

---

**DISCIPLINA: ALGORITMOS**

**CÓDIGO: 126201**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno a identificar os aspectos teóricos, técnicos, práticos e fundamentais para a construção de algoritmos, habilitando-o a entender o problema proposto e elaborar uma estratégia de solução por meio de uma linguagem de programação.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Conceitos básicos de programação: conceito de algoritmo;  
Conceito de programa;  
Etapas da construção de um programa.  
Estruturas de dados: constantes, variáveis e tipos de dados;  
Comandos de entrada e saída;  
Comandos de atribuição;  
Expressões lógicas e literais.  
Estruturas de controle dos comandos de um algoritmo: estruturas sequenciais;  
Estruturas condicionais;  
Estruturas de repetição;  
Estruturas modulares (funções e procedimentos);  
Passagem de parâmetros (por valor e por referência).  
Estruturas de dados complexas: vetores;  
Pesquisa;  
Ordenação;  
Matrizes.

---

---

**DISCIPLINA: ARQUITETURA DE COMPUTADORES**

**CÓDIGO: 126202**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno a identificar e analisar as arquiteturas, de forma qualitativa os seus impactos sobre o desempenho do sistema. Projetar estruturas utilizando portas e circuitos lógicos. Entender os componentes de um sistema computacional: sistemas de numeração, representação binária, funcionamento do processador, da memória, entrada e saída de informações. Buscando, ao final, compreender os princípios da constituição dos das arquiteturas convencionais e não convencionais.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Fundamentos da arquitetura e representação de dados no sistema computacional:  
Arquiteturas básicas de computadores;  
Função dos principais componentes de um computador;  
Níveis e máquinas virtuais;  
Notação posicional;  
Sistemas de numeração decimal, binário e hexadecimal;  
Funcionamento dos circuitos combinacionais e sequenciais: Portas lógicas;  
Circuitos combinacionais e Circuitos sequenciais.  
Funcionamento e componentes básicos: Elementos da UCP e suas funções;  
Conjunto de instruções;  
Ciclo de Instrução;  
Modos de endereçamento;  
Dispositivos de memória;  
Técnicas para organização de E/S e Barramento.  
Arquiteturas convencionais e não-convencionais: Máquina de Von Neumann;  
máquinas RISC e CISC;  
Classificação de arquiteturas paralelas;  
Computadores pipeline e processamento vetorial;  
Computadores matriciais;  
Computadores de Fluxo de Dados.

---

---

**DISCIPLINA: INTRODUÇÃO A TECNOLOGIA DE  
INFORMAÇÃO**

**CARGA HORÁRIA: 60 h**

**CÓDIGO:**

**126203**

**CRÉDITOS: 4**

---

#### **OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final do estudo da disciplina, o aluno terá compreendido a importância da Tecnologia da Informação no atual contexto de mercado, bem como as características dos profissionais de TI, suas principais áreas de atuação e saberá identificar produtos de software por meio de requisitos fornecidos pelo cliente.

---

#### **EMENTA DO PROGRAMA**

O que é Tecnologia da Informação;  
Impactos da evolução da TI nas organizações e no mercado de trabalho;  
O que é ser um profissional de TI;  
Fatores que influenciam a atuação dos profissionais de TI;  
Perfis e áreas de atuação do profissional de TI: sistemas de informação, redes e infraestrutura, banco de dados;  
Identificação de produtos de software;  
Definição e estruturação de requisitos.

---

---

**DISCIPLINA: FORMAÇÃO DE LÍDERES**

**CÓDIGO: 126204**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Visando preparar gestores, esta disciplina constrói competências com ênfase na melhoria da qualidade das decisões lógicas, no desbloqueio da criatividade, no desenvolvimento da habilidade de trabalho em grupo e na solução de problemas complexos.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

---

---

**DISCIPLINA: LÓGICA MATEMÁTICA**

**CÓDIGO: 126205**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno a estruturar o pensamento por meio da lógica das proposições, visando o exercício da interpretação lógica e a utilização de conceitos em aplicações práticas, tais como circuitos lógicos e estruturas algorítmicas.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Lógica Proposicional: avaliação do valor lógico de uma sentença proposicional mediante o uso da tabela-verdade.

