



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Introdução à Computação		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 15	
PRÉ-REQUISITO: Nenhum			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 50h	PRÁTICA: 17h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Arlindo G S B Neto			

EMENTA

Histórico e evolução dos computadores. Componentes de um sistema computacional. Representação e processamento da informação. Introdução à eletrônica digital. Introdução à arquitetura de Computadores.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Geral

Identificar e compreender os principais componentes de um computador, o seu funcionamento e as várias formas de representação numérica e digital da informação. Organização lógica e funcional do modelo Von-Neumann. Capacitar o aluno a compreender e analisar arquitetura e organização de computadores, sua conceituação, composição e interconectividade dos componentes.

Específicos

- Conhecer os componentes de um computador digital.
- Analisar circuitos lógicos de pequeno porte, como forma de entender como funciona a computação das informações em nível de máquina.
- Compreender a funcionalidade e a utilização dos blocos de hardware constituintes dos computadores.
- Identificar a relação entre os diversos componentes.
- Compreender a organização interna de arquiteturas de microprocessadores.
- Entender o funcionamento de um conjunto de instruções de baixo nível.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1	HISTÓRICO 1. Origem do computador 2. História e evolução do computador	EaD [] Presencial [x]
2	COMPONENTES DE UM SISTEMA COMPUTACIONAL 1. Hardware 2. Software 3. Classificação de sistemas computacionais	EaD [] Presencial [x]
3	REPRESENTAÇÃO E PROCESSAMENTO DA INFORMAÇÃO 1. Sistemas de numeração (base 2, base 8, base 10 e base 16) 2. Conversão de um sistema para outro 3. Representação de números binários com sinal 4. Aritmética de inteiros 5. Aritmética de ponto flutuante	EaD [] Presencial [x]
4	INTRODUÇÃO À ELETRÔNICA DIGITAL 1. Portas lógicas 2. Álgebra de boole 3. Simplificação de circuitos lógicos - Mapa de Karnaugh 4. Circuitos sequenciais 5. Resolução de problemas utilizando eletrônica digital 6. Computação reconfigurável 7. Instruções e linguagem de máquina	EaD [] Presencial [x]
4	INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES 1. Unidade Central de Processamento: Unidade Lógica e Aritmética, Registradores, Busca-Decodificação- Execução e Pipeline 2. Memória, características de sistemas de memória, hierarquia de memória, organização e tipos de memória 3. Sistemas de entrada e saída 4. Interface com periféricos: barramentos e padrão PCI 5. Software, encadeamento e conjunto de instruções 6. Mecanismos de Interrupção 7. Arquiteturas Paralelas e Não- Convencionais	EaD [] Presencial [x]

Aulas expositivas utilizando os recursos didáticos disponíveis. Aulas práticas em laboratório.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório (Informática e Eletrônica)
- Softwares²: Python; Ferramentas para simulação de circuitos digitais; Ferramentas ensino de operações com diferentes bases numéricas, simplificações de funções.
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação— avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

- Provas escritas;
- Listas de exercícios (semanais ou mensais).

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

Nenhuma.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

TANENBAUM. A. S. **Organização Estruturada de Computadores**, 6^a Ed. Pearson, 2013.

CARVALHO, A. C. P. L. F. e LORENA, A. C. **Introdução à Computação – Hardware, Software e Dados**. Ed. LTC, 2017.

MANZANO, A. L. N. G. e MANZANO, M. I. N. G. **Estudo Dirigido de Informática Básica**, 7^a Edição. Editora Érica, 2009.

Bibliografia Complementar:

IDOETA, I. V. e CAPUANO, F. G. **Elementos de Eletrônica Digital**. 43a Ed. Editora Érica, 2018.

TOCCI, R.; WIDMER, N.; MOSS, G. **Sistemas Digitais: Princípios e Aplicações**. 12a Ed. São Paulo: Pearson Universidades, 2019.

SILBERSCHALTZ, A.; GALVIN P. B. e GAGNE G., **Fundamentos de Sistemas Operacionais**, 9^a Edição, Ed. LTC, 2015.

STALLINGS, William. **Arquitetura e Organização de Computadores**. 5. ed., Prentice Hall, 2003.

PATTERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. **Organização e Projeto de Computadores: a interface hardware/software**. 5a Ed. LTC, 2017.

Bibliografia suplementar:

MOUTINHO, A. M.; CORRÊA DE ANDRADES, J. C.; PEREIRA, J. F.; FONTES DE CARVALHO RIBEIRO RODRIGUES, J. A.; CAMILLO, L. M. **Kmap Solver: um aplicativo móvel gratuito para o ensino de simplificações pelo mapa de Karnaugh**. Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia, v. 14, n. 1, 2021.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

Nenhuma.

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Arlindo Garcia de Sa Barreto Neto, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 18/03/2025 09:49:07.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 18/03/2025. 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 683272

Verificador: bc5f3381ec

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Introdução a Redes de Computadores		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 26	
PRÉ-REQUISITO: Introdução à Computação			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 40 h/a	PRÁTICA: 27 h/a	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Artur Luiz Torres de Oliveira			

EMENTA
Contexto histórico e motivação para o surgimento das redes. Classificação das redes quanto às topologias, área de cobertura. Modelos de Referência de redes: OSI e TCP/IP. Sistema de camadas. Redes ponto-a-ponto e com elemento concentrador. Componentes de hardware de uma rede. Camadas do modelo TCP/IP, seus princípios, serviços e protocolos.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR (Geral e Específicos)
Geral <ul style="list-style-type: none">Conhecer redes de computadores, desde o entendimento das motivações para o surgimento das redes, até o conhecimento dos protocolos e arquiteturas de redes mais utilizadas hoje em dia
Específicos <ul style="list-style-type: none">Entender o histórico das redes e a motivação para o surgimento;Classificar as redes sob diversos parâmetros;Compreender e diferenciar o Modelo de Referência OSI/ISO e a arquitetura TCP/IP;Identificar os padrões mais utilizados em redes locais hoje em dia;Compreender as camadas e identificar seus principais protocolos.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

Unidade I

- Apresentação do plano de ensino da disciplina, dos alunos e do(a) professor(a);
 - Introdução:
 - Contextualização histórica e necessidade do surgimento das Redes de Computadores;
 - Definição de conceitos básicos de Redes de Computadores;
 - Classificação das Redes de Computadores: área de cobertura (LAN, MAN, WAN e Internet) e Topologias (Barramento, Anel e Estrela).
 - Modos de transmissão de dados: simplex, half-duplex e full duplex.
 - Modelos de Referência RM-OSI: a) Camada de Aplicação; b) Camada de Apresentação; c) Camada de Sessão; d) Camada de Transporte; e) Camada de Rede; f) Camada de Enlace de Dados; g) Camada Física.
 - Introdução à arquitetura TCP/IP: a) Camada de Aplicação; b) Camada de Transporte; c) Camada de Rede; d) Camada de acesso ao meio.
- Avaliação 1_1: Avaliação parcial da unidade em forma atividade em formulário**
- Camada Física (Coaxial, Par Trançado e Fibra Ótica) e Equipamentos de camada 1 (Repetidor, concentrador) – Práticas com crimpagem de conectores RJ-45 macho e fêmea.
- Avaliação 2_1: Avaliação parcial da unidade em forma de atividade em formulário**
- Avaliação 3_1: Avaliação total da unidade**

Unidade II e III

- Camada Enlace(formas de criação de quadros, endereço MAC, algoritmos de acesso ao meio, tecnologia Ethernet) e Equipamentos de camada 2 (ponte, comutador) – Práticas no cisco packet trace.
- Avaliação 1_2: Avaliação parcial da unidade em forma de atividade em formulário**
- Camada Redes (Roteamento estático, Protocolos de roteamento dinâmico, endereçamento e roteamento IP, NAT) e Equipamentos de camada 3 (roteadores) – Práticas no cisco packet trace com ping, traceroute e montagem de redes.
- Avaliação 2_2: Avaliação parcial da unidade em forma de atividade em formulário**
- Avaliação 3_2: Avaliação total da unidade**
-
- Camada de Transporte (three way handshake, protocolos TCP e UDP, janela deslizante, portas) – Práticas no cisco packet trace.
- Avaliação 1_3: Avaliação parcial da unidade em forma de atividade em formulário**
- Camada de Aplicação: Serviços (HTTP, SMTP, POP3, IMAP, DNS, DHCP) – Práticas no cisco packet trace: Colocando um serviço de aplicação no ar (Exemplo: servidor Web) e usando um analisador de protocolos para observar os pacotes dos protocolos de aplicação.
- Avaliação 2_3: Avaliação parcial da unidade em forma de atividade em formulário**
- Avaliação 3_3: Avaliação da unidade**
- Avaliação Final: Todo o assunto.**

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas utilizando os seguintes recursos didáticos: quadro branco, pincel atômico, software para exibição de slides em computador com TV ou projetor de vídeo;
- Aplicação e resolução de listas de exercícios no google classroom;
- Aulas em laboratório com cisco packet trace.

