

Centro de Ciências Exatas e Naturais

Curso: 126 Sistemas de Informação (Noturno)

Currículo: 2014/1

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
1	ADM.0522.00-3	Ambiente Corporativo e Postura Profissional	2	0
<p>Ementa: Principais Regras de Convívio (social e profissional). Imagem e Comunicação. Ética como Valor de Conduta na Sociedade e no Exercício Profissional.</p> <p>Objetivo: Desenvolver habilidades através da assimilação de padrões de comportamento e aprimoramento das atitudes nos relacionamentos humanos no ambiente profissional e social. Refletir acerca da formação da pessoa ética no exercício da cidadania.</p>				
1	CMP.0088.01-4	Arquitetura de Computadores I	3	1
<p>Ementa: Representação de dados: sistemas de numeração, aritmética binária e decimal, representação de caracteres. Álgebra e funções booleanas. Circuitos combinacionais e sequenciais: análise e síntese. Introdução a arquitetura e organização de computadores: organização básica da UCP; conjunto, formato e armazenamento de instruções. Hierarquia de Memória. Estrutura de software: noções de linguagem assembly; linguagens de programação, compiladores e interpretadores; sistemas operacionais. Noções de entrada e saída, periféricos.</p> <p>Objetivo: Conhecer os blocos principais que compõem um computador e sua interação com o conjunto de instruções, implementando alguns blocos principais.</p>				
1	CMP.0147.00-2	Introdução à Programação	3	1
<p>Ementa: Fundamentos da programação de computadores. Construção de algoritmos. Introdução a linguagem de programação. Comandos de controle de fluxo: seleção, repetição e sub-rotinas. Tipos estruturados: vetores.</p> <p>Objetivo: Compreender e utilizar um método de resolução de problemas computacionais e implementar as soluções por meio de programas escritos em uma linguagem de programação.</p>				
1	CMP.0148.00-9	Modelagem Orientada a Objetos	2	0
<p>Ementa: Análise Orientada a Objetos: classes, objetos, atributos, métodos e relacionamentos. Introdução a UML: diagrama de casos de uso e diagramas de classe.</p> <p>Objetivo: Analisar problemas reais e produzir modelos computacionais orientados a objetos utilizando UML.</p>				
1	EDU.0504.00-5	Universidade, Ciência e Pesquisa	4	0
<p>Ementa: A função da Universidade como instituição de produção e socialização do conhecimento. O sentido da ciência no mundo contemporâneo. O espírito científico e a atividade de pesquisa. Experiências da pesquisa na FURB: linhas e grupos de pesquisa. A contribuição científica da FURB para o desenvolvimento regional.</p> <p>Objetivo: Compreender a função da Universidade como espaço de produção e socialização do conhecimento, a fim de desenvolver a formação do espírito científico, estimulando a reflexão crítica que conduza à atitude de sujeito ativo no processo de construção do conhecimento.</p>				
1	MAT.0214.00-0	Fundamentos Matemáticos	4	0
<p>Ementa: Teoria dos Conjuntos, Relações e Funções, Análise Combinatória, Cálculo Proposicional e Lógica de Primeira Ordem, Matrizes e Determinantes.</p> <p>Objetivo: Compreender os fundamentos matemáticos inerentes ao contexto da computação.</p>				
1	PDE.0006.00-7	Educação Física - Prática Desportiva I	0	2
<p>Ementa: O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.</p> <p>Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora.</p>				
2	ADM.0524.00-6	Administração Geral	4	0
<p>Ementa: Conceitos de administração e organização. Objetivos e princípios organizacionais. Funções Administrativas. Funções empresariais: Finanças, marketing, vendas, recursos humanos, produção, logística. Administração de empresas de serviço, indústrias, comércio, ONGs, públicas e terceiro Setor.</p> <p>Objetivo: Aprofundar as competências e atitudes concernentes às funções do administrador, ampliando o conhecimento sobre as principais funções administrativas e os principais modelos de organização, desenvolvendo a capacidade de avaliar suas diferenças em termos de gestão e resultados esperados.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
2	CMP.0066.01-0	Programação I	2	2
<p>Ementa: Programação Orientada a Objetos: classes e objetos; encapsulamento; relacionamentos entre objetos; herança; polimorfismo; interface. UML: diagrama de classes. Testes unitários. Interface gráfica e eventos. Classes de listas e tabelas hash. Tratamento de exceções.</p> <p>Objetivo: Elaborar e implementar soluções computacionais básicas utilizando linguagem de programação orientada a objetos.</p>				
