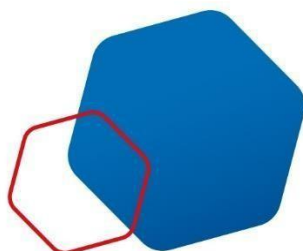




GUIA DE PERCURSO





Guia de percurso

2026.1

ENGENHARIA DE SOFTWARE
BACHARELADO



SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO DO CURSO.....	5
OBJETIVOS DO CURSO	5
PERFIL DO EGRESSO.....	6
2 ORGANIZAÇÃO DO CURSO	8
ATIVIDADES DISPONÍVEIS NO AVA	8
SISTEMA DE AVALIAÇÃO	8
ARTICULAÇÃO TEORIA E PRÁTICA	8
ATIVIDADES PRÁTICAS.....	9
EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	9
ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO	10
ATIVIDADES COMPLEMENTARES OBRIGATÓRIAS - ACO	10
3 APOIO AOS ESTUDOS.....	11
4 MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO.....	12
MATRIZ CURRICULAR	12
EMENTÁRIO	13

CARO(A) ESTUDANTE,

Seja bem-vindo(a)!

Iniciando a sua trajetória acadêmica, é importante que você receba as informações acerca da organização do seu curso, bem como dos espaços pelos quais sua jornada se concretizará.

No intuito de orientá-lo, apresentamos neste Guia de Percurso informações objetivas sobre o funcionamento do seu curso e suas especificidades.

Desejamos a você uma ótima leitura e um excelente período de estudos.

Coordenação do Curso

1 APRESENTAÇÃO DO CURSO

O Curso é ofertado no formato a distância, com conteúdo didático digital, atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), com o suporte dos mediadores e dos docentes das disciplinas. Consulte o polo de apoio para receber mais informações sobre o modelo de oferta do seu Curso.

Embora você tenha autonomia para decidir quando e onde estudar, recomendamos que crie um cronograma de estudos para melhor uso do seu tempo. Você contará com o suporte dos mediadores e dos docentes das disciplinas, viabilizadas por meio do AVA.

O Curso cumpre integralmente ao que é estabelecido na Legislação Nacional vigente, em relação às competências e aos conteúdos obrigatórios estabelecidos para o perfil profissional e quanto ao uso de recursos tecnológicos como viabilizador do processo didático-pedagógico.

OBJETIVOS DO CURSO

O Curso Engenharia de Software tem como objetivo principal formar profissionais autônomos com conhecimentos fundamentais e amplos capaz de atuar nas principais áreas de Engenharia de Software, sendo: Arquitetura de software; Gestão de tecnologia da informação; e Desenvolvimento de software.

Objetivos específicos:

- I) Promover formação técnica-científica para analisar problemas e desenvolver soluções computacionais para as organizações;
- II) Capacitar o aluno a aplicar técnicas de engenharia de requisitos, gerenciamento e qualidade de software, assim como realizar testes e manutenção de softwares;
- III) Capacitar o aluno para analisar, projetar, desenvolver, testar, implantar e manter sistemas computacionais;
- IV) Capacitar o aluno para avaliar e utilizar métodos, metodologias, tecnologias e ferramentas de Engenharia de Software; linguagens de programação;

sistemas gerenciadores de bancos de dados, tecnologias de infraestrutura de redes e segurança da informação, computação em nuvem e inteligência artificial;

- V) Instruir o aluno na aplicação de conhecimentos, técnicas, habilidades e execução do gerenciamento e coordenação de projetos de produção de software de forma assertiva.
- VI) Desenvolver raciocínio lógico, analítico e crítico para a solução de problemas práticos, reais e mercadológicos;
- VII) Criar base teórica/prática para o egresso atuar como docente.
- VIII) Estimular a investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia.

PERFIL DO EGRESSO

O curso, por meio do modelo acadêmico e da proposta de organização curricular, busca que você seja um profissional que, de acordo com as determinações legais, apresente valores, competências e habilidades necessários para atuação nos diferentes campos de abrangência da profissão, estando apto a:

- I. Atuar na promoção do desenvolvimento e aprendizagem do aluno, para o desenvolvimento de competências e habilidades e domínio dos objetos do conhecimento, sendo capaz de gerenciar o processo de aprendizagem e de avaliar o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos e identificar problemas que afetam o processo de ensino-aprendizagem, propondo soluções;
- II. Compreender e ter capacidade reflexiva e crítica, de caráter humanista e interculturalista, além de conduta ética, capazes de atuar como professores de Ciências da Natureza, atuando na rede pública e/ou privada, disseminando o saber nas diferentes instâncias sociais;
- III. Compreender a linguagem como fenômeno psicológico, social, histórico, cultural, político e ideológico e descrever e explicar fenômenos e fatos da linguagem, utilizando criticamente as teorias linguísticas;
- IV. Descrever e observar as variedades da língua portuguesa e examinar a organização e o funcionamento da estrutura da língua portuguesa nos vários níveis de análise linguísticos, oral e escrito, sendo capaz de explorar produções

multimodais em diferentes ambientes tecnológicos, refletindo teórica e criticamente sobre a linguagem e o uso de tecnologias e a necessidade do processo de aprendizagem contínuo e autônomo para atender as mudanças sociais e adequação aos contextos dos alunos.

2 ORGANIZAÇÃO DO CURSO

ATIVIDADES DISPONÍVEIS NO AVA

O desenvolvimento das disciplinas ocorre conforme o Calendário Acadêmico, observando a linha do tempo, disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) que você irá acessar com seu *login* e sua senha exclusivos.

O material didático, é fundamental para a realização das atividades programadas além de ser componente obrigatório das provas. Sempre que necessitar de orientações para a realização das atividades propostas, você poderá entrar em contato com o seu mediador.

Você também pode consultar o detalhamento destas atividades no Manual Acadêmico disponível no AVA.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

No sistema de Avaliação, cada disciplina possui um nível que determina quais atividades valem pontos e a quantidade total de pontos disponíveis.

Para entender cada uma dessas atividades, quanto vale e os critérios de avaliação, veja os detalhes no Manual da Avaliação disponível no AVA.

Acesse sempre a linha do tempo, disponível em seu AVA, para organizar a sua rotina de estudo e se preparar para todas as atividades previstas no curso.

ARTICULAÇÃO TEORIA E PRÁTICA

A estruturação curricular do curso prevê a articulação entre a teoria e a prática, com o objetivo de possibilitar a aplicabilidade dos conceitos teóricos das disciplinas, por meio de vivência de situações inerentes ao campo profissional, contribuindo para o desenvolvimento das competências e habilidades necessárias para sua atuação nas áreas da futura profissão.

ATIVIDADES PRÁTICAS

No intuito de cumprir os objetivos de ensino e de aprendizagem relacionados às disciplinas com carga horária prática, serão desenvolvidas atividades de aprendizagem e aprimoramento profissional, que poderão ocorrer dentro e/ou fora das instalações do seu polo, de acordo com a natureza de cada curso.

Os locais e recursos destinados ao desenvolvimento dos conteúdos práticos podem ser disponibilizados em: bibliotecas, laboratórios, clínicas, núcleos profissionalizantes específicos e por meio de objetos de aprendizagem digitais, que contextualizam o conteúdo e desenvolvem as competências estabelecidas para o componente curricular.

Os objetos de aprendizagem são recursos didáticos pedagógicos que compreendem os simuladores educacionais, os softwares e as estratégias audiovisuais que proporcionam uma ênfase no uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), permitindo a você uma experiência acadêmica focada na realidade do mercado de trabalho.

EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

As atividades extensionistas são componentes obrigatórios, conforme estabelecido pela Legislação.

Têm como finalidade articular os conteúdos teóricos em aplicações práticas, por meio de ações voltadas à sociedade, tendo como premissa, o atendimento das necessidades locais, de forma integrada e multidisciplinar, envolvendo a comunidade acadêmica.

Você terá a oportunidade de desenvolver projetos com ações comunitárias a partir de um problema local, vinculado a um dos Programas de Extensão Institucional, a saber: atendimento à comunidade; ação e difusão cultural, inovação e empreendedorismo, e sustentabilidade.

As ações extensionistas serão realizadas presencialmente, baseadas nas especificidades regionais escolhidas por você. As orientações de funcionamento da extensão estarão disponíveis no AVA e terão suporte de mediadores e professores.

Você terá a oportunidade de colocar a “mão na massa” e compartilhar conhecimentos e competências que você já desenvolveu no seu curso!

ESTÁGIO CURRICULAR NÃO OBRIGATÓRIO

No seu percurso acadêmico, você poderá realizar o Estágio Curricular Não Obrigatório, que tem como objetivo desenvolver atividades extracurriculares que proporcionem o inter-relacionamento dos conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso.