RECURSOS DIDÁTICOS

Livros didáticos, computadores com softwares específicos, quadro e equipamento de projeção e multimídia.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Será feita através de instrumentos como avaliações escritas e trabalhos práticos, num total de 3 (três) a cada unidade.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

- KUROSE, J. F. **Redes de computadores e a Internet - Uma abordagem top-down** 6a ed. Pearson, 2014.
- TANENBAUM, A. S. **Redes de Computadores**. 6a ed. Rio de Janeiro: Campus, 2021.
- COMER, D. E. **Redes de computadores e Internet**. 6a ed. Bookman, 2015.

Bibliografia Complementar:

- STALLINGS, W. **Criptografia e segurança de redes**. 6a ed. São Paulo-SP: Pearson Prentice Hall, 2014.
- MORENO, D. **Introdução ao Pентest**. 2a Ed. São Paulo: Novatec, 2019.
- MCNAB, C. **Avaliação de Segurança de Redes: Conheça a sua Rede**. 1a Ed. São Paulo: Novatec, 2017.
- MORIMOTO, C. E. **Redes: guia prático**. 2a ed. Porto Alegre-RS: Editora Sulina, 2011.
- CARVALHO, L. G. de. **Segurança de Redes**. 1a ed. Rio de Janeiro-RJ: Ciência Moderna, 2005.

Bibliografia Suplementar:

PETTER, Rodrigo; HEPP REHFELDT, Márcia Jussara. O USO DO SOFTWARE PACKET TRACER NA POTENCIAMENTE DO ENSINO DE REDES DE COMPUTADORES. Revista Prática Docente, [s. l.], v. 7, n. 3, p. e22069, 2022. DOI: 10.23926/RPD.2022.v7.n3.e22069.id1571.

Bressan, R. T. (2009). Dilemas da rede: Web 2.0, conceitos, tecnologias e modificações. Anagrama, 1(2), 1-13. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2007.35306>

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.

5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Artur Luiz Torres de Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 18/03/2025 09:09:32.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 18/03/2025. 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 683232

Verificador: 44288ea969

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança - PB			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Jogos Digitais		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 65.2	
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos e Introdução a Redes de Computadores			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [] Optativa [X] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 6º	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 34h	EaD¹: 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Alvaro Magnum Barbosa Neto			

EMENTA

Desenvolver conhecimentos técnico-científicos para criar, projetar, testar e implantar diferentes tipos de jogos digitais em plataformas computacionais. Os alunos serão capazes de gerenciar projetos de jogos digitais 2D e 3D; além de preparar roteiros, cenas, simulações, personagens e mecanismos para o jogo, avaliar, selecionar e utilizar tecnologias e ferramentas de desenvolvimento para adaptá-los às diversas plataformas utilizadas (videogames, dispositivos móveis, computadores, redes sociais, etc.).

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Objetivo Geral:

Capacitar os alunos a conceber, projetar, desenvolver, testar e implantar jogos digitais, utilizando conhecimentos técnico-científicos e ferramentas adequadas para diversas plataformas computacionais, com foco na aplicação prática do ciclo de vida de desenvolvimento de jogos 2D e 3D.

Objetivos Específicos:

1. Compreender e aplicar os conceitos fundamentais do design de jogos digitais (Game Design), incluindo mecânicas, dinâmicas, estéticas, narrativa e experiência do jogador.
2. Elaborar elementos essenciais de um jogo digital, como roteiros/storyboards, design de níveis/cenas, definição de regras, criação conceitual de personagens e desenvolvimento de mecânicas de jogo.
3. Identificar, avaliar e utilizar ferramentas e tecnologias de desenvolvimento (como game engines, linguagens de programação, APIs gráficas e de áudio) apropriadas para a criação de jogos digitais 2D e 3D.
4. Aplicar princípios de gerenciamento de projetos específicos para o desenvolvimento de jogos digitais, abrangendo planejamento, escopo, prototipagem e acompanhamento de tarefas.
5. Realizar testes funcionais e de jogabilidade (playtesting) para identificar e corrigir problemas, refinar a experiência do usuário e validar o conceito do jogo.
6. Compreender e aplicar os processos necessários para adaptar e implantar jogos digitais em diferentes plataformas computacionais, como computadores (PC/Mac), dispositivos móveis (Android/iOS) e web.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

Etapa 1: Fundamentos e Concepção

- Introdução aos Jogos Digitais: Visão geral da história, gêneros e mercado.
- Princípios Fundamentais de Game Design: Mecânicas, Dinâmicas, Estéticas (MDA), Experiência do Jogador e Elementos de Jogos.
- Concepção e Documentação: Geração de ideias, Game Design Document (GDD) e introdução à narrativa/roteiro.
- Visão Geral de Ferramentas: Apresentação das principais Game Engines e softwares de apoio.
- Introdução ao Gerenciamento de Projetos de Jogos: Pipeline básico e metodologias ágeis adaptadas.

Etapa 2: Desenvolvimento e Implementação

- Uso Prático de Game Engines: Estrutura, interface, cenas, objetos e componentes.
- Programação de Jogos e Lógica: Scripting (Ex: C# ou Blueprints), input, física e implementação de mecânicas centrais.
- Criação e Integração de Assets: Pipeline de importação e uso de recursos 2D/3D, animação e áudio.
- Construção de Níveis e Interfaces (UI/UX): Design de fases/cenários e criação de menus/HUDs.
- Implementação de Gameplay: Colocando em prática as mecânicas e sistemas do jogo (personagens, interações).

Etapa 3: Finalização, Testes e Aplicação

- Polimento e Otimização: Melhoria da experiência (Game Feel), efeitos visuais/sonoros e otimização de performance.
- Testes (Playtesting) e Garantia de Qualidade (QA): Metodologias de teste, coleta de feedback e correção de bugs.
- Gerenciamento de Projeto (Fase Final): Controle de versão (Git), refinamento de escopo e finalização.
- Adaptação para Plataformas e Build: Considerações sobre diferentes plataformas (PC, Mobile, Web) e geração da versão executável.
- Aplicação Prática e Distribuição: Desenvolvimento de projeto final/protótipo e introdução aos modelos de distribuição/monetização.

METODOLOGIA DE ENSINO

1. Aulas Expositivas Curtas e Contextualizadas (20% do tempo):

- Início de cada aula com uma breve explicação teórica sobre o tema do dia.
- Utilização de exemplos reais para contextualizar os conceitos.

2. Aprendizado Baseado em Projetos (Project-Based Learning - PBL):

- Divisão da turma em pequenos grupos para desenvolver projetos ao longo do semestre.
- Cada projeto deve abordar conceitos específicos da disciplina, como a implementação de uma interface gráfica ou a criação de uma API back-end.

3. Atividades Práticas Guiadas (40% do tempo):

- Proposta de exercícios práticos durante a aula, com acompanhamento do professor.
- Desenvolvimento de funcionalidades específicas, como um componente de interface ou uma integração front-end/back-end.

4. Dinâmica de Aprendizado Colaborativo:

- Incentivo ao trabalho em dupla ou em grupo para solucionar problemas e compartilhar conhecimentos.
- Momentos de "peer review", onde os alunos avaliam o trabalho uns dos outros.

5. Acompanhamento do Projeto Final (40% do tempo):

- Alocação de tempo em cada aula para que os grupos avancem no projeto final.
- Sessões de feedback individualizadas com o professor para discutir progresso e desafios.