2	CMP.0089.00-2	Lógica para Computação	4	0
<p>Ementa: Introdução: conceito, aplicações, histórico e evolução. Lógica proposicional. Lógica de predicados. Formalização de programas e sistemas de computação simples.</p> <p>Objetivo: Aplicar os fundamentos da lógica na resolução de problemas, avaliando e provando fórmulas e demonstrando a formalização de programas.</p>				
2	MAT.0131.00-8	Estatística	4	0
<p>Ementa: Séries estatísticas. Gráficos estatísticos. Medidas de tendência central. Medidas separatrizes. Medidas de dispersão. Teoria da probabilidade. Distribuições discretas e contínuas de probabilidade. Teoria da amostragem.</p> <p>Objetivo: Oportunizar a compreensão do aluno para manejar métodos úteis para a construção, descrição e análise de dados.</p>				
2	PDE.0007.00-3	Educação Física - Prática Desportiva II	0	2
<p>Ementa: Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora. O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.</p> <p>Objetivo: Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora. O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.</p>				
2	SIS.0040.00-0	Teoria Geral de Sistemas	4	0
<p>Ementa: O pensamento sistêmico. Definição de sistemas. Tipos de sistemas. Aplicações do pensamento sistêmico. Enfoque sistêmico. Sistemas de informação administrativos. Planejamento estratégico de sistemas de informação.</p> <p>Objetivo: Aplicar os fundamentos do pensamento sistêmico na resolução de problemas, na compreensão das organizações e na atuação na área de sistemas de informação. Para promover a integração interdisciplinar, pesquisar assuntos referentes às áreas de Tecnologia da Informação, focando a realidade de Sistemas de Informação no mercado e destacando algum produto comercial.</p>				
3	CMP.0066.02-9	Programação II	2	2
<p>Ementa: Persistência. UML: diagrama de sequência. Padrões de projeto: conceitos básicos e implementação. Framework de estruturas de dados.</p> <p>Objetivo: Elaborar e implementar soluções computacionais baseadas em padrões de projeto utilizando linguagem de programação orientada a objetos.</p>				
3	CMP.0091.00-7	Algoritmos e Estruturas de Dados	2	2
<p>Ementa: Introdução à análise de algoritmos. Estruturas de dados, filas e listas encadeadas. Árvores e suas generalizações: árvores binárias, árvores de busca e árvores balanceadas. Espalhamento: tabelas hash. Algoritmos para manipulação de estruturas de dados: pesquisa e ordenação.</p> <p>Objetivo: Desenvolver e aplicar os conceitos de abstração de dados, estruturas de dados clássicas, suas características funcionais, formas de representação, operações associadas e complexidade de operações.</p>				
3	COM.0045.00-0	Comunicação e Sociedade	4	0
<p>Ementa: A comunicação como configuradora da contemporaneidade. A natureza social do fenômeno comunicacional. A comunicação social e a indústria cultural. A mídia e as representações sociais. A complexidade dos sistemas de comunicação no mundo contemporâneo. O papel dos meios de comunicação na sociedade e sua dimensão política.</p> <p>Objetivo: Identificar as implicações da comunicação e sua interação com a política na sociedade atual, a fim de compreender e utilizar a comunicação como um instrumento de expressão, de interação, de construção do conhecimento e de exercício de cidadania.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
3	CON.0156.00-0	Contabilidade	3	1
<p>Ementa: Natureza dos negócios e da contabilidade. Noções sobre fontes e aplicações de recursos. Detalhamento das contas de ativo, passivo e patrimônio líquido. Componentes e conceito das receitas, despesas e resultado. Constituição e formação do patrimônio das empresas. Lucro empresarial.</p> <p>Objetivo: Oportunizar aos alunos conhecimento da Contabilidade. Capacitá-los para fazerem a escrituração de registros contábeis, proporcionando uma compreensão prática contábil. Oferecer fundamentos e desenvolver a habilidade básica de elaborar e compreender o balanço patrimonial e a demonstração de resultado.</p>				
3	LET.0160.00-7	Linguagem Científica	4	0
<p>Ementa: Prática de análise da linguagem científica. Linguagem, estrutura e características para a produção de textos acadêmicos: resumo, resenha e artigo científico. Tópicos gramaticais necessários ao uso da norma padrão.</p> <p>Objetivo: Identificar as características da linguagem científica em diferentes tipos de trabalhos acadêmicos, a fim de compreender e interpretar a prática científica nos diversos meios de divulgação, fazendo com que os educandos tenham condições de ler, compreender, analisar, sintetizar, avaliar e produzir textos científicos.</p>				