Implicação e Equivalência lógica de uma sentença proposicional: Álgebra das Proposições: utilização de regras de inferências na avaliação da validade de um argumento lógico.

Sentenças Abertas e Quantificadores: lógica dos predicados; sentenças abertas;

Quantificador universal e existencial.

Formas Canônicas e Minimização: Forma normal conjuntiva e disjuntiva;

Álgebra de Boole;

Mapas de Karnaugh e Método tabular.

---

---

**DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS    CÓDIGO: 126206**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno para a compreensão e desenvolvimento de softwares dentro da abordagem de programação orientada a objetos, utilizando a Linguagem Java para o aprendizado prático dos conceitos, desde a análise do problema até a implementação da solução.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Introdução: Programação estruturada comparada ao paradigma de Programação Orientada a Objetos. Vantagens e Desvantagens. Conceitos de Orientação a Objetos: Histórico; Classes, objetos, atributos e instanciação; Métodos, overload e encapsulamento; Classes abstratas; Herança e override; Construtores e Destrutores; Atributos e métodos de classe; Composição, agregação e associação; Polimorfismo, early e late binding; Interface; Polimorfismo com interface Reutilização de código: Composição; Agregação; Associação; Herança X Composição.

---

---

**DISCIPLINA: ESTRUTURA DE DADOS**

**CÓDIGO: 126207**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar os alunos a utilizarem os conceitos e técnicas de estruturas de dados e suas utilizações na resolução de problemas computacionais, por meio do estudo de algoritmos e estruturas de dados importantes para o uso eficiente do computador.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Introdução: relacionar conceitos de construção de algoritmos com os conceitos básicos de estrutura de dados. Modelagem e resolução de problemas por meio de estrutura de dados Lineares e Não-lineares: Estruturas Lineares: Listas Lineares nas representações contíguas, encadeadas e duplamente encadeadas; Pilhas e Filas nas representações por contiguidade e por alocação dinâmica. Estruturas Não-Lineares: Árvores binárias; Representação encadeada; Formas de caminhamento; Árvores binárias de pesquisa; Árvores balanceadas - AVL, B-Trees. Memória Secundária: Organização de arquivos; Método de acesso para arquivos; Arquivos Indexados.

---

---

**DISCIPLINA: SISTEMAS OPERACIONAIS**

**CÓDIGO: 126208**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno para entender a real importância de um sistema operacional na gerência de todos os recursos de uma máquina digital, por meio da compreensão de seu funcionamento, da evolução histórica e estudo de sistemas operacionais existentes.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Introdução: caracterização de sistemas operacionais; histórico; conceitos básicos; interface com o usuário; estruturação de sistemas operacionais. Gerência de Processos: comunicação e sincronização entre processos; problemas clássicos da programação concorrente; estratégias de escalonamento de processos. Gerência de Dispositivos: princípio de hardware e software; mecanismos de tratamento de interrupções; estudo do problema de deadlok; controladores de dispositivos periféricos. Gerência de Memória: sistemas monoprogramados; sistemas multiprogramados com particionamento fixo e variável; gerência de espaço disponível e swapping; gerência de memória virtual com paginação, segmentação e esquema misto. Sistemas de Arquivos: estruturas básicas e diretórios; gerência de espaço em disco; armazenamento de arquivos; mecanismos de proteção e compartilhamento. Estudo de Sistemas Existentes.

---



---

**DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS 1  
(REQUISITOS)**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CÓDIGO:  
126209**

**CRÉDITOS: 6**

---

#### **OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final do estudo da disciplina, o aluno será capaz de identificar as Metodologias de desenvolvimento de sistemas de mercado existentes, poderá escolher o melhor método para as características de seu novo software e detalhar os requisitos necessários para a construção do produto.