6. Demonstrações e Discussões:

- No final de cada aula ou etapa, os alunos apresentam o que desenvolveram para a turma.
- Discussões coletivas para troca de ideias e solução de problemas comuns.

7. Uso de Ferramentas Modernas:

- Aplicação de ferramentas com o Unity Game Engine
- Incentivo ao uso de ferramentas de IA.

8. Avaliação Contínua e Formativa:

- Acompanhamento contínuo por meio das entregas parciais do projeto.
- Feedback detalhado para cada etapa do aprendizado.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [x] Quadro
- [x] Projeto
- [x] Vídeos/DVDs
- [x] Periódicos/Livros/Revistas/Links

- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Serão executados 3 projetos por equipes de até 3 alunos. Cada projeto contemplará a temática da etapa correspondente. O trabalho será em equipe e a nota individual. A média do aluno será igual a média das notas dos projetos, variando de 0 a 100. As regras para aprovação, reaprovação e final seguirão de acordo com o regimento institucional.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de produção de jogos digitais. Traduzido por Aldir José Coelho Corrêa da Silva; revisado por João Ricardo Bittencourt. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. 478 p. ISBN 9788540701830.
2. ARRUDA, Eucídio Pimenta. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais. Porto Alegre: Bookman, 2014. 102 p. (Tekne). ISBN 9788582601433.
3. ROGERS, Scott. Level up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013. 494 p. ISBN 9788521207009.

Bibliografia Complementar:

1. KINSLEY, Harrison; MCGUGAN, Will. Introdução ao desenvolvimento de jogos em Python com Pygame. São Paulo: Novatec, 2015. 360 p. ISBN 9788575224526.
2. MENARD, Michelle; WAGSTAFF, Bryan. Game development with Unity. 2. ed. Boston: Cengage Learning, 2015. xx, 444 p. ISBN 9781305110540; 1305110544.
3. FEIJÓ, Bruno; CLUA, Esteban; CORRÊA DA SILVA, Flávio S. Introdução à ciência da computação com jogos: aprendendo a programar com entretenimento. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 263 p. (Série Editora Campus/SBC). ISBN 9788535234190.
4. PORTELLA, Ricardo. Unity para principiantes. S.I.: Bookman, 2016. 55 p. ISBN 1534768467; 9781534768468.
5. SANCHES, Murilo Henrique Barbosa. Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação. São Paulo: Senac, 2021. 176 p.

Bibliografia Suplementar:

1. REHMAN, Muhammad Hamza. Comparison between React and Angular JavaScript Frameworks. 2024.
2. PIASTOU, Mikita. Comprehensive Performance and Scalability Assessment of Front-End Frameworks: React, Angular, and Vue. js. World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences, v. 9, n. 2, p. 366-376, 2024.
3. ANASTASIA, Terzi; STAMATIA, Bibi. Managing Security Vulnerabilities Introduced by Dependencies in React. JS JavaScript Framework. In: 2024 IEEE International Conference on Software Analysis, Evolution and Reengineering-Companion (SANER-C). IEEE, 2024. p. 126-133.

OBSERVAÇÕES

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Definido de acordo com as necessidades e especificidades da turma.

3 Definido de acordo com as necessidades e especificidades da turma.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Alvaro Magnum Barbosa Neto, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 01/05/2025 15:33:45.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 01/05/2025. 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 707921

Verificador: ed9c838fb6

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Lógica e Teoria dos Grafos		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 21	
PRÉ-REQUISITO: Algoritmos e Lógica de Programação			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [<input checked="" type="checkbox"/>] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA:	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Artur Luiz Torres de Oliveira			

EMENTA

Introdução a Lógica. Lógica Proposicional. Lógica de Predicados. Conceitos básicos de grafos. Representações de grafos. Busca em largura e profundidade. Conectividade. Árvores. Algoritmos para caminhos mais curtos. Fluxo máximo.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Geral

Dar aos alunos noções de teoria dos grafos e apresentar o seu uso na resolução de problemas

Específicos

- Resolver problemas de escolha de uma rota ótima.
- . Resolver problemas que envolvam o conceito de árvores.
- . Resolver problemas de coloração de grafos.
- Compreender conceitos relativos a grafos e como resolver problemas através deles e seus algoritmos.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1	LÓGICA 1. Introdução 2. Lógica Proposicional 3. Lógica de Predicados	EaD [] Presencial [x]
2	Grafos 1. Introdução 2. Conceitos Básicos 3. Grau 4. Subgrafos. 5. Isomorfismo. 6. Representação computacional.	EaD [] Presencial [x]
3	Algoritmos em Grafos 1. Percursos em grafos. 2. Busca em largura e Busca em profundidade. 3. Caminhos e circuitos 4. Algoritmo para Distância. Correção da prova. 5. Caminhos e circuitos orientados em grafos dirigidos. 6. Caminhos mínimos em grafos dirigidos com pesos nas arestas.	EaD [] Presencial [x]
4	Algoritmos Clássicos 1. Algoritmo de Dijkstra. 2. Algoritmo de Bellman-Ford. 3. Algoritmo de Prim. 4. Algoritmo de Kruskal.	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas com auxílio de quadro branco, pincel e projetor. Aulas práticas em laboratório.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

A avaliação poderá ser composta de pesquisas; exercícios/trabalhos orais e escritos; avaliações orais e/ou escritas (provas individuais e/ou em grupo com e/ou sem consulta) e debates/discussões de seminários/apresentações.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

GERSTING, J. L. **Fundamentos Matemáticos para a Ciência da Computação**. 7^a Edição. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2017.

BOAVENTURA NETTO, P. **Grafos - Teoria, Modelos, Algoritmos**. 5^a Edição. Blücher, 2012.

NICOLETTI, M. C., HRUSCHKA JR, E. R. **Fundamentos da Teoria dos Grafos para Computação**. 3^a Edição. LTC, 2018.

Bibliografia Complementar:

NETO, A.C.M. **Tópicos de Matemática Elementar**. Vol 4. 2^o Edição. SBM 2013.

MORTARI, C. **Introdução à Lógica**. 2^a Edição. UNESP, 2017.

ZEGARELLI, M. **Lógica Para Leigos**. 1^a Edição. Alta Books, 2013.

AYALA-RINCÓN, M.; DE MOURA, F. L. C. **Fundamentos da Programação Lógica e Funcional: o Princípio de Resolução e a Teoria de Reescrita**. 1^a Edição. UNB, 2014.

CORMEN, T.; ET AL. **Algoritmos - Teoria e Prática**, 3^a Edição. Ed. LTC, 2012.

Bibliografia Suplementar:

A Comparative Study of Cat Swarm Algorithm for Graph Coloring Problem: Convergence Analysis and Performance Evaluation. Disponível em: <https://ijircst.irpublications.org/index.php/ijircst/article/view/95/64> Acessado em 02 Out. 2024.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse item o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse item o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do Plano de Disciplina.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Artur Luiz Torres de Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 26/03/2025 17:31:58.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 26/03/2025. 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 689132
Verificador: 87ae8b7d19
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000
<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Matemática Aplicada à Computação		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 11	
PRÉ-REQUISITO: Nenhum.			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.1	
CARGA HORÁRIA: 67h			
TEÓRICA: 67h	PRÁTICA: 0h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Suemilton Nunes Gervázio			

EMENTA

Álgebra matricial. Teoria dos conjuntos. Relações e funções. Técnicas de demonstração (construção, contradição e indução) e de recursão (Definição formal e Aplicação em computação).

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Geral

Entender os conceitos de lógica matemática e como estes conceitos se relacionam com a computação.