3	MAT.0128.00-7	Matemática Financeira	4	0
<p>Ementa: Capitalização simples. Desconto Simples. Capitalização composta. Inflação, deflação e correção monetária. Equivalência de taxas; equivalência de capitais; leasing; consórcio; negociações com factorings; anuidades ou séries de pagamentos. Anuidades diferidas ou anuidades diversas.</p> <p>Objetivo: Conhecer e calcular as formas de composição de juros e descontos sobre recebimentos, pagamentos e preços bem como da variação do poder aquisitivo da moeda sobre preços e bens.</p>				
3	SIS.0088.00-2	Disciplina Optativa - Eixo Geral	4	0
<p>Ementa:</p> <p>Objetivo:</p>				
3	SOC.0175.00-2	Dilemas Éticos e Cidadania	4	0
<p>Ementa: Dilemas éticos na vida cotidiana: ação (meios e fins) e responsabilidade. O individualismo e seus conflitos. O valor da vida - (humanos e não humanos). Justiça, felicidade e cidadania. Implicações éticas dos estilos de vida e das escolhas profissionais.</p> <p>Objetivo: Reconhecer a dimensão valorativa da ação humana sob uma análise ética, a fim de promover junto aos educandos a reflexão sobre os princípios éticos implícitos e explícitos das próprias ações nas relações individuais, grupais ou sociais, avaliando as possíveis implicações para o meio em que vive.</p>				
4	CMP.0151.00-0	Teoria dos Grafos	3	1
<p>Ementa: Definições de grafos e suas propriedades. Representação de grafos. Busca em grafos. Conexidade. Ciclose caminhos. Fluxos em redes. Árvores. Coloração e Planaridade.</p> <p>Objetivo: Formular, modelar e resolver problemas utilizando grafos, sabendo implementar estruturas de dados e algoritmos para grafos.</p>				
4	ECO.0075.00-3	Microeconomia	4	0
<p>Ementa: Conceitos básicos de economia. Introdução aos problemas econômicos. A formação de preços e o equilíbrio de mercado. A produção de bens e serviços. Os custos de produção. As estruturas de mercado. Teoria do bem-estar social.</p> <p>Objetivo: Compreender as decisões das pessoas e das firmas e suas interações no mercado. Ou seja, focar o comportamento de consumidores, firmas ou grupos de firmas dentro de uma indústria. Compreender a formação de preços e quantidades de bens e serviços individuais e os efeitos da regulamentação governamental e impostos sobre os preços e quantidades de bens e serviços individuais.</p>				
4	MAT.0132.00-4	Pesquisa Operacional	4	0
<p>Ementa: Modelos Matemáticos. Programação linear. Modelos de transporte e designação. Sistema PERT-CPM. Análise de sensibilidade.</p> <p>Objetivo: Analisar, interpretar e aplicar os métodos numéricos na solução de equações e sistemas de computacionais.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
4	SIS.0101.00-9	Fundamentos de Sistemas Operacionais	3	1
<p>Ementa: Conceitos básicos de sistemas operacionais: processos, organizações de sistemas operacionais, chamadas de sistema. Gerência do processador: estados do processo, escalonamento. Entrada e saída: dispositivos, e controladores, software de E/S, interrupções, dependência e independência. Gerência de memória: partições fixas e variáveis, paginação, segmentação, memória virtual. Gerência de arquivos. Princípios e prática de programação concorrente.</p> <p>Objetivo: Compreender as funções e tarefas de um sistema operacional moderno, partindo de sua integração com elementos de arquitetura (quais os elementos de hardware são necessários) até os mecanismos utilizados para uma utilização otimizada dos componentes do computador (multitarefa, concorrência, gerenciamento de processos, memória e sistema de arquivos).</p>				
4	SOC.0174.00-6	Desafios Sociais Contemporâneos	4	0
<p>Ementa: Caracterização da sociedade contemporânea. Implicações na vida cotidiana e nas atividades profissionais. Aspectos desafiadores de algumas problemáticas sociais contemporâneas: sustentabilidade ambiental, relações inter-étnicas, relações de gênero, implicações sócio-ocupacionais das políticas sociais e econômicas, relação globalização-localização, violência urbana.</p> <p>Objetivo: Identificar os traços característicos da sociedade contemporânea e seus desafios a fim de analisar as condições sociais da futura atuação profissional e os aspectos desafiadores para essa atuação, avaliando os possíveis impactos em termos de reprodução e/ou transformação social.</p>				