---

#### **EMENTA DO PROGRAMA**

Metodologias de desenvolvimento de sistemas: Introdução sobre Metodologia de desenvolvimento de sistemas; Principais Metodologias de desenvolvimento de sistemas de mercado; Aplicação das Metodologias de desenvolvimento de sistemas de Mercado; Fases das principais Metodologias de desenvolvimento de sistemas de Mercado. Métodos ágeis e Processo Unificado: Introdução aos Métodos ágeis de desenvolvimento de sistemas; Aplicação de Métodos ágeis no desenvolvimento de sistemas; Introdução ao Processo Unificado para o desenvolvimento de sistemas; Aplicação do Processo Unificado para o desenvolvimento de sistemas. Levantamento de informações sobre o produto: O que é Modelagem de Negócio e qual a sua importância; Primeiros passos para o levantamento das informações para a Modelagem de Negócio; Importância dos requisitos de software e suas fases; Usando BPMN para modelagem de Negócio; Requisitos de softwares: O que são requisitos de software e qual a sua importância; Primeiros passos para o levantamento das informações para o detalhamento dos Requisitos; Tipos de requisitos de software; Detalhamento dos requisitos de software.

---

---

**DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO PARA WEB**

**CÓDIGO: 126210**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Apresentar as características da arquitetura de aplicações na Web, para capacitar o aluno principais conceitos do desenvolvimento Web, por meio de ferramentas da linguagem Java.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Configuração e visão geral do ambiente WEB: Instalação Básica do ambiente - Instalando o Eclipse, TomCat e Plugins; Estrutura padrão para aplicação WEB; Estrutura do projeto - explicação de diretórios; adição de pastas ao projeto; configuração de uma Aplicação Web; Arquitetura de uma Aplicação Web; exemplo de depurando projetos no Eclipse; O protocolo http (Solicitações e Respostas http). A tecnologia Servlet: Introdução ao funcionamento de um Servlet; Implementação de Servlet http; Container Servlet - O TomCat; Etapas da escrita e construção de um Servlet; Ciclo de vida de um Servlet ; O objeto "Servlet Context" ; Servlets e o protocolo http; A classe HttpServletResponse ; Alterando o fluxo de execução de uma aplicação: SendRedirect e Dispatcher. Acesso a Banco de Dados com JDBC: Introdução; A estrutura JDBC; Conexão com um Banco de Dados; A interface java.sql.Driver; A classe java.sql.DriverManager; A classe Connection; A classe Statement; O objeto ResultSet; Um projeto de Login / Senha. Gerenciamento de Sessão: Introdução; a sessão do usuário; Técnicas para Gerenciamento de Sessão; Uso de Campos Ocultos; emprego de Cookies; Objetos Session; Mecanismo de identificação de um "Session Identifier"; interface javax.servlet.HttpSession. Java Server Pages - JSP: Introdução; Mecanismo de funcionamento de uma página JSP; Elementos de um JSP; Elementos de Diretivas: Page, Include, JSTL; Elementos de Script: Declarações, Scriptlets, Expressões; JavaBeans: Regras, Propriedades e uso; Elementos de ações e JavaBeans; Incluindo comentários nos arquivos JSP. Expression Language - EL: Introdução à Expression Language; Sintaxe de Utilização das ELs; Literais; Operadores da EL; Acesso aos Atributos e Propriedades com EL; uemprego dos operadores "." e "[]"; percorrer um Array ou uma List. Java Server Pages Standard Tag Library - JSTL: Conceito de JSTL; emprego de JSTL em uma aplicação; Biblioteca "Core"; Biblioteca "Formatação" ; Formatação de "valores" e "datas". Exemplos do uso de JSTL e EL. Estudo prático - Desenvolvimento de uma Aplicação Web em 3 Camadas: A camada de Apresentação - estudo de um Formulário HTML; A camada de Controle - estudo de um Servlet Controller; A camada de Modelo - Estudo uma classe DAO; Instalação do aplicativo Web em um Provedor na Internet; Criação da aplicação Web em um Provedor na Internet; Criação do Banco de Dados em um Provedor na Internet; o funcionamento final em um Provedor na Internet.