Específicos

- Definir e realizar operações com matrizes.
- Entender como funciona a teoria dos conjuntos e a cardinalidade de conjuntos finitos;
- Entender os conceitos relacionados a relações e funções.
- Entender como se realizam demonstrações de teoremas.
- Entender o conceito de recursão matemática e como ela é utilizada para modelar problemas reais.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1 ÁLGEBRA MATRICIAL

1.1 Definições e usos de matrizes;

1.2 Operações com matrizes.

2 INTRODUÇÃO A TEORIA DOS CONJUNTOS

2.1. Conceito de Conjunto;

2.2 Operações sobre conjuntos;

2.3. Propriedades de conjuntos;

2.4. Conjuntos infinitos e sua cardinalidade;

3 RELAÇÕES E FUNÇÕES PRODUTO CARTESIANO

3.1. Relações;

3.2. Domínio e imagem de uma relação;

3.3. Funções;

3.4. Funções injetoras, sobrejetoras, bijetoras, pares e ímpares, crescentes e decrescentes;

3.5. Composição de funções;

3.6. Função inversa;

3.7. Operações com funções;

3.8. Funções polinomiais.

4 TÉCNICAS DE DEMONSTRAÇÃO

4.1. Construção;

4.2. Contradição;

4.3. Indução.

5 RECURSÃO MATEMÁTICA

5.1. Definição formal;

5.2. Aplicação em computação.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas com auxílio de quadro branco e pincel.

RECURSOS DIDÁTICOS

[x] Quadro

[x] Projetor

- Vídeos/DVDs
 Periódicos/Livros/Revistas/Links
 Equipamento de Som
 Laboratório
 Softwares²
 Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Provas escritas, trabalhos e/ou exercícios individuais ou em grupo e listas de exercícios.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

GERSTING, J. L. Fundamentos Matemáticos para a Ciência da Computação. 5.edição. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2004

LAY, David C. Álgebra Linear e suas Aplicações; 2^a Edição. Editora LTC, p. 524, 2018.

MUNIZ NETO, Antonio Caminha. Tópicos de matemática elementar: volume 5. Rio de janeiro: SBM, 2013.

Bibliografia Complementar:

ADAMI, Adriana Miorelli, et al. Pré-Cálculo. Porto Alegre: Bookman, 2015.

DEMANA, Franklin D. et al. Pré Cálculo. São Paulo: Addison Wesley, 2009

MUNIZ NETO, Antonio Caminha. Tópicos de matemática elementar: volume 4. Rio de janeiro: SBM, 2013.

STEWART, J. Cálculo Vol. 1. 5a Edição, Thomson Learning, 2005.

THOMAS, G. B. Cálculo Vol. 1. Pearson Education do Brasil, 2002.

Bibliografia Suplementar (Periódicos)

RIBEIRO, Bruno Nunes Myrrha. **SCD I1: uma Ferramenta Computacional Educacional para a Visualização, Modelagem e Inversão de Funções Matemáticas.** UNIVERSIDADE DE VASSOURAS. Revista Eletrônica TECCEN, v. 4, N. 2, 2011. ISSN: 1984-0993. Disponível em: <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/busador.html?task=detalhes&source=&id=W4235186961>. Acesso em: 03 out. 2024.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Suemilton Nunes Gervazio, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 09/05/2025 10:50:37.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 09/05/2025. 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 711363

Verificador: 6c91bb6d79

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS:ESPERANÇA			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Metodologia de Pesquisa Científica		CÓDIGO DA DISCIPLINA:35	
PRÉ-REQUISITO: NENHUM			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO:2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33H	PRÁTICA: 0H	EaD ¹ : 0H	EXTENSÃO: 0H
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2H/A			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33H			
DOCENTE RESPONSÁVEL: ANNE KARNE DE QUEIROZ ALVES			
EMENTA			

Elaboração de trabalhos acadêmicos: resumo, resenha crítica e seminário. Fontes de pesquisa. Plágio acadêmico e científico. Trabalhos científicos. A organização dos textos científicos e acadêmicos (Normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT). Meios de divulgação da pesquisa científica.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
(*Geral e Específicos*)

Geral

Conhecer os principais instrumentos técnico-metodológicos que permitem o desenvolvimento de trabalhos acadêmicos e científicos.

Específicos

- Identificar as fontes de informações confiáveis através das bases de dados científicos;
- Conhecer o plágio e as principais formas de evitar sua prática;
- Conhecer diferentes meios de comunicação científicos: artigo, monografia e eventos;
- Apresentar as principais Normas da ABNT relacionadas à organização de trabalhos científicos e acadêmicos;
- Discutir a organização dos trabalhos de conclusão de curso.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1	RECURSOS TÉCNICO-METODOLÓGICOS PARA TRABALHOS ACADÊMICOS E CIENTÍFICOS 1. Como elaborar um resumo e uma resenha crítica; 2. Como fazer um seminário; 3. Fontes de pesquisa e bases de dados; 4. Discutindo o plágio e as formas de evitar essa prática.
2	COMUNICAÇÕES CIENTÍFICAS 1. Propriedades dos trabalhos científicos acadêmicos: artigos, relatório de pesquisa e monografia; 2. Normas da ABNT; 3. Divulgação de Comunicações científicas em eventos.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas que podem ser complementadas com a leitura de textos científicos; produção de estudos dirigidos de forma presencial ou a distância; debates dos temas abordados; construção coletiva de um projeto de pesquisa; entre outros recursos que facilitem o processo de ensino-aprendizagem.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projeto
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua, devendo ser observada a participação do discente em sala de aula e a realização das atividades propostas durante o desenvolvimento da disciplina. Essas atividades serão realizadas de forma individual ou coletiva, a depender da orientação do docente. Além disso, como métodos de avaliação da aprendizagem, serão realizadas avaliações escritas ao término das unidades I e II e a produção de um projeto de pesquisa. Pode haver mais de uma avaliação por unidade de ensino.

(Especificar quais avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

KÖCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 43. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

Bibliografia Complementar:

BASTOS, C. L. **Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

FRANCO, J. **Como elaborar trabalhos acadêmicos: nos padrões da ABNT aplicando recursos de informática**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2011.

MARCONI, M. de A; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

OLIVEIRA, Jorge Leite de. **Técnicas de Redação e Pesquisa Científica**. Petrópolis: Vozes, 2024.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. rev. São Paulo: Cortez, 2007

BIBLIOGRAFIA SUPLEMENTAR

SOUZA, Jean Carlos Albuquerque; OLIVEIRA, Marcus Rogério. Metodologia ágeis: um comparativo entre extreme programming (XP) e scrum. Ciência & Tecnologia, [S. I.], v. 13, n. 1, p. 133–141, 2021. DOI: 10.52138/citec.v13i1.205. Disponível em: <https://publicacoes.fatecjaboticabal.edu.br/citec/article/view/205>. Acesso: em: 2 out. 2024.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse item o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse item o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do Plano de Disciplina.

5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Anne Karine de Queiroz Alves, PROFESSOR ENS BÁSICO TECNOLÓGICO, em 29/04/2025 10:59:27.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 25/03/2025. 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 687645

Verificador: 17db86a0f3

Código de Autenticação:





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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança - PB			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Padrões de Projeto	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 33		
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 3º		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 34h	EaD¹: 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Alvaro Magnum Barbosa Neto			

EMENTA

Exploração dos principais padrões de projeto aplicados ao desenvolvimento de software, com foco na resolução de problemas recorrentes e na criação de soluções elegantes e eficientes. Abordagem teórica e prática dos padrões de criação, estruturais e comportamentais, além de padrões modernos e arquiteturais. Desenvolvimento de aplicações práticas para consolidar conceitos e promover o uso de boas práticas no design de software.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Objetivo Geral:

Capacitar os alunos a identificar, compreender e aplicar padrões de projeto na construção de software, promovendo a criação de soluções flexíveis, reutilizáveis, escaláveis e alinhadas às boas práticas de desenvolvimento, preparando-os para desafios reais no mercado de tecnologia.

Objetivos Específicos:

1. Compreender o conceito, a importância e os benefícios dos padrões de projeto no desenvolvimento de software.
2. Identificar problemas recorrentes no design de software e propor soluções utilizando padrões adequados.
3. Aplicar padrões de criação, estruturais e comportamentais em projetos práticos de software.
4. Analisar e implementar padrões arquiteturais modernos, como MVC, MVVM, e injeção de dependência, em sistemas reais.
5. Refatorar e otimizar código legado utilizando padrões de projeto, visando a manutenibilidade e eficiência.
6. Desenvolver a capacidade crítica de selecionar e adaptar padrões de projeto de acordo com os requisitos de diferentes projetos.
7. Integrar o uso de padrões de projeto em todo o ciclo de vida do desenvolvimento, desde a análise de problemas até a implementação e manutenção.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1. Introdução aos Padrões de Projeto

- Contexto histórico e importância dos padrões no desenvolvimento de software.
- Benefícios e impactos na manutenibilidade e escalabilidade de sistemas.
- Visão geral do catálogo de padrões de projeto (Gang of Four - GoF).