5	CMP.0163.00-8	Linguagens Formais e Autômatos	3	1
<p>Ementa: Introdução e conceitos básicos: alfabetos, palavras e linguagens. Linguagens: regulares e livres de contexto. Tipos de reconhedores. Tipos de gramáticas. Aplicações e soluções computacionais: análise léxica e análise sintática.</p> <p>Objetivo: Conhecer os aspectos teóricos das linguagens formais, aplicando o formalismo adequado na resolução de problemas.</p>				
5	SIS.0037.01-7	Banco de Dados I	3	1
<p>Ementa: Conceitos e evolução dos bancos de dados, Modelos de bancos de dados, Arquitetura de um sistema gerenciador de banco de dados (SGBD), Interfaces de SGBD existentes, Modelagem, Normalização e projeto de banco de dados. Tópicos especiais em banco de dados.</p> <p>Objetivo: Conhecer os conceitos, a evolução e os modelos de banco de dados; conhecer e explorar as funcionalidades de um SGBD; aplicar as técnicas de modelagem de banco de dados nas interfaces de SGBDs existentes.</p>				
5	SIS.0065.00-2	Fundamentos de Sistemas de Informação	4	0
<p>Ementa: Bases conceituais e filosóficas da área de Sistemas de Informação. Os conceitos, objetivos, funções e componentes dos sistemas de informação. As dimensões tecnológica, organizacional e humana dos sistemas de informação. Os tipos de sistemas de informação. Áreas de pesquisa em Sistemas de Informação. Conhecimento científico e metodologia de pesquisa em Sistemas de Informação.</p> <p>Objetivo: Compreender de forma integrada a natureza dos sistemas de informação, sua importância para as organizações e o papel do profissional que atua nesta área.</p>				
5	SIS.0076.00-4	Gerência de Projetos de Informática	4	0
<p>Ementa: Gerenciamento de expectadores: superiores, usuários, membros da equipe e outros membros relacionados ao projeto. Determinação dos requisitos de habilidade e alocação de equipes ao projeto. Análise de custo e eficiência. Técnicas de apresentação e comunicação. Gerenciamento efetivo de aspectos técnicos e comportamentais do projeto. Gerenciamento das mudanças.</p> <p>Objetivo: Conhecer os processos de gerência de projetos de software considerando cálculo de custos diretos, indiretos prazos e métricas de acompanhamento. Para promover a integração interdisciplinar, pesquisar assuntos referentes às áreas de Tecnologia da Informação, focando a avaliação da qualidade e usabilidade dos softwares de Sistemas de Informação no mercado e destacando algum produto comercial.</p>				
5	SIS.0080.00-1	Engenharia de Software	3	1
<p>Ementa: Práticas profissionais. Processos de software. Técnicas de Planejamento e Gerenciamento de Software. Engenharia de Requisitos. Verificação, validação e testes. Gerência de Configuração. Manutenção. Modelos de Maturidade de Software. Qualidade de Software.</p> <p>Objetivo: Conhecer métodos e técnicas aplicados ao desenvolvimento de software numa visão sistemática incluindo gerenciamento de projetos e qualidade de software.</p>				
6	ADM.0521.00-7	Responsabilidade Social e Sustentabilidade	3	1
<p>Ementa: Tendências contemporâneas da responsabilidade social das unidades de ensino, desenvolvimento sustentável e responsabilidade social. Meio ambiente e a sustentabilidade socioambiental.</p> <p>Objetivo: Conhecer as tendências contemporâneas da responsabilidade social e a importância do desenvolvimento sustentável.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
6	CMP.0055.00-0	Redes de Computadores	4	0
<p>Ementa: Fundamentos de transmissão de dados e de redes de computadores. Segurança de dados e de redes de computadores. Arquitetura de redes TCP/IP: protocolos e tecnologias. Fundamentos das aplicações para Web, correio eletrônico, transferência de arquivos, tráfego de dados em tempo real e gerenciamento de redes.</p> <p>Objetivo: Compreender os conceitos de transmissão de dados e de redes locais de computadores, em todos os seus níveis (desde o nível físico até o nível de aplicação), e das técnicas disponíveis para garantir a segurança dos dados, sendo capaz de analisar a adequação da utilização das tecnologias de redes em diversos cenários.</p>				
6	CMP.0066.03-7	Programação III	2	2
<p>Ementa: Fundamentos de aplicações web: HTML, CSS, XML, web services, MVC. UML: diagramas para aplicações web. Visão geral das tecnologias para front-end e back-end. Frameworks de persistência e de segurança para web. Implementação de aplicações web.</p> <p>Objetivo: Elaborar e implementar projetos de aplicações Web.</p>				