---

---

**DISCIPLINA: REDES DE COMPUTADORES**

**CÓDIGO: 126211**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno nos conceitos relativos à comunicação entre computadores e sistemas digitais, por meio do estudo dos meios físicos, protocolos, arquiteturas e equipamentos de comunicação.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Arquiteturas de Protocolos: conceito de Protocolos; Arquiteturas de Protocolos (OSI, TCP/IP); Órgãos de padronização; Normas; Conceitos de redes locais, metropolitanas, e de longa distância; Sistemas de comunicação públicos. Nível Físico: Fundamentos da comunicação de dados (Estrutura e componentes de um sistema de comunicação de dados. Transmissão de sinais analógico e digitais. Capacidade máxima do canal); Modulação de Sinais Analógicos e Digitais; Multiplexação; Meios Físicos de transmissão de dados; Topologias de redes de computadores; Protocolos de Nível Físico. Nível de Enlace: Considerações de projeto; Funções do nível de enlace; Protocolos de Enlace para redes locais e de longa distância; Padrões IEEE para Redes Locais (LLC, MAC). Nível de Rede: Conceitos do Nível de Rede (Tipos de serviços. Endereçamento. Resolução de Endereços Rede/Enlace. Fragmentação. Roteamento – Algoritmos e Protocolos); Algoritmos de Controle de Congestionamento; Ligação entre Redes; Nível de Rede Internet (Estrutura e Protocolo IP); 4.5. Camada ATM (Modelo ATM) Nível de Transporte: Tipos de Serviços; Qualidade de Serviço; Endereçamento; Controle de Conexão; Controle de Fluxo; Multiplexação; Controle de Erros; Nível de Transporte Internet (Estrutura. Protocolos TCP e Protocolo UDP. Controle de Congestionamento); Camada de Adaptação (Modelo ATM) Nível de Aplicação: O Modelo Cliente/Servidor; Exemplos de Interface de Sockets; RPC – Remote Procedure Call; Níveis Superiores do Modelo Internet Redes sem Fio e Redes Móveis.

---

---

**DISCIPLINA: BANCO DE DADOS I**

**CÓDIGO: 126212**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno a utilizar os conceitos básicos acerca do desenvolvimento de bancos de dados relacionais, através de estudos de casos e desenvolvimento de projetos de banco de dados.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Arquiteturas de Protocolos: conceito de Protocolos; Arquiteturas de Protocolos (OSI, TCP/IP); Órgãos de padronização; Normas; Conceitos de redes locais, metropolitanas, e de longa distância; Sistemas de comunicação públicos. Nível Físico: Fundamentos da comunicação de dados (Estrutura e componentes de um sistema de comunicação de dados. Transmissão de sinais analógico e digitais. Capacidade máxima do canal); Modulação de Sinais Analógicos e Digitais; Multiplexação; Meios Físicos de transmissão de dados; Topologias de Banco De Dados I; Protocolos de Nível Físico. Nível de Enlace: Considerações de projeto; Funções do nível de enlace; Protocolos de Enlace para redes locais e de longa distância; Padrões IEEE para Redes Locais (LLC, MAC). Nível de Rede: Conceitos do Nível de Rede (Tipos de serviços. Endereçamento. Resolução de Endereços Rede/Enlace. Fragmentação. Roteamento – Algoritmos e Protocolos); Algoritmos de Controle de Congestionamento; Ligação entre Redes; Nível de Rede Internet (Estrutura e Protocolo IP); 4.5. Camada ATM (Modelo ATM) Nível de Transporte: Tipos de Serviços; Qualidade de Serviço; Endereçamento; Controle de Conexão; Controle de Fluxo; Multiplexação; Controle de Erros; Nível de Transporte Internet (Estrutura. Protocolos TCP e Protocolo UDP. Controle de Congestionamento); Camada de Adaptação (Modelo ATM) Nível de Aplicação: O Modelo Cliente/Servidor; Exemplos de Interface de Sockets; RPC – Remote Procedure Call; Níveis Superiores do Modelo Internet Redes sem Fio e Redes Móveis.

---

---

**DISCIPLINA: ENGENHARIA DE SOFTWARE 1**

**CÓDIGO: 126213**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final do estudo da disciplina, o aluno será capaz de identificar a importância da Engenharia de Software para o crescimento das disciplinas que compõem os processos de desenvolvimento e manutenção para produção dos produtos de software.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Medição e Análise. Módulo 1 – Introdução a Medição e Análise. Medição em Projetos de Software. Medição em Processos de Software. Pontos por Função. Técnicas para Medição de Software. Técnicas de decomposição. Medição em Processos. Técnicas de medição do processo. Indicadores de processo. Criando Indicadores de processo. Gerenciando e evoluindo indicadores de processo. Contratações em TI. Tipos de contratos. Contratos de desenvolvimento de software.