2. Padrões de Criação

- Singleton.
- Factory Method e Abstract Factory.
- Builder.
- Prototype.

3. Padrões Estruturais

- Adapter e Facade.
- Bridge e Composite.
- Decorator.
- Proxy.

4. Padrões Comportamentais

- Observer e Command.
- Strategy e State.
- Chain of Responsibility.
- Template Method.

5. Padrões Modernos e Arquiteturais

- Model-View-Controller (MVC) e Model-View-ViewModel (MVVM).
- Dependency Injection.
- Repository.
- Event-Driven Architecture e Microservices.

6. Boas Práticas e Aplicações Práticas

- Implementação de padrões em linguagens de programação modernas.
- Refatoração de código utilizando padrões de projeto.
- Estudos de caso: análise de padrões aplicados em sistemas reais.
- Desenvolvimento de projeto integrador com aplicação dos principais padrões abordados.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teóricas e práticas realizadas em laboratório, utilizando estudo de casos, dinâmicas em grupo e projetos colaborativos. Ênfase em aprendizado ativo, com desenvolvimento de projetos ao longo do semestre.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [X] Quadro
- [X] Projetor
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [X] Equipamento de Som
- [X] Laboratório
- [X] Softwares²
- [X] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Realização de trabalhos práticos, projetos em equipe, exercícios de aplicação e apresentação de um projeto final integrado. A média do aluno será igual a média das notas dos projetos, variando de 0 a 100. As regras para aprovação, reaprovação e final seguirão de acordo com o regimento institucional.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía Básica:

1. GAMMA, Erich et al. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Tradução de Luiza A. Mereilles Salgado. Porto Alegre: Bookman, 2008. 364 p. il. ISBN 9788573076103.
2. FREEMAN, Elisabeth. Padrões de projetos. Com colaboração de Kathy Sierra e Bert Bates. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 478 p. il. (Use a Cabeça!). ISBN 9788576081746.
3. MARTIN, Robert C. Código limpo: habilidades práticas do Agile Software. Tradução de Leandro Chu. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011. 422 p. il.

Bibliografia Complementar:

1. STEFANOV, Stoyan. Padrões JavaScript. São Paulo: Novatec, 2010. 238 p. il. ISBN 9788575222669.
2. BEAIRD, Jason; GEORGE, James. Princípios do web design maravilhoso. Tradução de Samantha Batista. 3. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016. 190 p. il. ISBN 9788576089827.
3. MUELLER, John Paul. Segurança para desenvolvedores web: usando JavaScript, HTML e CSS. São Paulo: Novatec, 2016. 415 p. il. Tradução de Security for Web Developers. ISBN 9788575224847.
4. LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. Tradução de Rosana T. Vaccare Braga et al. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. 695 p. II.
5. SAMPAIO, Cleuton. Qualidade de Software na prática: como reduzir o custo de manutenção de software com a análise de código. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2014. 204 p. il.

Bibliografia Suplementar:

1. ASAAD, Jameleh; AVKSENTIEVA, Elena. A review of approaches to detecting software design patterns. In: 2024 35th Conference of Open Innovations Association (FRUCT). IEEE, 2024. p. 142-148.
2. NAJDEK, Mateusz et al. Three new design patterns for scalable agent-based computing and simulation. *Informatica*, v. 35, n. 2, p. 379-400, 2024.
3. DURAISAMY, Nivisha Govindaraj Ram Nivas. Cloud Architecture Design Patterns: Best Practices for Scalable and Secure Systems. 2025.

OBSERVAÇÕES

-
- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
 - 2 Definido de acordo com as necessidades e especificidades da turma.
 - 3 Definido de acordo com as necessidades e especificidades da turma.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Alvaro Magnum Barbosa Neto, PROFESSOR ENS BÁSICO TECN TECNOLÓGICO, em 24/04/2025 17:00:41.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/04/2025. 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 704768
Verificador: 5f5598f6a0
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000
<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA	
IDENTIFICAÇÃO	
CAMPUS: ESPERANÇA	
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
DISCIPLINA: Práticas de Leitura e Produção de Textos I	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 13
PRÉ-REQUISITO: nenhum	
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2025.1
CARGA HORÁRIA	
TEÓRICA: 33 h	PRÁTICA: 00
EaD ¹ : 00	EXTENSÃO: 00
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2 h/a	
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33 h	
DOCENTE RESPONSÁVEL: Anne Karine de Queiroz Alves	

EMENTA

Leitura e análise de textos de diversos gêneros, de modo a estabelecer conexões entre as temáticas específicas do curso, as questões étnico-raciais, e os direitos humanos. Produção de textos acadêmicos. Estratégias de leitura. Tipologia e gêneros textuais. Fatores de textualidade: coesão e coerência textuais. Níveis de linguagem; variação linguística; preconceito linguístico. Reflexão sobre os usos da língua em suas modalidades oral e escrita, de acordo com a situação comunicativa, bem como em função das necessidades no processo de produção textual realizada pelos discentes.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
(Geral e Específicos)

Geral:

Possibilitar o desenvolvimento de competências de leitura e produção de diferentes gêneros textuais e temáticas, quer sejam as relacionadas à formação técnica do curso, quer sejam as sociais (questões étnico -raciais, bem como de direitos humanos), bem como de habilidades de interação e escrita, de modo a assumir a palavra como um constructo no processo de formação holística, e na aquisição de elementos contribuintes para uma formação profissional técnica em uma dimensão humana.

Específicos:

- Perceber quais são as competências necessárias ao processo de leitura e produção de textos;
- Aplicar estratégias eficazes de leitura;
- Identificar as especificidades entre tipologias e gêneros textuais;
- Usar adequadamente mecanismos de coesão textual;
- (Re)conhecer os níveis de coerência, bem como os fatores determinantes na construção da coerência textual;
- Analisar as relações entre níveis de linguagem, variações linguísticas e preconceito linguístico;
- Ler e analisar textos de diferentes gêneros, que conectem temáticas específicas do curso a questões étnico-raciais, bem como dos direitos humanos.;

- Produzir textos considerando as especificidades apresentadas no item anterior.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1.LEITURA

- 1.1. Competências (linguística, enclopédica e comunicativa) necessárias à leitura e à produção de textos;
- 1.2. Estratégias de leitura;
- 1.3. Tipologia e gêneros textuais;
- 1.4. Implícitos, pressupostos, subentendidos;
- 1.5. Níveis de linguagem; variação linguística; preconceito linguístico;
- 1.6. Coesão e coerência;
- 1.7. Leitura e análise de gêneros textuais diversos, que conectem temáticas específicas do curso a questões étnico-raciais e/ou dos direitos humanos.

2. PRODUÇÃO TEXTUAL

- 2.1. Sequências textuais: descritiva, narrativa, argumentativa e injuntiva;
- 2.2. Gêneros textuais: produção de mapas mentais, resumo e resenha crítica, considerando as especificidades apresentadas no item 1.7.
- 2.3. Atualização gramatical de acordo com as necessidades advindas do processo de produção textual dos discentes .

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e/ ou dialogadas. Leitura, análise de textos de gêneros diversos; debates a partir de textos representativos da realidade do curso, em conexão com questões étnico-raciais e dos direitos humanos. Exercícios individuais e em grupo com e sem consulta a materiais fornecidos e/ou indicados pelo professor. Produção de textos (mapas mentais, resumo e resenhas).

RECURSOS DIDÁTICOS

- [X] Quadro
- [X] Projeto
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [] Equipamento de Som
- [X] Laboratório
- [] Softwares²
- [] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ao longo do semestre serão realizadas as seguintes avaliações:

1. Avaliação escrita composta por questões objetivas e subjetivas. (50 pontos)
2. Exercícios individuais e/ou em grupo; alguns, com; outros, sem pesquisa a materiais fornecidos ou indicados pelo professor. (50 pontos)
3. Produção e reescrita de textos (mapas mentais, resumo/ou artigo de opinião) (100 pontos)

Para a atividade de recuperação final, será realizada uma avaliação escrita constituída por todo o conteúdo trabalhado ao longo do semestre e composta por questões objetivas e produção textual (100)

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é, como se faz**. 56 ed. São Paulo: Editora Parábola, 2015.