6	CMP.0098.00-1	Compiladores	3	1
<p>Ementa: Introdução: processadores de linguagens, estrutura de um compilador conceitual, formas e ferramentas para construção de compiladores. Análise léxica. Análise sintática. Análise semântica e geração de código.</p> <p>Objetivo: Conhecer os aspectos teóricos da construção de compiladores, utilizando-os na especificação de uma linguagem de programação simplificada e na implementação de um compilador.</p>				
6	CMP.0153.00-2	Computação Gráfica	2	2
<p>Ementa: Conceitos básicos de Computação Gráfica: primitivas geométricas, modelagem de curvas, componentes de sistemas gráficos e programação utilizando API gráfica. Computação Gráfica 2D: representação e modelagem de objetos, transformações geométricas e processo clássico de visualização. Computação Gráfica 3D: representação e modelagem de objetos, transformações geométricas, câmera sintética, aplicação de textura e iluminação.</p> <p>Objetivo: Compreender e implementar técnicas básicas que permitam a visualização e edição interativa de modelos gráficos vetoriais.</p>				
6	CMP.0157.00-8	Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital	2	2
<p>Ementa: Conceitos fundamentais de jogos e entretenimento digital. Interatividade e jogabilidade. Criação de personagens e cenários. Roteiros. Narrativa. Níveis. Interfaces. Áudio.</p> <p>Objetivo: Compreender e utilizar as principais arquiteturas, algoritmos e ferramentas destinadas ao desenvolvimento de jogos e de aplicações de entretenimento digital.</p>				
6	CMP.0158.00-4	Geração Automática de Código	2	2
<p>Ementa: Introdução: conceitos, vantagens e desvantagens, etapas e ferramentas para construção de geradores automáticos de código. Modelos e uso de geradores de código. Desenvolvimento de geradores de código.</p> <p>Objetivo: Conhecer os aspectos teóricos da geração automática de código, utilizando-os na implementação de geradores de código.</p>				
6	CMP.0159.00-0	Práticas em Redes de Computadores	0	4
<p>Ementa: Fundamentos de redes de computadores e suas arquiteturas. Atividades práticas em redes locais de computadores. Experimentos com interconexão de redes de computadores. Experiências com topologias, protocolos e serviços em redes de computadores. Configuração de aplicações para Web, correio eletrônico, transferência de arquivos, tráfego de dados em tempo real (VoIP) e gerenciamento de redes.</p> <p>Objetivo: Promover experimentos laboratoriais em redes de computadores.</p>				
6	CMP.0160.00-9	Robótica	1	3
<p>Ementa: Introdução à robótica. Principais paradigmas e técnicas utilizadas na programação de robôs. Programação LEJOS.</p> <p>Objetivo: Compreender os fundamentos teóricos e práticos quanto aos elementos, às aplicações, à modelagem, ao controle e a programação de robôs.</p>				
6	COM.0028.00-9	Lay-Out e Design	4	0
<p>Ementa: Elementos do código visual gráfico. Comunicação e programação visual. A embalagem. O desenho do objeto. O "layout" e a arte-final. A arte do esboço. Composição. Instrumentação. O design na história: indústria e arte.</p> <p>Objetivo: O conhecimento dos elementos de layout e design para aplicação no desenvolvimento de entretenimento digital e jogos.</p>				
6	COM.0036.00-1	Design Publicitário para Mídia Interativa	4	0
<p>Ementa: Mídia interativa e novas tecnologias na publicidade. Home-pages e e-letters. Imagem e texto no computador para internet. A tecnologia emergente nos parâmetros do moderno design: linguagem web, html, hipertext, java e outras existentes na rede. Principais softwares para criação na mídia interativa. Desenvolvimento de um roteiro em multimídia.</p> <p>Objetivo: A internet é a protagonista, mas o publicitário não vai se ocupar do trabalho dos programadores. Ele deverá entender para avaliar e sugerir seus resultados finais, como a mais nova ferramenta da publicidade e propaganda.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
6	COM.0043.00-8	Criatividade em Publicidade e Propaganda	4	0
