



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cajazeiras			
CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Desenvolvimento de Aplicações Corporativas		CÓDIGO DA DISCIPLINA:	
PRÉ-REQUISITO: Programação para a Web I			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/>		SEMESTRE/ANO: 2026.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA:20h	PRÁTICA: 63h	EaD ¹ :0h	EXTENSÃO:0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 5			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 83h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Cícero Aristofânio Garcia de Araújo			

EMENTA
Arquiteturas de aplicações corporativas. Utilização de uma plataforma de programação para o desenvolvimento de aplicações corporativas. Serviços: Fundamentos, Arquitetura Orientada a Serviços, Tipos de Serviços e Web Services. Mensageria: Fundamentos, Aplicações, Modelos e implementações. Escalabilidade.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
Objetivo geral: <ul style="list-style-type: none">• Permitir o aprendizado de conceitos e técnicas fundamentais necessários para o desenvolvimento, integração e gerenciamento de aplicações corporativas
Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none">• Tornar o aluno apto a compreender as características de uma aplicação corporativa;• Tornar o aluno apto a compreender os elementos da arquitetura de uma aplicação corporativa baseada em componentes;• Tornar o aluno apto a usar e gerenciar componentes da camada de persistência;• Tornar o aluno apto a usar e gerenciar componentes da camada de negócio.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Desafios da Construção de Aplicações Corporativas.
2. Programação Baseadas em Componentes
3. Construção e Orquestração de Containers
4. Frameworks para Desenvolvimento Corporativo
5. Frameworks de Comunicação e Integração de Sistemas Corporativos
6. Frameworks de Persistência de Dados
7. Frameworks para Alta Performance e Mensageria

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de material visual (apostilas), vídeo-aulas e códigos produzidos em encontros presenciais, com a utilização do Classroom para organizar e gerenciar este conteúdo produzido.

Os encontros presenciais serão realizados semanalmente, conforme horário publicado em site específico, momento em que os conteúdos são apresentados, assim como as dúvidas sanadas. As avaliações ocorrerão em momentos diferentes aos encontros presenciais, permitindo aos discentes um maior tempo para sua conclusão.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²: VSCode ou IntelliJ IDEA, PostgreSQL, Google Classroom
- Outros³

Os softwares para as seguintes finalidades:

- VSCode ou IntelliJ IDEA para edição dos códigos fontes,
- PostgreSQL para o ensino de Persistência de Dados
- Google Classroom para organização dos materiais de aulas e atividades.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação desta disciplina está organizada em dois formatos de avaliação: 1) prova para avaliação individual, 2) trabalhos de sala e projeto para avaliação colaborativas e em grupo. A Média Final (MF) da disciplina será calculada por meio de uma média ponderada das atividades. Prova com peso 20%. Trabalhos de Sala tem peso 30%. E, Projeto com peso 50%. Os discentes serão avaliados na construção, estruturação e aplicação de técnicas de resolução de problemas para cada uma das atividades propostas.

A Média Final é calculada como segue: $MF = (20 * prova + 40 * trabalhos + 40 * projeto) / 100$

ATIVIDADE DE EXTENSÃO

(não serão desenvolvidas atividades de extensão)

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

BURKE, B. Enterprise Javabeans 3.0. São Paulo: Pearson, 2007.

GONÇALVES, A. Beginning Java EE 7. New York: Apress, 2013.

GUPTA, A. Java EE 7 Essentials. New Jersey: O'Reilly, 2013.

Bibliografia Complementar:

DEREK, L. EJB3 em ação. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

GONÇALVES, A. Introdução à plataforma Java EE 6 com Glassfish 3. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.

COELHO, H. JPA Eficaz. As Melhores Práticas de Persistência de Dados em Java. Casa do Código; 1ª ed. jan. 2013.

COELHO, H. JSF Eficaz. As melhores práticas para o desenvolvedor web Java. Casa do Código; fev. 2013.

BOAGLIO, F. Spring Boot. Acelere o desenvolvimento de microsserviços. São Paulo: Casa do Código, 2017.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Cícero Aristofanio Garcia de Araujo**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 10/03/2026 06:53:18.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 10/03/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 847511

Verificador: 90bd33bfe9

Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100