BECHARA, Evanildo. **Gramática escolar da língua portuguesa**. 2.ed. ampliada e atualizada pelo Novo Acordo Ortográfico. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010.

KOCH, I. V. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

Bibliografia Complementar:

BAGNO, Marcos. **Nada é por acaso**. São Paulo: contexto, 2009.

BRASIL. **Lei n. 10.639/03, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/10.639.htm.

EVARISTO, Conceição. **Olhos d'água**. Rio de Janeiro: Pallas: Fundação Biblioteca Nacional, 2016.

KLEIMAN, Angela. **Texto e leitor**. Campinas: Pontes, 2016..

ORLANDI, E. P e LAGAZZI-RODRIGUES, S. (Orgs). **Discurso e textualidade**. Campinas, SP: Pontes.

RIBEIRO, Djamila. **Pequeno manual antirracista**. São Paulo: Companhia das letras, 2019.

Bibliografia suplementar

ARTEFACTUM: **Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia**. Rio de Janeiro. Vol. 23. nº 01. 2024. Editora FAETERJ- Brasil. Disponível em : artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/about/editorialTeam

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. 1948. Disponível em

: <<https://www.unicef.org/brazil/declaração-universal-dos-direitos-humanos>.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse item o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse item o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.

5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Anne Karine de Queiroz Alves PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/03/2025 13:18:33.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 26/03/2025. 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 688857

Verificador: 821ea0d7d6

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000
<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: ESPERANÇA			
CURSO: CURSO SUPERIOR DE ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS			
DISCIPLINA: Práticas de Leitura e Produção de Textos II	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 23		
PRÉ-REQUISITO: Práticas de Leitura e Produção de Textos I			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2025.1		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33 h	PRÁTICA: 00	EaD ¹ : 00	EXTENSÃO: 00
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Lúcia de Fátima Araújo Souto Badú			

EMENTA

Continuação e aprofundamento dos conteúdos trabalhados em Leitura e Produção de Textos I. Leitura e análise de textos de diversos gêneros, de modo a estabelecer conexões entre as temáticas específicas do curso e a educação ambiental, étnico-raciais e de direitos humanos. Tema e intenção comunicativa. Produção de textos acadêmicos. Correspondência oficial. Atualizações gramaticais pautadas nas necessidades do processo de produção textual realizada pelos discentes.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Geral:

Possibilitar o desenvolvimento de competências de leitura e produção de diferentes gêneros textuais e temáticas, de modo a estabelecer relações entre formação técnica do curso e as questões étnico-raciais, ambientais e de direitos humanos, bem como o processo de habilidades de interação oral e escrita, de modo a assumir a palavra como um constructo no processo de formação holística, e na aquisição de elementos contribuintes para uma formação profissional técnica em uma dimensão humana.

Específicos:

- Aplicar estratégias eficazes de leitura;
- Ler e analisar gêneros textuais que conectem temáticas específicas do curso às questões ambientais, étnico-raciais e de direitos humanos;

- Utilizar os conhecimentos linguísticos-gramaticais em função do texto;
- (Re)conhecer os elementos macroestruturais do fichamento, relatório, ofício e/ou artigo;
- Produzir textos, considerando a articulação coesa e coerente dos elementos linguísticos, dos parágrafos e das demais partes do texto, a pertinência das informações e dos juízos de valor; e a eficácia comunicativa;
- Promover um fórum de discussão envolvendo temáticas que conectem as especificidades do curso, as questões étnico-raciais, ambientais e de direitos humanos.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1. Leitura

1.1. Funções da Linguagem.

1.2 Leitura e análise de gêneros textuais (artigo de opinião, resenha) que conectem temáticas específicas do curso às questões ambientais, étnico-raciais e de direitos humanos;

2. Atualização Linguístico - gramatical - de acordo com as necessidades advindas no processo de produção textual dos discentes, bem como de conteúdos relevantes vistos em PLPT I; níveis de linguagem e os mecanismos de coesão e coerência textuais.

2.1 Estratégias de leitura.

3. Gêneros textuais (estudo e/ou produção)

3.1 Fichamento/Resumo

3.2 Relatório

3.3 Ofício

3.4 Artigo

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas, dialogadas e/ou ilustradas com recursos audiovisuais; Leitura e análise e textos de gêneros diversos; Debates a partir de textos representativos da realidade do curso em conexão com a temática das questões ambientais, étnico-raciais e direitos humanos. Exercícios individuais e em grupo, com e sem consulta a materiais fornecidos e/ou indicados pelo professor. Produção de textos.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [X] Quadro
- [X] Projetor
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [X] Equipamento de Som
- [X] Laboratório
- [] Softwares²
- [] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Ao longo do semestre serão realizadas as seguintes avaliações:

1. Atividades individuais e/ou em grupo; algumas, com; outras, sem pesquisa a materiais fornecidos ou indicados pelo professor. (50 pontos)
2. Avaliação escrita composta por questões objetivas e subjetivas. (50 pontos)
3. Produção e reescrita de um artigo (estado da arte) (100 pontos)

Para a atividade de recuperação final, será realizada uma avaliação escrita constituída por todo o conteúdo trabalhado ao longo do semestre e composta por questões objetivas, subjetivas e produção textual (100)

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

Não se aplica.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

GARCIA, Othon Moacyr. Comunicação em prosa moderna. Rio. 23. ed. Rio de Janeiro: Ed. da FGV, 2003.

KÖCHE, Vanilda Salton; BOFF, Odete Maria Benetti; PAVANI, Cinara Ferreira. Prática Textual: Atividades de Leitura e Escrita. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

KOCH, Ingredore Villaça. Ler e escrever: estratégia de produção textual. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAGNO, Marcos. Nada na língua é por acaso: por uma pedagogia da variação linguística. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

BECHARA, Evanildo. Gramática Escolar da Língua Portuguesa. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2020

KLEIMAN, Angela. Texto e Leitor: aspectos cognitivos da leitura. 16. ed. Campinas: Pontes, 2016

OLIVEIRA, Jorge Leite de. Técnicas de Redação e de Pesquisa Científica. |Petrópolis, RJ: Vozes, 2024.

RIBEIRO, Djamila. Pequeno Manual Antirracista. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

Bibliografia Suplementar:

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. Declaração Universal dos Direitos Humanos. 1948. Disponível em <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>

OBSERVAÇÕES

(Acrecentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Anne Karine de Queiroz Alves PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/04/2025 09:26:42.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/04/2025. 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 704792
Verificador: ed816811eb
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000
<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 25		
PRÉ-REQUISITO: Algoritmos e Lógica de Programação			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2024.2		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 67h	PRÁTICA: 67h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 8h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 134h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Antonio Dias dos Santos Júnior			

EMENTA

O paradigma de programação orientada a objetos. Classes. Objetos. Atributos. Métodos. Troca de mensagens entre objetos. Composição de objetos. Coleções de objetos. Herança. Sobreposição. Encapsulamento. Visibilidade. Interface. Polimorfismo. Sobrecarga. Tratamento de exceções. Desenvolvimento de programas orientados a objetos através de uma linguagem de programação.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Geral

Compreender os conceitos de programação orientada a objetos e aprender uma linguagem de programação orientada a objetos, desenvolvendo a habilidade de elaborar sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos.

Específicos

- Compreender conceitos de orientação a objetos.
- Compreender os paradigmas de linguagem de programação orientada a objetos.
- Desenvolver sistemas de informação utilizando o paradigma orientado a objetos.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

Todas as aulas são presenciais.