<p>Ementa: Criação, recreação, recriação. Desinibição, fluência e flexibilidade no desenvolvimento do processo criativo em publicidade e propaganda. Briefing e brainstorm. A linguagem publicitária. Criatividade em redação publicitária e direção de arte. Produção textual para a defesa da ideia criativa. Novas tecnologias da comunicação e tendências criativas da publicidade.</p> <p>Objetivo: Apresentar, discutir e desenvolver diferentes métodos e técnicas de criação publicitária, com ênfase nos aspectos relacionados à redação publicitária, à direção de arte e à produção publicitária segundo as características de diferentes mídias.</p>				
6	DES.0003.00-4	Comunicação Visual do Projeto	2	2
<p>Ementa: Detalhamento das etapas de realização. Seleção da melhor mídia de apresentação. Estratégia de apresentação do produto ao público. Gerenciamento do trabalho de comunicação visual do projeto.</p> <p>Objetivo: Estimular o desenvolvimento da percepção visual a fim de identificar as reações e os resultados que as mensagens visuais podem provocar nas pessoas. Desenvolver a formalização e expressão gráfica do projeto de forma coerente.</p>				
6	DIR.0001.00-0	Ética Geral e Profissional	2	0
<p>Ementa: Epistemologia da ética, direito e moral e ética. Doutrinas éticas fundamentais: ética grega, cristã-medieval, moderna, ética contemporânea e seus novos desafios. Ética e profissões jurídicas: advocacia (Estatuto da Ordem dos Advogados do Brasil. Código de Ética da Advocacia), Ministério Público e Magistratura (Judiciário).</p> <p>Objetivo: Identificar princípios éticos fundamentais e profissionais. Compreensão da importância da ética na vida social e profissional; Alcance da mudança de comportamento na maneira de pensar sentir e agir do futuro jurista.</p>				
6	LET.0135.01-0	Produção de Texto I - EAL	2	0
<p>Ementa: Leitura, interpretação e produção de diversos gêneros textuais. Noções básicas de produção de textos da esfera acadêmica. O resumo, a resenha - linguagem, características e estrutura. Relações de sentido. Língua, identidade e cidadania. Inserção no cotidiano escolar da Educação Básica.</p> <p>Objetivo: Habilitar o aluno na produção de texto de forma lógica.</p>				
6	LET.0135.02-9	Produção de Texto II - EAL	2	0
<p>Ementa: Leitura, interpretação e produção de diversos gêneros textuais. O ensaio/paper, o relatório, o artigo científico - linguagem, características e estrutura. Relações de sentido. Língua, identidade e cidadania. Inserção no cotidiano escolar da Educação Básica.</p> <p>Objetivo: Analisar os processos que caracterizam a produção do sentido nos diversos tipos de texto que circulam na esfera social. Reconhecer e aplicar adequadamente os recursos semânticos da língua. Ler e produzir textos dissertativos e artigos científicos.</p>				
6	LET.0140.02-2	Língua Inglesa II	3	1
<p>Ementa: Comunicação oral e escrita. Funções comunicativas utilizadas no cotidiano. Consolidação do tempo presente e introdução ao tempo passado. Leitura e interpretação de textos de inglês geral e nível básico. Introdução à produção de textos em nível básico. Inserção no cotidiano escolar da Educação Básica.</p> <p>Objetivo: Praticar as quatro habilidades da língua: ouvir, falar, ler e escrever na forma de interações formais e informais.</p>				
6	LET.0162.00-0	Libras	4	0
<p>Ementa: A Surdez: Conceitos básicos, causas e prevenções. A evolução da história do surdo. A estrutura lingüística da Libras: aspectos estruturais da Libras; LIBRAS: Aplicabilidade e vivência.</p> <p>Objetivo: Compreender as características do deficiente auditivo e o processo de comunicação através da Libras com vistas a favorecer a aprendizagem do deficiente auditivo.</p>				
6	LET.0181.01-2	Língua Inglesa I	4	0
<p>Ementa: Comunicação oral e escrita. Funções comunicativas básicas. O tempo presente, os pronomes, as informações pessoais e básicas sobre empresas. Leitura, interpretação e produção de textos do cotidiano do profissional de secretariado.</p> <p>Objetivo: Abordar a língua inglesa como veículo para a compreensão, em nível básico, dos produtos culturais e tecnologias veiculadas pela mesma, aceita hoje como instrumento de comunicação universal.</p>				
6	MAT.0090.01-8	Cálculo Diferencial e Integral I	4	0
<p>Ementa: Revisão de Matemática Básica. Funções de variáveis reais. Limite de uma função e continuidade. Derivada de uma função; técnicas de derivação e suas aplicações. Funções de várias variáveis. Derivadas parciais.</p> <p>Objetivo: Compreender e aplicar as técnicas do cálculo diferencial e integral envolvendo funções, limites e derivadas, dando ênfase às suas aplicações.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
6	SIS.0037.02-5	Banco de Dados II	4	0
