

1º Semestre

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Introdução à Computação	Código: 204711
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina apresenta a área da Computação como um todo, de forma que o acadêmico compreenda os conceitos e o funcionamento do software e do hardware, desde a história e a evolução dos computadores até noções de lógica digital, a relação entre as diversas áreas da Computação e o mercado de trabalho.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Proporcionar ao aluno uma visão abrangente dos principais tópicos relacionados à área da Informática e da atuação do profissional, podendo melhor situar os conteúdos quando detalhados no transcorrer do curso. Esta visão objetiva motivar o aluno permitindo que este compreenda a inter-relação entre as várias áreas.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">▪ Capacitar o aluno a conhecer a história e a evolução da Informática, a estrutura básica de um computador e seu funcionamento, assim como conhecer e diferenciar os diversos tipos de componentes do mesmo.▪ Apresentar aos alunos as diferentes áreas de aplicação como Banco de Dados, Computação Gráfica, entre outras áreas.▪ Capacitar o aluno a entender outros sistemas de numeração que fazem parte do mundo da Informática, os princípios de álgebra booleana e circuitos lógicos utilizados nos computadores.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Algoritmos e Programação I	Código: 204632
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina proporciona ao acadêmico o estudo de algoritmos visando à solução de problemas, envolvendo conceitos fundamentais: variáveis, tipos de dados, constantes, operadores aritméticos, relacionais e lógicos, expressões, atribuição, representações gráfica e textual de algoritmos, estruturas de controle (sequência, seleção e repetição). Além disso, a disciplina introduz a programação utilizando uma linguagem de programação estruturada como estudo de caso.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo geral da disciplina é permitir que o aluno desenvolva o raciocínio lógico aplicado a solução de problemas em nível computacional, além de introduzir os conceitos básicos de desenvolvimento de algoritmos, de forma a propiciar aos alunos uma visão crítica e sistemática sobre resolução de problemas e prepará-los para a atividade de programação.	
Específicos Estimular o desenvolvimento e aprimoramento das seguintes habilidades: <ul style="list-style-type: none">- desenvolver a lógica de programação;- elaborar algoritmos estruturados para a solução de problemas;- verificar e corrigir algoritmos estruturados;- escolher o melhor algoritmo para a solução de um determinado problema.	

IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: **Análise Organizacional**

Código: **302597**

Carga Horária: **68h**

N ° Créditos: **04**

EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM

Esta disciplina proporciona uma visão ampla acerca de conceitos básicos e fundamentais em Administração, objetivando a contextualização empresarial e ambientalização dos alunos nas organizações. Ao final da mesma, os alunos devem ser capazes de executar Projetos em Análise Empresarial.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

A disciplina tem por objetivo transmitir ao aluno os conhecimentos necessários para sua ambientalização empresarial, sendo que ao final da mesma, deve capacitá-lo a executar Projetos em Análise Empresarial.

Específicos

- Reconhecer as habilidades e competências necessárias que oportunizem ações seguras no desempenho profissional
- Fornecer subsídios para reconhecimento do ambiente empresarial
- Preparar para a atuação estratégica no processo de tomada de decisão.

IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: **Direito e Legislação em Informática**

Código: **204117**

Carga Horária: **68h**

N ° Créditos: **04**

EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM

A disciplina proporciona uma visão geral do fenômeno jurídico, possibilitando ao aluno noções básicas do direito; a teoria geral dos contratos, em especial o contrato de prestação de serviços e a validade dos contratos eletrônicos; certificação e assinatura digital; direito do consumidor; noções gerais de processo no juizado de pequenas causas licitações: nova modalidade chamada pregão eletrônico; Direito do Trabalho; direitos do trabalhador da área de informática que presta serviço em outros países; fraudes nas empresas com trabalhadores da área de informática; prestadores de serviço de informática na Administração Pública, terceirização na área de informática; regulamentação da profissão; propriedade industrial e intelectual, direitos autorais; lei do software: cópias, licenças e outras disposições importantes; crimes digitais.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

O objetivo da disciplina é transmitir ao aluno conhecimentos teóricos e práticos sobre o direito e a legislação aplicável ao profissional e as empresas de informática. Ao final da disciplina o aluno deverá estar apto a empregar estes conhecimentos jurídicos nas suas relações laborais.