Março

	Conteúdo	
24	<ul style="list-style-type: none"> Apresentação da disciplina Introdução à linguagem Java 	4/160 aulas
25	Exercício 1 - Introdução à linguagem Java	9/160 aulas
	Conteúdo	
31	<ul style="list-style-type: none"> Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) Tipos, classe e objeto 	13/160 aulas

Abril

01	Exercício 2 - Tipos e classes wrapper	18/160 aulas
	Conteúdo	
07	<ul style="list-style-type: none"> Entrada e saída Encapsulamento 	23/160 aulas
	Exercícios	
08	<ul style="list-style-type: none"> Exercício 3 - Entrada e saída Exercício 4 - Encapsulamento 	28/160 aulas
	Conteúdo	
14	<ul style="list-style-type: none"> Encapsulamento (continuação) Troca de mensagens entre objetos Composição de Objetos 	33/160 aulas
15	Exercício 5 - Encapsulamento e composição	38/160 aulas
21	Feriado: Dia de Tiradentes	--/160 aulas
	Conteúdo	
22	<ul style="list-style-type: none"> Herança Interfaces Classes abstratas 	43/160 aulas
28	Exercício 6 - Herança, interfaces e classes abstratas	48/160 aulas
	Conteúdo	
29	<ul style="list-style-type: none"> Polimorfismo 	53/160 aulas

Maio

	Conteúdo	
05	<ul style="list-style-type: none"> Coleções de objetos Streams API 	58/160 aulas
06	Exercício 7 - Coleções de objetos e Streams API	63/160 aulas
12	Exercício 7 - Coleções de objetos e Streams API (continuação)	68/160 aulas
	Conteúdo	
12	<ul style="list-style-type: none"> Sobreposição e sobrecarga 	73/160 aulas
13	Exercício 8 - Sobreposição e sobrecarga	78/160 aulas

	Conteúdo	
19	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de exceções • Tratamento de exceções 	83/160 aulas
20	Exercício 9 - Exceções	88/160 aulas
	Conteúdo	
26	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaces gráficas (aula 1 de 3) 	93/160 aulas
27	Exercício 10 - Interfaces gráficas	98/160 aulas

Junho

	Conteúdo	
02	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaces gráficas (aula 2 de 3) 	103/160 aulas
03	Exercício 10 - Interfaces gráficas (continuação)	108/160 aulas
	Conteúdo	
09	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaces gráficas (aula 3 de 3) 	113/160 aulas
10	Exercício 10 - Interfaces gráficas (continuação)	118/160 aulas
	Conteúdo	
16	<ul style="list-style-type: none"> • Threads e programação assíncrona (aula 1 de 2) 	123/160 aulas
	Conteúdo	
17	<ul style="list-style-type: none"> • Threads e programação assíncrona (aula 2 de 2) 	127/160 aulas
23	Exercício 11 - Threads	131/160 aulas
24	Início das férias docentes (28 dias)	--/160 aulas

Julho

22	Fim das férias docentes (28 dias)	--/160 aulas
	Conteúdo	
28	<ul style="list-style-type: none"> • Tópicos extracurriculares: sockets • Exemplo 	135/160 aulas

	Conteúdo	
29	<ul style="list-style-type: none"> • Tópicos extracurriculares: arquitetura cliente-servidor • Exemplo 	139/160 aulas

Agosto

	Conteúdo	
04	<ul style="list-style-type: none"> • Tópicos extracurriculares: Java 2D • Exemplo 	143/160 aulas
05	Feriado: Fundação da Paraíba	--/160 aulas
	Conteúdo	
11	<ul style="list-style-type: none"> • Tópicos extracurriculares: Bibliotecas externas • Exemplo 	148/160 aulas

Conteúdo		
12	<ul style="list-style-type: none"> • Empacotamento do projeto • Argumentos 	152/160 aulas
18	Apresentações de projetos	156/160 aulas
19	Apresentações de projetos	160/160 aulas
25	Data provável da avaliação final	--/160 aulas

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e práticas em laboratório. Exercícios semanais e a cada unidade.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [x] Quadro
- [x] Projeto
- [x] Vídeos/DVDs
- [] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [] Equipamento de Som
- [x] Laboratório
- [x] Softwares²: Java (JDK), IntelliJ.
- [] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação— avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

- Duas provas escritas;
- Projeto

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

Nenhuma.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

ZIVIANI, N. **PROJETO DE ALGORITMOS COM IMPLEMENTAÇÕES EM JAVA E C++** . 1^a Edição. Cengage Learning, 2006.

COSTA, M. S. **Typescript – Gerando O Javascript Do Futuro**. Ciência Moderna. 1^a Edição, 2021. ISBN: 978-8539910007.

ALMEIDA, F. **Cangaceiro JavaScript**. Casa do Código.1^a Edição, 2017. ISBN: 978-8594188007.

Bibliografia Complementar:

ADRIANO, T. S. **Guia prático de TypeScript**. Casa do Código. 1^a Edição, 2021. ISBN: 978-6586110777.

ALMEIDA, F. **O retorno do cangaceiro JavaScript**. Casa do Código. 1^a Edição, 2018. ISBN: 978-8594188816.

PINHO, D. M. **ECMAScript 6. Casa do Código**. 1^a Edição, 2018. ISBN: 978-8555192586.

DEITEL, P.; DEITEL, H. **Java: Como Programar**, 10^a Edição. Ed. Pearson, 2016.

HORSTMANN, C.; CORNELL, G. **Core Java - Volume 1**. 8^a Edição. Editora Pearson, 2010.

Bibliografia suplementar:

HENRIQUE, M. S.; REBOUÇAS, A. D. D. S. **Objetos de Aprendizagem Para Auxiliar o Ensino de Conceitos Do Paradigma de Programação Orientada a Objetos**. RENOTE 13.2 (2016): RENOTE, 2016-01, Vol.13 (2).

OBSERVAÇÕES

(Acrecentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

Nenhuma.

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse item o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse item o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Antonio Dias dos Santos Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 27/03/2025 21:10:24.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 26/03/2025. 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 689151
Verificador: c390b29502
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Probabilidade e Estatística		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 24	
PRÉ-REQUISITO:			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 0h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO:0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Suemilton Nunes Gervázio			

EMENTA
Análise exploratória de dados. Espaço amostral. Probabilidade e seus teoremas. Probabilidade condicional e independência. Teorema de Bayes. Distribuições de variáveis aleatórias discretas e contínuas unidimensionais. Valor esperado, variância e desvio padrão. Modelos probabilísticos discretos: uniforme, Bernoulli, binomial e Poisson. Modelos probabilísticos contínuos: uniforme e normal. Estimação. Testes de hipóteses.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Geral

Utilizar métodos e técnicas estatísticas que possibilitem sumarizar, calcular e analisar informações com vistas à tomada de decisões.

Específicos

- Estudar amostras, obter resultados, conhecer a previsão desses resultados e a probabilidade com que se pode confiar nas conclusões obtidas;
- Apresentar a representação gráfica, as medidas de posição e de dispersão;
- Apresentar os conceitos básicos da teoria das probabilidades, e os principais modelos probabilísticos discretos e contínuos;
- Apresentar a estatística inferencial (generalizações);
- Tornar o aluno apto a avaliar o tamanho do erro ao fazer as generalizações;
- Tornar o aluno apto a relacionar e aplicar os diversos conceitos estudados.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1- ESTATÍSTICA DESCRIPTIVA

1. Introdução à estatística
2. Importância da estatística
3. Grandes áreas da estatística
4. Fases do método estatístico

2- DISTRIBUIÇÃO DE FREQUÊNCIA

1. Elementos de uma distribuição de frequência
2. Amplitude total
3. Limites de classe
4. Amplitude do intervalo de classe
5. Ponto médio da classe
6. Frequência absoluta, relativa e acumulada
7. Regras Gerais para a elaboração de uma distribuição de frequência
8. Gráficos representativos de uma distribuição de frequência: Histograma e gráfico de coluna

3- MEDIDAS DE POSIÇÃO

1. Introdução
2. Média aritmética simples e ponderada e suas propriedades
3. Moda: dados agrupados e não agrupados em classes
4. Mediana: dados agrupados e não agrupados em classes

4- MEDIDAS DE DISPERSÃO

1. Variância
2. Desvio padrão
3. Coeficiente de variação

5- PROBABILIDADE

1. Experimentos aleatórios, espaço amostral e eventos
2. Probabilidade e frequência relativa
3. Tipos de eventos
4. Axiomas de Probabilidade
5. Probabilidade condicional e independência de eventos
6. Teoremas: Bayes, Produto, Probabilidade total

6- VARIÁVEIS ALEATÓRIAS

1. Conceito de variável aleatória
2. Variáveis aleatórias discretas
 - a. Distribuição de probabilidade
 - b. Função de densidade de probabilidade
 - c. Esperança matemática, variância e desvio padrão: propriedades
3. Variáveis aleatórias contínuas
4. a. Distribuição de probabilidade
b. Função de densidade de probabilidade
c. Esperança matemática, variância e desvio padrão: propriedades