<p>Ementa: Linguagem SQL: comandos de definição, manipulação e recuperação de dados; introdução à linguagem procedural de um SGBD; aspectos operacionais de um SGBD: transação, concorrência, proteção, recuperação e distribuição; data warehouse; projeto e implementação de um protótipo utilizando SGBD relacional.</p> <p>Objetivo: Explorar os recursos da linguagem SQL; conhecer os aspectos operacionais envolvidos em um SGBD; projetar e implementar um sistema de informação utilizando SGBD relacional</p>				
6	SIS.0084.00-7	Optativa	2	2
<p>Ementa:</p> <p>Objetivo:</p>				
6	SIS.0092.01-8	Projeto de Software I	2	2
<p>Ementa: Prática em processo de desenvolvimento de software com ênfase em especificação. Linguagem de Modelagem Unificada (UML). Uso de Ferramentas CASE. Especialização da engenharia de software em domínios específicos de software: web, jogos, computação móvel.</p> <p>Objetivo: Elaborar um projeto de software e adotar as melhores práticas da engenharia de software num determinado domínio de aplicação.</p>				
6	SIS.0094.01-0	Sistemas Embarcados I	2	2
<p>Ementa: Estrutura geral de um microcontrolador: UCP, memória, barramentos externos e internos, interfaces. Microcontrolador PIC: interface de entrada, interface de saída, contadores, temporizadores e interrupções. Ferramentas de software e hardware para desenvolvimento, depuração e validação. Estudo de dispositivos externos: AD, LCD, RTC, SERIAL, sensores.</p> <p>Objetivo: Propiciar ao aluno conhecimento de microcontroladores PIC e aplicações do mesmo na área de Automação e Controle.</p>				
6	SIS.0094.02-9	Sistemas Embarcados II	2	2
<p>Ementa: Estrutura geral de um microcontrolador: UCP, memória, barramentos externos e internos, interfaces. Microcontrolador JAVA PIC: interface de entrada, interface de saída. Diferenças do Java Embarcado e JAVA para PC. Ferramentas de software e hardware para desenvolvimento, depuração e validação. Estudo de dispositivos externos: AD, LCD, RTC, SERIAL, sensores e uso de CLASSE S JAVA para acesso aos mesmos.</p> <p>Objetivo: Propiciar ao aluno conhecimento de microcontroladores PIC com JAVA EMBARCADO e aplicações do mesmo na área de Automação de Controle.</p>				
6	SIS.0095.01-7	Tópicos Especiais em Computação I	1	1
<p>Ementa: Inovações tecnológicas decorrentes de pesquisas recentes na área de computação.</p> <p>Objetivo: Propiciar ao acadêmico aprofundamento em conteúdos não abordados ou abordados superficialmente.</p>				
7	CMP.0152.00-6	Sistemas Distribuídos	3	1
<p>Ementa: Conceitos de sistemas distribuídos. Comunicação entre processos (IPC). Objetos distribuídos e invocação remota. Algoritmos distribuídos. Computação em Nuvem.</p> <p>Objetivo: Caracterizar os sistemas distribuídos, analisar sistemas em geral com diferentes graus de distribuição e implementar sistemas distribuídos.</p>				
7	CMP.0155.00-5	Desenvolvimento para Plataformas Móveis	2	2
<p>Ementa: Computação Móvel: conceito, propriedades, limitações, cenários e tecnologias. Plataformas para desenvolvimento de aplicações móveis. Ambiente de desenvolvimento: configuração, interface gráfica, persistência e comunicação em rede. Implementação de uma aplicação baseada em estudo de caso.</p> <p>Objetivo: Compreender e implementar técnicas básicas do desenvolvimento para plataformas móveis.</p>				
7	SIS.0071.00-2	Infra-Estrutura de Tecnologia da Informação e Comunicação	2	2
<p>Ementa: Plano Diretor de Informática: objetivos, reengenharia, estudo de caso. Dimensionamento de recursos de software: software livre x software proprietário, Data Warehouse x Operational Data Store x Data Marts x servidores OLAP. Dimensionamento de recursos de hardware: topologia e configuração de rede, configuração de servidores. Dimensionamento de recursos humanos. Dimensionamento de políticas de segurança de TI. Plano de contingências: políticas de backup. Emprego de tecnologias emergentes alinhadas ao negócio: comércio eletrônico, empresas virtuais, telefonia IP, convergência de tecnologias.</p> <p>Objetivo: Compreender os conceitos de tecnologia da informação e comunicação em todos os seus níveis e das tecnologias disponíveis (tanto de software como de hardware) sendo capaz de analisar a adequação da sua utilização alinhada ao negócio em diversos cenários.</p>				

Fase	Turma	Disciplina	Créd. Teóricos	Créd. Práticos
7	SIS.0092.02-6	Projeto de Software II	1	3
