projetos de Tecnologia da Informação e Comunicação.

21 - TECNOLOGIAS MÓVEIS

Estudo e desenvolvimento de software móvel usando conceitos do paradigma de orientação a objetos, a partir de uma linguagem de programação orientada a objetos de uso corrente, tanto acadêmica quanto comercialmente.



22 - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS PARA INTERNET

Desenvolvimento de software web usando conceitos avançados programação e padrões de projeto, a partir de uma linguagem de programação web de uso corrente, tanto acadêmica quanto comercialmente.

23 - SOCIEDADE E CONTEMPORANEIDADE

Análise dos fenômenos que distinguem a sociedade contemporânea, seus impactos, desafios e possibilidades a partir da tradição de estudo das Ciências Sociais, visando ao exercício pleno da cidadania através de uma postura reflexiva e solidária.

24 - OPTATIVA - INGLÊS INSTRUMENTAL

Desenvolvimento de estratégias de leitura e revisão gramatical e sintática da Língua Inglesa. Aquisição de vocabulário e estudo das expressões idiomáticas. Uso de dicionários como ferramenta de tradução textual.

25 - OPTATIVA - LIBRAS

Estudo da Língua Brasileira de Sinais (Libras), em caráter educacional, no viés dos estudos surdos, proporcionando a apresentação do sujeito surdo, cultura surda e estudos linguísticos da língua de sinais em espaço educacional e social.

26 - OPTATIVA - SISTEMAS INTELIGENTES

Compreensão dos conceitos básicos de Inteligência Artificial para suporte ao estudo da representação do conhecimento, dos sistemas baseados em conhecimento, do raciocínio com regras, da classificação e da indução e dos sistemas de raciocínio baseado em casos (RBC). Estudo de técnicas de mineração de dados estruturados e textos, de *machine learning* e de sistemas de recomendação.

27 - OPTATIVA - GESTÃO DE RISCO, POLÍTICAS E AUDITORIA

Compreensão dos principais conceitos e metodologias da Gestão de Risco, suas políticas de controle e monitoramento de riscos, além do entendimento sobre auditorias, suas responsabilidades e como devem estar alinhados ao negócio.

28 - OPTATIVA - MODELAGEM DE NEGÓCIOS EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Visão dos fundamentos de processos, análise e diagnóstico organizacional com o objetivo de aliar os conceitos teóricos de gestão administrativa e da representação da modelagem de processos.

29 - OPTATIVA - METODOLOGIAS E PADRÕES DE GOVERNANÇA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Visão geral dos conceitos da governança de tecnologia da informação bem como os padrões utilizados no mercado de tecnologia.



UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL

ULBRA

Recredenciada pela Portaria Ministerial nº 906 de 17/08/2016 - D.O.U. de 18/08/2016
AELBRA EDUCAÇÃO SUPERIOR - GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO S.A.

30 - LABORATÓRIO DE SIMULAÇÃO E PROTOTIPAGEM

Estudo dos processos para a construção de protótipos contemplando os aspectos técnicos por meio da prototipação e simulação de sistemas.

31 - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS MÓVEIS

Desenvolvimento de software móvel usando conceitos avançados de programação e padrões de projeto, a partir de uma linguagem de programação de uso corrente, tanto acadêmica quanto comercialmente

31- -PROJETO TECNOLÓGICO DE SISTEMAS PARA INTERNET

Desenvolvimento de um produto/protótipo, levando em consideração as temáticas da área de Sistemas para Internet.