Esse estágio pode ser realizado no setor privado, em entidades e órgãos de administração pública, instituições de ensino e/ou pesquisa em geral, por meio de um termo de compromisso, desde que traga vivência efetiva de situações reais de trabalho e ofereça o acompanhamento e orientação de um profissional qualificado.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES OBRIGATÓRIAS - ACO

As Atividades Complementares Obrigatórias (ACO) são componentes curriculares obrigatórios, que permitem diversificar e enriquecer sua formação acadêmica e se efetivam por meio de experiências ou vivências do aluno, durante o período de integralização do curso, contemplando atividades que promovam a formação geral, como também a específica, ampliando suas chances de sucesso no mercado de trabalho.

Alguns exemplos de modalidades de ACO são: estágio curricular não obrigatório, visitas técnicas, monitoria acadêmica, programa de iniciação científica, participação em cursos, palestras, conferências e outros eventos acadêmicos, relacionados ao curso.

Recomendamos que você se organize e vá realizando as atividades, aos poucos, em cada semestre.

3 APOIO AOS ESTUDOS

Para que você organize seus estudos, é necessário que tenha disciplina, responsabilidade e administre seu tempo com eficiência no cumprimento das atividades propostas.

Para apoiá-lo, disponibilizamos no AVA os manuais abaixo:

- **Manual da Avaliação:** descreve o modelo de avaliação, as atividades previstas por tipo de disciplina, como obter pontuação e os critérios de aprovação.
- **Manual Acadêmico:** detalha o sistema acadêmico, as atividades a serem realizadas, o sistema de avaliação, procedimentos acadêmicos, atendimento ao estudante e outros serviços de apoio. É o documento que deve guiar sua vida acadêmica, pois contém todas as informações necessárias do ingresso no curso à formatura.
- **Guia de Orientação de Extensão:** orienta a realização das atividades extensionistas, detalhando o objetivo, as ações, operacionalização dos projetos, entrega e critérios de avaliação.

Consulte também em seu AVA:

- **Sala do tutor:** espaço no AVA onde são divulgadas orientações gerais pelos mediadores.
- **Biblioteca Virtual:** disponibiliza diversos materiais que vão desde os livros didáticos, periódicos científicos, revistas, livros de literatura disponíveis nas diversas bases de dados nacionais e internacionais.
- **Avaliação Institucional:** anualmente, o aluno é convidado a participar da avaliação institucional, mediante questionários que são disponibilizados em seu AVA. O acadêmico avalia a instituição, o curso, os docentes, os mediadores, o material didático, a tecnologia adotada, entre outros aspectos. Os resultados possibilitam ações corretivas e qualitativas dos processos, envolvendo todos os setores da Instituição.

4 MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIO

MATRIZ CURRICULAR

SEM.	DISCIPLINA DESCRIÇÃO	CH
1	SISTEMAS OPERACIONAIS*	60
1	ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES	60
1	ENGENHARIA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA	60
1	EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO	60
1	GESTÃO DO CONHECIMENTO E DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	60
2	FUNDAMENTOS DE CÁLCULO APLICADO	60
2	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO*	60
2	LÓGICA E MATEMÁTICA COMPUTACIONAL*	60
2	ANÁLISE E MODELAGEM DE SISTEMAS*	60
2	ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA*	60
3	ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS*	60
3	ENGENHARIA DE REQUISITOS	60
3	MODELAGEM DE DADOS*	60
3	ENGENHARIA DE SOFTWARE	60
3	MÉTODOS MATEMÁTICOS	60
3	PROJETO DE EXTENSÃO I - ENGENHARIA DE SOFTWARE	180
4	COMPUTAÇÃO EM NUVEM*	60
4	LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS*	60
4	FUNDAMENTOS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*	60
4	PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE BANCO DE DADOS*	60
4	PRIVACIDADE E PROTEÇÃO DE DADOS	60
5	REDES E SISTEMAS DISTRIBUÍDOS*	60
5	ARQUITETURA DE SOFTWARE	60
5	GERENCIAMENTO E QUALIDADE DE SOFTWARE	60
5	INTERFACE E USABILIDADE	60
5	PROGRAMAÇÃO WEB*	60
5	PROJETO DE EXTENSÃO II - ENGENHARIA DE SOFTWARE	180
6	BANCOS DE DADOS NÃO RELACIONAIS*	60
6	FRAMEWORKS PARA DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE*	60
6	PROJETO DE SOFTWARE*	60
6	SEGURANÇA E AUDITORIA DE SISTEMAS	60
6	IMPLEMENTAÇÃO DE PROJETO WEB	60
7	TESTES E MANUTENÇÃO DE SOFTWARE*	60
7	DESENVOLVIMENTO DE E-COMMERCE COM CMS*	60
7	SEGURANÇA EM ENGENHARIA DE SOFTWARE*	60
7	DESENVOLVIMENTO MOBILE*	60
7	SISTEMAS DE INFORMAÇÃO GERENCIAL	60
7	PROJETO DE EXTENSÃO III - ENGENHARIA DE SOFTWARE	180