<p>Ementa: Prática em processo de desenvolvimento de software com ênfase em implementação. Arquitetura de software. Construção de Software. Testes de Software. Documentação.</p> <p>Objetivo: Elaborar um projeto de software adotando as melhores práticas de implementação. Este projeto pode ser uma continuação do trabalho iniciado na disciplina de Projeto de Software I.</p>				
7	SIS.0096.00-5	Inteligência Artificial Aplicada	2	2
<p>Ementa: Conceitos básicos. Principais teorias e tecnologias da IA. Problemas típicos e formas de resolução. Formas de representação do conhecimento. Raciocínio computacional. IA e Engenharia do Conhecimento. Ferramentas e aplicativos de IA nos sistemas baseados em conhecimento.</p> <p>Objetivo: Conhecer e aplicar as tecnologias da inteligência artificial e suas ferramentas na resolução de problemas.</p>				
8	CMP.0164.00-4	Interação Humano-Computador	2	2
<p>Ementa: Introdução a Interação Humano-Computador (IHC). Introdução a Ergonomia de Interfaces Humano-Computador. Fundamentos de fatores Humanos em IHC. Paradigmas da comunicação humano-computador. Padrões para interfaces. O conceito da usabilidade. Qualidades ergonômicas. Métricas e normas de qualidade de software. Teste de software. Padrões ISO.</p> <p>Objetivo: Conhecer os fundamentos de interfaces e da ergonomia para sua construção, a partir da compreensão dos fatores relacionados à interação humano-computador (IHC) e sustentados nos conceitos e métricas de usabilidade e nas normas de qualidade de software.</p>				
8	SIS.0045.01-0	Trabalho de Conclusão de Curso I	4	0
<p>Ementa: Etapas para elaboração da proposta de Trabalho de Conclusão de Curso. Elementos estruturais da proposta de Trabalho de Conclusão de Curso.</p> <p>Objetivo: Consolidar os conhecimentos adquiridos através da elaboração de uma proposta de trabalho de conclusão de curso, desenvolvida sob orientação de um professor e aprovada por uma comissão de avaliação.</p>				
8	SIS.0097.00-1	Segurança da Informação	2	2
<p>Ementa: Fundamentos de segurança da informação. Análise de risco de segurança da informação. Conceitos e objetivos da auditoria de sistemas de informação. Planejamento, implementação e avaliação de políticas de segurança de informações. Técnicas de auditoria em sistemas de informação. Avaliação quantitativa X avaliação qualitativa.</p> <p>Objetivo: Compreender os fundamentos básicos de segurança da informação. Realizar análise de risco de segurança da informação. Compreender as técnicas e desenvolver auditoria de segurança de sistemas de informação e política de segurança da informação.</p>				
8	SIS.0098.00-8	Tecnologia da Informação na Gestão de Negócios	2	2
<p>Ementa: Arquitetura integrada de sistemas. Sistemas de infraestrutura. Sistemas para integração de aplicações empresariais. Sistemas integrados de gestão: ERP, SCM, CRM, PRM. Sistemas de automação de processos: workflow, gestão eletrônica de documentos, BPM. Automação comercial e comércio eletrônico.</p> <p>Objetivo: Conhecer a modelagem e a gestão de processos organizacionais com enfoque em ferramentas analíticas e de gerenciamento de processos.</p>				
8	SIS.0099.00-4	Eletiva	2	2
<p>Ementa:</p> <p>Objetivo:</p>				
9	DIR.0127.00-4	Legislação em Informática	2	0
<p>Ementa: Legislação geral. Legislação específica da área de informática. Licenciamento de Software. Aspectos jurídicos relevantes em relação ao uso da internet.</p> <p>Objetivo: Compreender a legislação aplicada à área de informática e ter senso crítico sobre ética nas relações profissionais.</p>				
9	SIS.0093.00-6	Inovação Tecnológica	2	0
<p>Ementa: Fundamentos da inovação. Criatividade. Empreendedorismo. Processo de inovação nas empresas. Cultura da inovação. Estudos de casos de inovação tecnológica. Produção e transferência de Conhecimento. Cooperação universidade - empresa.</p> <p>Objetivo: Apresentar os principais conceitos relacionados à inovação tecnológica e entender o processo de implantação da gestão de inovação nas organizações.</p>				
9	SIS.0100.02-9	Trabalho de Conclusão de Curso II	5	15
<p>Ementa: Planejamento, execução, depuração, avaliação e apresentação oral e escrita de um projeto tecnológico relacionado à área de formação do curso sob orientação metodológica, científica e tecnológica de um professor.</p> <p>Objetivo: Fornecer oportunidade ao aluno de realizar um trabalho de síntese e integração dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso.</p>				