---

---

**DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS 2  
(UML)**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CÓDIGO:**

**126214**

**CRÉDITOS: 6**

---

### **OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final do estudo da disciplina, o aluno será capaz de representar sistemas de informação em diagramas que traduzem as necessidades dos usuários, as funcionalidades do sistema e as características internas de codificação necessários para a correta programação dos respectivos softwares. Por meio dos diversos diagramas, os desenvolvedores de sistemas serão capazes de trabalhar de forma organizada e padronizada a fim de que a equipe de desenvolvimento documente, compreenda e produza o sistema proposto.

---

### **EMENTA DO PROGRAMA**

Conceitos iniciais sobre UML: Diagramas da UML; Diagramas de caso de uso; Diagramas de atividade; Diagramas de classe (introdução). Diagramas básicos da UML: Diagramas de classe (atributos e operações); Diagramas de classe (associações); Diagrama de Sequência; Diagrama de Comunicação; Aprofundando na UML: Diagrama de Máquina de Estados; Diagrama de Componentes; Diagrama de Pacotes; Diagrama de Implantação. Passos finais sobre UML: Diagrama de Estruturas Compostas; Diagrama de Visão Geral de Interação e Diagrama de Tempo; Nível de detalhamento da modelagem; Definindo o Sistema.

---

---

**DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS 3  
(ARQUITETURA)**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CÓDIGO:**

**126216**

**CRÉDITOS: 6**

---

#### **OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final da disciplina, espera-se que o aluno tenha compreendido os conceitos básicos da arquitetura de software, caracterizando os diferentes estilos e padrões de arquitetura corporativa, com destaque para projetos ágeis, bem como elaborar a documentação de uma arquitetura de software, utilizando adequadamente a linguagem de descrição arquitetural.

---

#### **EMENTA DO PROGRAMA**

Entendendo Arquitetura de Software: O que é arquitetura de software; Definições de Arquitetura de Software; Estilos de arquitetura de software; Padrões de arquitetura Corporativa. Abordagens de Desenvolvimento baseado em Arquitetura e Estilos de Arquiteturas de Software: Model-Driven Architecture MDA (Arquitetura Orientada a Modelos); Modelo em três camadas; MVC; Arquitetura orientada a serviço. Definindo a arquitetura de software: Elementos do processo; Software Pattern; Escolhendo o framework de Arquitetura e Alocando os componentes; Validação. Documentando uma Arquitetura de Software: Linguagens de Descrição Arquitetural; O que documentar; UML 2.0 na documentação da arquitetura de software; O diagrama de componente.

---

---

**DISCIPLINA: BANCO DE DADOS II**

**CÓDIGO: 126217**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final da disciplina, espera-se que o aluno tenha compreendido os conceitos básicos da arquitetura de software, caracterizando os diferentes estilos e padrões de arquitetura corporativa, com destaque para projetos ágeis, bem como elaborar a documentação de uma arquitetura de software, utilizando adequadamente a linguagem de descrição arquitetural.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Entendendo Arquitetura de Software: O que é arquitetura de software; Definições de Arquitetura de Software; Estilos de arquitetura de software; Padrões de arquitetura Corporativa. Abordagens de Desenvolvimento baseado em Arquitetura e Estilos de Arquiteturas de Software: Model-Driven Architecture MDA (Arquitetura Orientada a Modelos); Modelo em três camadas; MVC; Arquitetura orientada a serviço. Definindo a arquitetura de software: Elementos do processo; Software Pattern; Escolhendo o framework de Arquitetura e Alocando os componentes; Validação. Documentando uma Arquitetura de Software: Linguagens de Descrição Arquitetural; O que documentar; UML 2.0 na documentação da arquitetura de software; O diagrama de componente.

---



---

**DISCIPLINA: PROGRAMAÇÃO MOBILE**

**CÓDIGO: 126218**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno a desenvolver aplicativos móveis padronizados para plataforma aberta Android utilizando-se dos recursos específicos para tais ambientes.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Conceituar Aplicativos móveis. Aplicativos móveis e plataforma aberta Android. Android Standard Development Kit (ASDK). Android Development Toolkit (ADT). Android Virtual Device (AVD). Dalvik Debug Monitor Server (DDMS). Java Development kit (JDK). Principais ingredientes de um aplicativo Android (Activity, Intents, Service, ContentProvider e BroadcastReceiver).