Específicos

Instrumentalizar o futuro profissional de informática dos conhecimentos jurídicos necessários, a partir do estudo de conceitos básicos da legislação civil, empresarial e trabalhista, levando-o ao raciocínio, interpretação e aplicação do direito no exercício de suas atividades profissionais.

IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Fundamentos Profissionais

Código: 993001

Carga Horária: 68h

N ° Créditos: 04

EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM

A disciplina proporciona ao acadêmico o estudo de Matemática, focado no desenvolvimento e aperfeiçoamento do raciocínio lógico-matemático através de uma metodologia para solução de problemas. A aprendizagem de conceitos matemáticos básicos é indispensável à aprendizagem dos conceitos que deverão ser desenvolvidos em outras disciplinas.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

O objetivo geral é desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio lógico-matemático para a solução de problemas de distintas naturezas relacionadas à área tecnológica.

Específicos

- Compreender a importância da aquisição de habilidades de resolução de problemas de matemática.
- Discernir problemas da área tecnológica e sintetizar soluções corretas e exatas.
- Refletir acerca dos problemas matemáticos relacionados a área tecnológica
- Desenvolver e aperfeiçoar o raciocínio lógico para a resolução de problemas da área tecnológica.
- Elaborar modelos lógicos e matemáticos que facilitem a resolução de problemas.

IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Comunicação e Expressão

Código: 990101

Carga Horária: 68h

N ° Créditos: 04

EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM

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.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

Relacionar sistematicamente a análise linguística ao contexto de ocorrência dos enunciados, considerando as variáveis situacionais de registro no campo cognitivo e de experiência; nas relações de distanciamento/proximidade expressas no texto; no modo de organização e expressão do discurso.

Específicos

- Ler textos estabelecendo relações cotextuais e contextuais.
- Relacionar forma gramatical e sentido, interpretando os elementos semânticos e gramaticais conjuntamente;
- Relacionar fala e escrita, destacando aspectos estilísticos e discursivos da escrita ausentes na fala;
- Transformar o texto oral em texto escrito, criando versões alternativas.