8	DIREITO CIBERNÉTICO	60
8	SOCIEDADE BRASILEIRA E CIDADANIA	60
8	INFRAESTRUTURA ÁGIL*	60
8	GOVERNANÇA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO	60
8	SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO E DE INFORMAÇÃO	60
8	GESTÃO DE PROJETOS	60
-	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	200

*disciplina com carga horária prática

EMENTÁRIO

1º SEMESTRE

SISTEMAS OPERACIONAIS

Introdução aos sistemas operacionais. Processos e threads. Sistema de arquivos e Gerenciamento de dispositivos.

ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES

Fundamentos de sistemas computacionais. Componentes básicos de um computador. Sistemas numéricos. Álgebra booleana e lógica digital.

ENGENHARIA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Responsabilidades legais e sociais, Ética da profissão; PRODUÇÃO CIENTÍFICA: Engenharia tecnológica, criativa e inovadora, Cientificidade do conhecimento, Pensamento científico; METODOLOGIA E PESQUISA CIENTÍFICA: A estrutura de um projeto de pesquisa, Abordagens do projeto de pesquisa, Normas e padronização científica; COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO NA ENGENHARIA: Linguagem e expressão, principais tipos de redação na engenharia, Comunicação oral na engenharia.

DIREITO CIBERNÉTICO

Direito, tecnologia e inovação; Lei geral de proteção de dados, Marco civil da internet e a herança digital; Propriedade intelectual, marcas e patentes; Do direito contratual eletrônico às relações consumeristas.

EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO

Panorama do empreendedorismo e oportunidade empreendedora, perspectiva lean, plano de negócios e metodologias de gestão, fundamentos e aspectos iniciais da inovação e processos de inovação, tópicos avançados em inovação e estratégia.

2º SEMESTRE

FUNDAMENTOS DE CÁLCULO APLICADO

Fundamentos gerais sobre a matemática; Fundamentos gerais sobre funções; Fundamentos gerais sobre limite e derivadas; Fundamentos gerais sobre cálculo integral.

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Introdução à linguagem Python. Estruturas de dados em Python. Python orientado a objetos. Introdução à análise de dados com Python.

LÓGICA E MATEMÁTICA COMPUTACIONAL

Princípios fundamentais da matemática e da lógica, álgebra de conjuntos, fundamentos da lógica, tabela verdade.

ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA

Fundamentos de Algoritmos e Linguagem de Programação, Estruturas de Decisão e Repetição. Funções e Recursividade, Estrutura de Dados.

ANÁLISE E MODELAGEM DE SISTEMAS

Introdução à engenharia de software e à análise de sistemas. Processos de negócio para análise de sistemas. Engenharia de requisitos. Paradigma orientado a objetos.

SOCIEDADE BRASILEIRA E CIDADANIA

Ética e Política; Cidadania e Direitos Humanos; Dilemas Éticos da Sociedade Brasileira; Pluralidade e Diversidade no Século XXI.

3º SEMESTRE

ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS

Linguagem de Modelagem Unificada (Unified Modeling Language - UML). Modelagem essencial de análise com UML. Modelagem complementar de análise com UML. Modelagem de um estudo de caso com UML.

ENGENHARIA DE REQUISITOS

Definições de requisitos de software. Classificação de requisitos. Gerenciamento de requisitos. Verificação, validação e documentação de requisitos.

MODELAGEM DE DADOS

Fundamentos de bancos de dados, Modelos de banco de dados, Abordagem entidade-relacionamento, Normalização de dados.

SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO E DE INFORMAÇÃO

Tecnologia da informação e comunicação no ambiente organizacional. Classificação dos sistemas computacionais. Tecnologias de desenvolvimento de sistemas. Gestão da informação e do conhecimento.

ENGENHARIA DE SOFTWARE

Introdução à engenharia de software e à análise de sistemas. Processos de negócio para análise de sistemas. Engenharia de requisitos. Paradigma orientado a objetos.