---

---

**DISCIPLINA: REDES E SEGURANÇA DE SISTEMAS**

**CÓDIGO: 126219**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Capacitar o aluno a compreender os conceitos básicos de segurança de sistemas da informação, aprofundando principalmente no emprego de firewall, Criptografia e Auditoria de sistemas.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Conceitos Básicos de Segurança de sistemas da informação: Serviços de segurança: sigilo, integridade, autenticação e disponibilidade; Vulnerabilidades, ameaças e ataques; Segurança corporativa: conceitos e normas; Controles de segurança; Gerenciamento de risco. Criptologia: algoritmos criptográficos e suas principais vulnerabilidades; Criptografia simétrica; Criptografia assimétrica; Funções de condensação; Certificação digital. Firewalls: Tipos de firewall e princípios de funcionamento. Outros Controles de Segurança: Autenticação e controle de acesso; Redes Privativas Virtuais; Prevenção/detecção de intrusão (IPS/IDS); Tratamento de incidentes de rede.; Alta disponibilidade. ; Auditoria de Sistemas: Legislação e normas; Tipos e ferramentas de auditoria.

---

---

**DISCIPLINA: ENGENHARIA DE SOFTWARE 2**

**CÓDIGO: 126220**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Ao final do estudo da disciplina, o aluno será capaz de identificar a importância da Engenharia de Software para o crescimento das disciplinas que compõem os processos de desenvolvimento e manutenção para produção dos produtos de software.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Medição e Análise. Módulo 1 – Introdução a Medição e Análise. Medição em Projetos de Software. Medição em Processos de Software. Pontos por Função. Técnicas para Medição de Software. Técnicas de decomposição. Medição em Processos. Técnicas de medição do processo. Indicadores de processo. Criando Indicadores de processo. Gerenciando e evoluindo indicadores de processo. Contratações em TI. Tipos de contratos. Contratos de desenvolvimento de software.

---

---

**DISCIPLINA: ÉTICA E LEGISLAÇÃO**

**CÓDIGO: 126222**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Estimular a adequada aplicação dos recursos tecnológicos e das prestações de serviços, capacitando o aluno quanto aos conceitos fundamentais de ética, responsabilidades e direitos relativos ao exercício profissional na área de informática.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Conceitos básicos e fundamentos de ética. Implicações sociais, éticas e profissionais da informática. A ética no ciberespaço. O uso ético das tecnologias. Especificidade do Direito; origem, conceitos fundamentais. Ramos do Direito. Aspectos jurídicos da Internet e comércio eletrônico. Direitos Autorais. Responsabilidade civil e penal sobre a tutela da informação. Regulamentação do trabalho do profissional da informática. Legislação relativa aos direitos de defesa do consumidor. Considerações sobre contratos de prestação de serviços. Sanções penais.

---

---

**DISCIPLINA: GERÊNCIA DE PROJETOS**

**CÓDIGO: 126223**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Os alunos desenvolvem competências na área de gestão de projeto a partir do estudo dos principais conceitos, ferramentas e técnicas de gerenciamento de projetos, com base, principalmente, no PMBOK Guide (A Guide to the Project Management Body of Knowledge).

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

O padrão de gerenciamento de projetos PMBOK: Escopo; Tempo; Custo; Qualidade; Recursos Humanos; Comunicação; Risco; Aquisições; Integração e Ética.

---

---

**DISCIPLINA: GOVERNANÇA DE TI**

**CÓDIGO: 126224**

**CARGA HORÁRIA: 90 h**

**CRÉDITOS: 6**

---

**OBJETIVOS DA DISCIPLINA**

Desenvolvimento de competências que possibilitem aos alunos a compreensão dos impactos estratégicos da TI nos negócios, tomar as decisões necessárias para garantir o sucesso das organizações, sendo de vital importância para empresas públicas e privadas, definindo o modelo de gestão, monitoramento e otimizando informações, controles, processos e procedimentos, por meio da Governança Corporativa e de TI.

---

**EMENTA DO PROGRAMA**

Governança corporativa. Governança de TI e gestão de serviços utilizando as frameworks ITIL e COBIT.

---