2º Semestre

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Algoritmo e Programação II	Código: 204633
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
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.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Desenvolver com o aluno os fundamentos que permitam a construção de programas estruturados de dificuldade mediana e avançada.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">▪ Aprimorar a lógica de programação estruturada, visando à produção de programas legíveis e otimizados.▪ Estudar estruturas de dados avançadas utilizando tipos estruturados suportados pela linguagem e preparar o aluno para o uso destes.▪ Estudar aspectos sintáticos e semânticos da linguagem, desenvolvendo técnicas de programação.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Tecnologia de Negócios na Internet	Código: 800600
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina proporciona ao aluno uma visão global de recursos computacionais e tecnologias de informação e comunicação existentes que possam ser utilizadas para solucionar problemas computacionais advindos das necessidades dos negócios em estudo.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Capacitar o aluno a avaliar, selecionar e a planejar o emprego de tecnologias possíveis de serem utilizadas na solução de negócios na Internet para as organizações que utilizem a Internet como meio.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Capacitar o aluno na avaliação e gestão de recursos computacionais para negócios na Internet.• Capacitar o aluno a planejar sistemas de informação para as organizações que utilizem a Internet como meio.• Dar uma visão geral ao aluno sobre marketing, logística e administração de negócios específicos para a Internet, capacitando-o a entender o mercado atual e futuro.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Cultura Religiosa	Código: 990100
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
O 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.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Desenvolver os conhecimentos, os valores e as atitudes dos acadêmicos, através da análise crítica reflexiva da história e do pensamento religioso e cristão, considerando a confessionalidade da instituição como proposta para efetivação de uma sociedade ético-cristã.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Compreender o fenômeno religioso como uma dimensão antropológica, constituinte das civilizações.• Identificar elementos da religiosidade nas diferentes representações da cultura humana.• Analisar a influência e relação do fenômeno religioso com as outras áreas do conhecimento científico.• Conhecer as principais formas religiosas e as principais religiões do mundo ocidental e oriental.• Levar os alunos a refletir sobre os diversos fenômenos religiosos existentes no mundo e no Brasil.• Reconhecer os principais fatos da história das religiões, bem como suas consequências.• Perceber a influência das religiões na sociedade, tanto no passado quanto na atualidade.• Analisar a importância dos valores éticos, morais e espirituais na formação integral do ser humano;• Refletir sobre questões de ética aplicada à vida do ser humano.• Reconhecer os valores cristãos como uma das propostas de efetivação de uma sociedade mais ética e justa.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Formação de Empreendedores	Código: 302505
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
O objeto desta disciplina é a atividade empreendedora. O aluno deve experimentar a identificação de oportunidades de negócio e a elaboração de planos de negócios, além de estudar as características do empreendedor, bem como as atividades inerentes ao empreendedorismo, tais como negociação, marketing e estudos de viabilidade.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Capacitar o aluno a avaliar, selecionar e a planejar o emprego de tecnologias possíveis de serem utilizadas na solução de negócios na Internet para as organizações que utilizem a Internet como meio.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Capacitar o aluno na avaliação e gestão de recursos computacionais para negócios na Internet.• Capacitar o aluno a planejar sistemas de informação para as organizações que utilizem a Internet como meio.• Dar uma visão geral ao aluno sobre marketing, logística e administração de negócios específicos para a Internet, capacitando-o a entender o mercado atual e futuro.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Linguagem de Programação para Web	Código: 204639
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
Através do estudo de uma linguagem de programação para Web, proporcionar subsídios do ambiente computacional para aplicações em acesso a bancos de dados via Web, aplicando os conceitos de programação cliente-servidor.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Tornar o estudante apto a desenvolver programação dinâmica para ambiente web.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Conhecer as diversas linguagens de programação.• Dominar as principais técnicas de programação.• Modelar, projetar e implementar sistemas comerciais atendendo a especificações do cliente.• Distinguir a técnicas de armazenamentos e tecnologias de banco de dados.• Validar sistemas através de métodos de análise, qualidade e auditoria de software.• Empreender novas soluções voltadas a sistemas comerciais.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Paradigmas de Linguagens de Programação	Código: 204639
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina proporciona o estudo das características das linguagens de programação (conceitos, tipos de dados, escopo de declarações) e conceitos de paradigmas de linguagens de programação (características, facilidades e problemas) com ênfase na orientação a objetos. O acadêmico obtém essa compreensão através da demonstração dos diferentes paradigmas abordados.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo da disciplina visa capacitar o aluno a compreender os diferentes paradigmas de linguagens existentes assim como as principais características e peculiaridades das linguagens de programação.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Desenvolver no aluno o senso crítico na escolha da melhor linguagem de programação, levando em consideração os aspectos relevantes do problema a ser resolvido e a resolução ou estratégia de resolução adotada.• Generalizar e abstrair as principais características de cada paradigma de linguagem, visando desenvolver no aluno a competência de abstração conceptual para o estudo e abordagem de novas linguagens de programação.	

3º Semestre

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Algoritmos e Programação III	Código: 204582
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
O objeto de estudo desta disciplina engloba técnicas avançadas de uma linguagem de programação estruturada de alto nível e complexidade de algoritmos computacionais.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo geral da disciplina é desenvolver com o aluno técnicas avançadas que permitam construir e organizar programas estruturados de dificuldade mediana/avançada, além de analisar e calcular a complexidade de algoritmos computacionais.	
Específicos De um modo mais específico, a disciplina objetiva capacitar o aluno a: <ul style="list-style-type: none">▪ construir programas estruturados de complexidade mediana e avançada;▪ organizar seu código utilizando projetos;▪ desenvolver bibliotecas de vínculo estático e dinâmico;▪ conhecer os conceitos e as classificações relacionados ao estudo da complexidade de algoritmos;▪ analisar e calcular a complexidade de algoritmos computacionais.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Banco de Dados I	Código: 204601
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina Banco de Dados I visa utilizar bancos de dados, focando nos 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.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral A disciplina tem por objetivo transmitir ao aluno os conhecimentos básicos sobre bancos de dados e Sistema Gerenciador de Banco de Dados (SGBD), ressaltando os aspectos de modelagem e manipulação de dados.	
Específicos Estimular o desenvolvimento e aprimoramento das seguintes habilidades: <ul style="list-style-type: none">• conceituar BD e SGBD e gerência de dados em uma aplicação computacional;• estudar as funções e a estrutura de um SGBD;• analisar as características dos SGBDs que utilizam abordagem relacional;• capacitar o aluno a representar, por meio de diagrama Entidade-Relacionamento, problemas de média complexidade;• habilitar o aluno a executar a transformação do modelo conceitual para o lógico;• capacitar o aluno a efetuar a normalização de um esquema conceitual até a terceira forma normal;• capacitar o aluno à utilização da linguagem relacional SQL para a criação de consultas e manipulação de dados (DML).	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Sistemas de Informação I	Código: 204650
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
O objeto de estudo são os diversos tipos de sistemas de informação, formas de implementação e aplicação de cada tipo nas organizações.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Ao final da disciplina, o aluno deve conhecer os vários tipos de sistemas de informação, suas características e aplicações.	
Específicos	
<ul style="list-style-type: none">▪ Estudar os vários tipos de sistemas de informação, seus objetivos, componentes, particularidades e como cada tipo atua nas organizações.▪ Praticar a definição de sistemas de informação para resolver problemas nas organizações.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Engenharia de Software I	Código: 204604
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina apresenta uma 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 e tópicos avançados em Engenharia de Software.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo da disciplina é capacitar o aluno nos conceitos da área de Engenharia de Software.	
Específicos	
<ul style="list-style-type: none">• Apresentar os conceitos da Engenharia de Software.• Apresentar os conceitos da Gerência de Requisitos.	

IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Estruturas de Dados I

Código: 204603

Carga Horária: 68h

N ° Créditos: 04

EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM

A disciplina se propõe a capacitar o aluno para a criação e manipulação de estruturas de dados complexas com representação estática e dinâmica, análise e desenvolvimento dos principais algoritmos de manipulação dessas estruturas com discussão de aspectos computacionalmente relevantes.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

Ao final da disciplina o aluno estará capacitado a selecionar as estruturas de dados e as respectivas representações que sejam mais adequadas a uma dada aplicação, implementando-as com uso dos recursos de linguagem de programação mais apropriados ao caso.

Específicos

- Apresentar ao aluno o conceito de abstração de dados, sua importância para os princípios de modularidade, encapsulamento e independência de implementação.
- Apresentar as estruturas de dados clássicas, suas características funcionais, formas de representação, operações associadas e complexidade das operações.
- Capacitar o aluno para o projeto e implementação das principais estruturas de dados.

IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: Linguagem de Programação Comercial I

Código: 204717

Carga Horária: 68h

N ° Créditos: 04

EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM

A disciplina proporciona o desenvolvimento de sistemas de informação através do uso de uma linguagem de programação de grande utilização no mercado de trabalho.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Geral

O objetivo desta disciplina é estimular o desenvolvimento de competências necessárias para o desenvolvimento de sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação de grande utilização no mercado de trabalho, explorando os recursos de construção de interfaces gráficas, acesso e consultas a bancos de dados e geração de relatórios.

Específicos

- Criar interfaces utilizando os recursos visuais do ambiente .NET.
- Dominar a linguagem de programação que dá suporte ao ambiente (C#.NET).
- Identificar e utilizar os principais eventos, propriedades e métodos de cada objeto/controle.
- Realizar a conexão com bases de dados.
- Construir consultas utilizando SQL (Structured Query Language).
- Gerar relatórios adequados às necessidades dos usuários.