PROJETO DE EXTENSÃO I – ENGENHARIA DE SOFTWARE

Programa de contexto à comunidade. A realização das atividades extensionistas de Engenharia de Software, vinculada ao programa de contexto à comunidade, pode representar a oportunidade para estreitar o relacionamento do saber universitário com a comunidade, por meio das contribuições na resolução de problemas sociais presentes no contexto e, por outro lado, possibilitar o desenvolvimento de competências e soft skills específicas no alunado do curso. As ações poderão ser realizadas em diversos locais,

dependendo do problema identificado, sendo algumas possibilidades: associação de bairro, prefeitura, ONG, igreja, escola, micro e pequena empresa, software house e startups.

4º SEMESTRE

COMPUTAÇÃO EM NUVEM

Fundamentos de Computação em Nuvem. Tecnologias e soluções de Computação em Nuvem. Ofertas de serviço em Computação em Nuvem. Arquitetura de Aplicações em Nuvem.

LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS

Conceitos do Desenvolvimento Orientado a Objetos, estruturas do desenvolvimento orientado a objetos, desenvolvimento de classes abstratas, exceções e interfaces orientada a objetos, aplicações orientadas a objetos.

FUNDAMENTOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Fundamentos da inteligência artificial; Resolução de problemas em inteligência artificial; Lógica nebulosa; Redes neurais artificiais.

MÉTODOS MATEMÁTICOS

Introdução à álgebra linear; Cálculo numérico; Probabilidade e Estatística; estatística aplicada e probabilidade.

PROGRAMAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE BANCO DE DADOS

Repositório de dados. Manipulação de dados e estruturas. Consultas avançadas. Recursos avançados e automação de processos.

REDES E SISTEMAS DISTRIBUÍDOS

História de redes, equipamentos, meios de transmissão, protocolos, arquiteturas, modelos, gerência e segurança física e lógica. Conceitos de Sistemas distribuídos. Modelos de Sistemas. Objetos e Componentes Distribuídos.

5º SEMESTRE

ARQUITETURA DE SOFTWARE

Fornecer uma compreensão profunda dos princípios, conceitos e práticas relacionados à arquitetura de software, preparando os alunos para projetar sistemas de software robustos e escaláveis.

GERENCIAMENTO E QUALIDADE DE SOFTWARE

Fundamentos gerais sobre a Qualidade de Software, Estratégias de Testes de Software, Testes de Software, Modelos e Testes de Aplicação.

PROGRAMAÇÃO WEB

Introdução à programação web, desenvolvimento com HTML5, Cascading Style Sheets (css), layout em CSS, bibliotecas e frameworks Javascript, linguagem Javascript, introdução a PHP.

INTERFACE E USABILIDADE

Fundamentos de interface e usabilidade, planejamento de interfaces, projeto e prototipação de interfaces, inspeção, avaliação e testes de usabilidade em interfaces.

GOVERNANÇA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Introdução a Governança em Tecnologia da Informação. Modelos de Trabalho e Ferramentas para a Governança em TI. Mapeamentos de Riscos e Oportunidades. Indicadores e Métricas de Desempenho.

PROJETO DE EXTENSÃO II – ENGENHARIA DE SOFTWARE

Programa de contexto à comunidade. A realização das atividades extensionistas de Engenharia de Software, vinculada ao programa de contexto à comunidade, pode representar a oportunidade para estreitar o relacionamento do saber universitário com a comunidade, por meio das contribuições na resolução de problemas sociais presentes no contexto e, por outro lado, possibilitar o desenvolvimento de competências e soft skills específicas no alunado do curso. As ações poderão ser realizadas em diversos locais, dependendo do problema identificado, sendo algumas possibilidades: associação de bairro, prefeitura, ONG, igreja, escola, micro e pequena empresa, software house e startups.

6º SEMESTRE

Bancos de Dados Não-Relacionais

Sistema de gerenciamento de banco de dados não relacional. Manipulação de dados em ambiente NoSQL. Map Reduce e Transactions em ambiente NoSQL. Migração de banco de dados relacional para não relacional.

FRAMEWORKS PARA DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Fundamentos de Frameworks para desenvolvimento de Software. Constantes, variáveis e operações. Estruturas de decisão e a repetição. Funções e recursividade. Análise de técnicas de programação que visam a aumentar a qualidade interna dos produtos de software.