4º Semestre

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Inteligência Artificial I	Código: 204137
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina proporciona ao acadêmico o aprendizado de conceitos básicos da Inteligência Artificial incluindo representação de conhecimento para sistemas baseados em conhecimento e agentes.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Capacitar o aluno a desenvolver sistemas baseados em conhecimento desde as fases de aquisição e representação de conhecimento à implementação, bem como a implementação de agentes para solução de problemas.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Realizar aquisição de conhecimento.• Modelar um sistema baseado em conhecimento.• Ser capaz de escolher a melhor representação de conhecimento para o sistema em estudo.• Implementar um sistema baseado em casos.• Implementar um sistema utilizando agentes reativos.• Permitir uma ampla visão da tecnologia desenvolvida na área de Inteligência Artificial.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Linguagem de Programação OO I	Código: 800601
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina visa apresentar ao aluno conceitos de orientação a objetos, aplicando estes conceitos através da linguagem de programação Java.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Capacitar o aluno a desenvolver sistemas baseados em conhecimento desde as fases de aquisição e representação de conhecimento à implementação, bem como a implementação de agentes para solução de problemas.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Estudar os fundamentos da orientação a objetos.• Capacitar o aluno ao entendimento e implementação de classes e seus diferentes tipos de relacionamentos e manipulação de classes abstratas e interfaces.• Identificar e tratar situações de erro ou exceção.• Manipular coleções de objetos.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Sistemas de Informação II	Código: 204651
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
O objeto de estudo é o planejamento e a gestão de sistemas de informação nas organizações que sejam viáveis e que tragam retorno econômico para a organização.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Ao final da disciplina, o aluno estará apto a planejar e gerenciar o uso de sistemas de informação nas organizações, de acordo com as necessidades, o negócio e o planejamento da organização, analisando o retorno do investimento nestes sistemas para a organização.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">▪ Estudar metodologias de planejamento de sistemas de informação e tecnologia da informação.▪ Entender o alinhamento entre a Tecnologia de Informação e os objetivos organizacionais.▪ Praticar o planejamento de sistemas de informação através do uso prático de uma metodologia.▪ Estudar e praticar técnicas para análise de viabilidade e riscos e cálculo de ROI (Retorno do Investimento).	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Engenharia de Software II	Código: 204606
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina apresenta uma visão abrangente dos conceitos da área de Engenharia de Software abordando análise e projeto estruturado e orientado a objetos (UML) através da aplicação prática de ferramentas CASE.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo da disciplina é capacitar o aluno nos conceitos da área de Engenharia de Software e da Análise e Projeto Estruturado e Orientado a Objetos (UML).	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Apresentar os conceitos da Engenharia de Software.• Desenvolver projeto de sistema através da análise e projeto orientados a objeto – UML.• Utilizar ferramenta CASE nos projetos propostos.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Estruturas de Dados II	Código: 204607
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina se propõe a desenvolver no aluno as competências necessárias para relacionar os conceitos de diversas estruturas de dados e suas alternativas de implementação; transmitir ao aluno conceitos abstratos sobre árvores, pesquisa, classificação e compressão de dados, demonstrando como esses conceitos são úteis na solução de problemas; exemplificar como as abstrações podem concretizar-se por meio de uma linguagem de programação.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo geral da disciplina é estudar modelos abstratos da representação de dados e identificar, através de algoritmos genéricos, possíveis implementações computacionais para os modelos identificados.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Utilização mais eficiente da memória e redução do tempo de processamento.• Facilitar os processos de inclusão e exclusão de elementos em estruturas.• Capacitar o aluno para o projeto e implementação das principais estruturas de dados.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Banco de Dados II	Código: 204602
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina Bancos de Dados II proporciona o estudo de características operacionais de SGBDs relacionais, como PL/SQL, transações, controle de concorrência, recuperação de falhas, otimização de consultas.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo da disciplina é complementar o conhecimento do aluno em bancos de dados relacionais, permitindo que utilize SGBDs comerciais de maneira eficiente.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">▪ Apresentar os recursos existentes para a implementação de regras de negócios, através de restrições de integridade, procedimentos e funções.▪ Mostrar os aspectos operacionais de um SGBD como segurança, recuperação de falhas e controle de concorrência.▪ Explicar os métodos de execução e otimização de consultas em SGBD, incluindo as ferramentas existentes em alguns produtos comerciais.▪ Apresentar requisitos de hardware para servidores de bancos de dados.▪ Apresentar as principais arquiteturas de bancos de dados.	

5º Semestre

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Engenharia de Software III	Código: 204738
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
O objeto de estudo da disciplina são metodologias ágeis, capacitando o aluno para planejar e executar projetos de desenvolvimento de software que fazem uso de ferramentas e técnicas adequadas a esta abordagem.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo geral é capacitar os alunos para o uso de métodos ágeis utilizando metodologias para o desenvolvimento de software.	
Específicos	
<ul style="list-style-type: none">• Os alunos exercitarão práticas ágeis associadas as outras disciplinas do curso, proporcionando a transversalidade de conhecimento entre os conteúdos.• O aluno estará capacitado a implantar, integrar, gerenciar equipes ágeis de desenvolvimento de software.• Identificar vantagens e desvantagem de se adotar uma abordagem tradicional ou ágil para desenvolvimento de software.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Interface Homem Computador	Código: 204634
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
Os objetos de estudo desta disciplina são conceitos de interface e interação homem-computador (IHC), aspectos cognitivos, fatores humanos em IHC, metodologias da comunicação humano-computador, avaliação de usabilidade das interfaces, projeto de interfaces web e novas perspectivas das interfaces homem-computador.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo geral desta disciplina é capacitar o aluno a analisar problemas ergonômicos; elaborar projetos de interfaces com maior usabilidade; validar as abordagens ergonômicas de sistemas computacionais interativos.	
Específicos	
<ul style="list-style-type: none">• Conhecer os conceitos que envolvem os aspectos da interação humano-computador.• Aplicar uma metodologia de projeto de interfaces num ambiente real.• Elaborar roteiros para avaliação de usabilidade de interfaces.• Implementar interfaces que envolvam os aspectos ergonômicos.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Linguagem de Programação OO II	Código: 204582
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina proporciona um estudo de recursos avançados da linguagem Java, tendo como base as classes e tecnologias disponibilizadas pelo J2SE (<i>Java 2 Standard Edition</i>).	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Formar profissionais qualificados a especificar, modelar, projetar, implementar e validar sistemas de software utilizando as tecnologias de programação mais difundidas no mercado.	
Específicos	
<ul style="list-style-type: none">• Conhecer detalhadamente os fundamentos da linguagem Java.• Dominar as técnicas de programação.• Modelar, projetar e implementar sistemas Orientados a Objetos atendendo às especificações do cliente.• Distinguir as técnicas de armazenamentos, tecnologias de bancos de dados, sincronização de <i>threads</i> e interfaces gráficas.• Validar sistemas através de métodos de análise, qualidade e auditoria de software.• Desenvolver interface homem-computador.• Empreender novas soluções voltadas a sistemas comerciais.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Gerência de Projetos	Código: 204661
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina proporciona uma 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.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo da disciplina é capacitar o aluno nas principais técnicas e metodologias de gerenciamento de projetos, com foco em processos de desenvolvimento de software, com abordagem teórico-prática, visando instrumentalizar o aluno nas principais áreas chave de conhecimento do gerenciamento de projetos.	
Específicos	
<ul style="list-style-type: none">• Ressaltar a importância da gerência de projetos em uma aplicação computacional.• Conceituar projeto e gerenciamento de projetos.• Descrever o perfil de um gerente de projetos.• Analisar algumas metodologias voltadas para o gerenciamento de projetos com foco no PMBOK.• Capacitar o aluno nas áreas chave de processo do PMBOK, permitindo uma aplicação prática de conceitos desenvolvidos através do uso de ferramentas de gerenciamento de projeto.• Desenvolver as principais técnicas de planejamento de projeto e apresentar cases de gerenciamento de projetos.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Qualidade e Auditoria de Software	Código: 800605
Carga Horária: 68h	N ° Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina apresenta uma visão abrangente dos conceitos relacionados à gestão da qualidade na área de desenvolvimento de software e à auditoria em tecnologia da informação, abordando introdução à área de qualidade, qualidade do produto e do processo de desenvolvimento de software, modelos de maturidade em qualidade de software e processo de qualidade pessoal, auditoria relacionada a software, hardware, redes de computadores, segurança, bancos de dados e desenvolvimento de sistemas.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral O objetivo da disciplina é capacitar o aluno na percepção e aplicabilidade dos conceitos relacionados à gestão da qualidade e à auditoria de software na área de tecnologia da informação.	
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Apresentar os conceitos relacionados à área de gestão da qualidade em Tecnologia da Informação;• Apresentar os conceitos relacionados à área de auditoria de Tecnologia da Informação;• Realizar seminários e estudos de casos nos temas relacionados.	

IDENTIFICAÇÃO	
Disciplina: Projeto em Desenvolvimento de Software	Código: 883034
Carga Horária: 68h	Nº Créditos: 04
EMENTA DA DISCIPLINA: OBJETO DE APRENDIZAGEM	
A disciplina prevê a análise, o projeto e a implementação de um sistema computacional.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
Geral Capacitar o aluno para a execução a análise, o projeto e a implementação de um sistema.	
Específico(s) <ul style="list-style-type: none">• Utilizar normas técnicas para a elaboração do trabalho.• Realizar um trabalho de pesquisa contando apenas com a supervisão do professor.• Pesquisar novas bibliografias e tecnologias, sendo capaz de adaptar-se à evolução da área da computação.	