PROJETO DE SOFTWARE

Fundamentos de gestão de projetos em TI, Gerenciamento de projetos ágeis, Gestão de risco e da qualidade, Técnicas Sequenciais e Ágeis.

IMPLEMENTAÇÃO DE PROJETO WEB

Análise de projeto e análise de requisitos; Modelagem do sistema; Desenvolvimento do sistema; Manual do sistema.

SEGURANÇA E AUDITORIA DE SISTEMAS

Introdução à segurança da informação; Gestão e políticas de segurança; segurança na internet e auditoria de sistemas

INFRAESTRUTURA ÁGIL

Conhecer os fundamentos da cultura DevOps, assim como, seus ambientes de aplicações. Conhecer e compreender os pipelines de mudanças, as aplicações de técnicas e Rollbacks automatizados e o monitoramento utilizado em infraestrutura ágil. Saber identificar e monitorar a infraestrutura de containers e seu monitoramento.

Desenvolver as habilidades de Infraestrutura ágil em cloud e escalonamento automático. Conhecer e entender os testes, segurança e visualização com foco na infraestrutura ágil.

7º SEMESTRE

TESTES E MANUTENÇÃO DE SOFTWARE

Conceitos, Classificação, Gestão e Processos de Testes; Testes Funcionais e Estruturais; Técnicas de Testes; Tipos, Processos e Qualidade de Manutenção.

DESENVOLVIMENTO DE E-COMMERCE COM CMS

Manipulação de dados via front-end; Comunicação com banco de dados via front-end (interface de APIs); Concorrência; Aplicabilidade a e-commerce; Criação de landing pages. Segurança no e-commerce. Assincronismo. Banco de dados para e-commerce.

SEGURANÇA EM ENGENHARIA DE SOFTWARE

Desenvolvimento de Software seguro, Confiança e Proteção, Teste de Segurança, Segurança na distribuição, instalação e manutenção de sistemas de software, Exploração de Software, Conceitos de engenharia reversa. Conceitos e aplicação de engenharia social.

DESENVOLVIMENTO MOBILE

Tecnologias de desenvolvimento para dispositivos móveis. Armazenamento Key-Value e aplicações com Android. Armazenamento local e aplicações com Android. Banco de dados na nuvem com Android.

PROJETO DE EXTENSÃO III – ENGENHARIA DE SOFTWARE

Programa de contexto à comunidade. A realização das atividades extensionistas de Engenharia de Software, vinculada ao programa de contexto à comunidade, pode representar a oportunidade para estreitar o relacionamento do saber universitário com a comunidade, por meio das contribuições na resolução de problemas sociais presentes no contexto e, por outro lado, possibilitar o desenvolvimento de competências e soft skills específicas no alunado do curso. As ações poderão ser realizadas em diversos locais, dependendo do problema identificado, sendo algumas possibilidades: associação de bairro, prefeitura, ONG, igreja, escola, micro e pequena empresa, software house e startups

8º SEMESTRE

DIREITO CIBERNÉTICO

Direito, Tecnologia e Inovação; Lei Geral de Proteção de Dados, Marco Civil da Internet e a Herança Digital; Propriedade Intelectual, Marcas e Patentes; Do Direito Contratual Eletrônico às Relações Consumeristas.

SOCIEDADE BRASILEIRA E CIDADANIA

Ética e Política; Cidadania e Direitos Humanos; Desafios da Sociedade Brasileira; Pluralidade e Diversidade no Século XXI.

INFRAESTRUTURA ÁGIL

Padronização de Infraestrutura Ágil; Mudanças Confiáveis na Infraestrutura Ágil; Infraestrutura em Containers; Testes, Segurança e Dashboard para Infraestrutura Ágil.

GOVERNANÇA DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Introdução a Governança em Tecnologias da Informação; Modelos de Trabalho e Ferramentas para a Governança em TI; Mapeamento de Riscos e Oportunidades; Indicadores e Métricas de Desempenho.

SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO E DE INFORMAÇÃO

Tecnologia da Informação e Comunicação no Ambiente Organizacional; Classificação dos Sistemas Computacionais; Tecnologias de Desenvolvimento de Sistemas; Gestão da Informação e do Conhecimento.

GESTÃO DE PROJETOS

Conceitos Gerais sobre Gestão de Projetos; Gerenciamento de Escopo, Tempo, Custo e Riscos em Projetos; Gerenciamento de Qualidade, Recursos Humanos e Comunicação em Projetos; Metodologias de Gestão de Projetos.

Coordenação do Curso.