7- DISTRIBUIÇÕES DISCRETAS

1. Bernoulli
2. Binomial
3. Poisson

8- DISTRIBUIÇÃO CONTÍNUA

1. Uniforme
2. Normal: propriedades, distribuição normal padrão
3. Normal como aproximação da Binomial

9- INFERÊNCIA ESTATÍSTICA

1. População e amostra; estatísticas e parâmetros; distribuições amostrais
2. Estimação pontual e por intervalo
3. Testes de hipóteses
 - a. Principais conceitos
 - b. Testes de hipóteses para média de populações normais com variância conhecidas
 - c. Erros de decisão

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas com base em recursos audiovisuais (textos, vídeos, músicas, etc);
- Atividades de leitura e reflexão individuais e em grupo, através das quais os alunos irão compartilhar conhecimento.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Realização de provas escritas;
- Resolução de listas de exercícios individuais.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

- BARBETTA, P. A.; REIS, M. M.; BORNIA, A. C. *Estatística para cursos de engenharia e informática* Editora Atlas, 2004
- BUSSAB, W. O.; MORETTIN, P. A. *Estatística Básica*. Saraiva, 5^a edição, 2002
- MEYER, P. L. *Probabilidade: Aplicações à Estatística*. LTC, 2^a edição, 2000

Bibliografia Complementar:

- ANDERSON, D. R.; SWEENEY, D. J. ; WILLIAMS, T. A. *Estatística Aplicada à Administração e Economia*. 3 .ed. São Paulo: CENGAGE LEARNING, 2013.
- HAZZAN, S. *Fundamentos de Matemática Elementar, 5: combinatória, probabilidade*. 8^a ed. São Paulo: Atual, 2013.
- MORENTTIN, L.G. *Estatística Básica: probabilidade e inferência*. Vol. Único. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MORGADO, A.C. CARVALHO, J.B.P. CARVALHO, P.C.P. FERNANDEZ, P. *Análise Combinatória e Probabilidade*. 9^a ed. Rio de Janeiro: SBM, 2006.
- SPIEGEL, Murray R. *Estatística*. Tradução e revisão técnica de Pedro Cosentino. 3. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2006.

Bibliografia Suplementar (Periódicos)

- SILVA, Raí Oliveira Bueno da; CAPELA, Jorge M. V.; CAPELA, Marisa V. **Estudo de Distribuições de Probabilidade: Simulação e Aplicação**. Proceeding Series of the Brazilian Society of Applied and Computational Mathematics. Vol. 2, N. 1, 2014. DOI: <https://doi.org/10.5540/03.2014.002.01.0058>. Disponível em <https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&source=&id=W2049905422>. Acesso em: 03 out. 2024.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Suemilton Nunes Gervazio, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 09/05/2025 11:09:05.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 09/05/2025. 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 711411
Verificador: 59729048c5
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Programação para Dispositivos Móveis		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 52	
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada à Objetos			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33 h	PRÁTICA: 34 h	EaD:	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: André Atanasio Maranhão Almeida			

EMENTA
Visão geral das tecnologias móveis e sem fio. API de programação para dispositivos móveis. Utilização de uma plataforma de programação para dispositivos móveis. Integração entre dispositivos móveis e a Internet. Dispositivos móveis e persistência de dados.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
Geral Aprender a construir aplicações móveis e distribuídas
Específicos <ul style="list-style-type: none">• Conhecer o cenário atual para dispositivos móveis.• Conhecer os principais conceitos e tecnologias.• Conhecer a aplicabilidade das aplicações para dispositivos móveis.• Desenvolver aplicações para pelo menos uma das plataformas disponíveis no mercado.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

Unidade I

VISÃO GERAL

1. Introdução
2. História do surgimento dos dispositivos móveis como plataforma de desenvolvimento;

Unidade II

REACT NATIVE

1. Introdução
2. JSX e Componentes
3. props e Comunicação
4. Estado
5. Os principais componentes de interface
6. Estilo e FlexBox
7. Navigation

Unidade III

PERSISTÊNCIA

1. Armazenamento local
2. Armazenamento na nuvem

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de projeções, quadro branco e pincel. Atividades práticas em laboratório, com posterior debate sobre resultados obtidos.

RECURSOS DIDÁTICOS

Livros didáticos, computadores com softwares específicos, quadro e equipamento de projeção e multimídia.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Serão 3 avaliações no formato de projetos de desenvolvimento de software em equipe.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- PINHO, D. M.; ESCUDELARIO, B. **React Native: Desenvolvimento de aplicativos mobile com React**. 1^a Edição. Casa do Código, 2021.
- ALMEIDA, F. **Cangaceiro JavaScript**. 1^a Edição. Casa do Código, 2017.
- DEITEL, P.; DEITEL, H.; WALD, A. **Android 6 para Programadores: Uma Abordagem Baseada em Aplicativos**. 3^a Edição. Bookman, 2016.

Bibliografia Complementar:

- FREEMAN, E.; ROBSON, E. **Use a Cabeça! Programação JavaScript**. 1^a Edição. Alta Books, 2016.
- LECHETA, Ricardo R. **Google Android: Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. 5^a Edição. São Paulo-SP: Novatec Editora, 2015.
- DATE, C. **Introdução a Sistemas de Bancos de Dados**. 1^a Edição. LTC, 2004.
- DELAMARO, M.; MALDONADO, J.; JINO, M. **Introdução ao Teste de Software**. 1^a Edição. Elsevier, 2007.
- DEITEL, P.; DEITEL, H. **Java: Como Programar**, 10^a Edição. Ed. Pearson, 2016.

Bibliografia Suplementar:

Silva, G. M., Souza, J. F., Sembay, M. J., & Sepúlveda Muñoz, I. S. **Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis – Revisão de Literatura**. Revista Univap, 22(40), 785. 2017. <https://doi.org/10.18066/revistaunivap.v22i40.497>

VENTEU, K. C.; PINTO, G. S. **Desenvolvimento Móvel Híbrido**. Revista Interface Tecnológica, Taquaritinga, SP, v. 15, n. 1, p. 86–96, 2018. DOI: 10.31510/infa.v15i1.337. Disponível em: <https://revista.fatectq.edu.br/interfacetecnologica/article/view/337>. Acesso em: 28 mar. 2025.

OBSERVAÇÕES

Documento assinado eletronicamente por:

■ Andre Atanasio Maranhao Almeida, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 28/03/2025 17:44:28.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/03/2025. 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 690953
Verificador: 706b8efc07
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000
<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Projeto de Software I	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 53		
PRÉ-REQUISITO: Análise e Projeto de Sistemas.			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 2025.1		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 0h	PRÁTICA: 0h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 100h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 6h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 100h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Hugo Feitosa de Figueirêdo			

EMENTA

Concepção de produtos de software sob encomenda. Resolução de conflitos e relação com clientes e usuários de software. Planejamento gerencial de projetos de software. Laboratório de especificações técnicas de análise, de projeto, de testes e de interface do software. Prototipagem e experimentação de software. Técnicas de projeto centrado no usuário. Práticas de Extensão.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Geral

Vivenciar a concepção de um produto de software, com ênfase em sua especificação técnica, modelagem e prototipagem, considerando a resolução a uma encomenda real de desenvolvimento, envolvendo a definição e aprovação de requisitos, interações e comunicação contínua com clientes em potencial e/ou usuários na comunidade externa.

Específicos

- Vivenciar e aperfeiçoar, na prática, as etapas e procedimentos de análise e de projeto de software, considerando as competências já adquiridas ao longo do curso.
- Elaborar e conduzir projetos de software, resolvendo ou intermediando conflitos de interesses, desenvolvendo a habilidade de comunicação com clientes, usuários e desenvolvedores de produtos dessa natureza.
- Selecionar e exercitar as formas de especificação sistemas de software mais adequadas à encomenda, preferencialmente originada de demandas envolvendo interessados reais, com

possibilidade de aproveitamento prático ou aplicação real (ex.: tecnológica, científica, institucional, social, comercial, ambiental ou de inovação), quando da sua implantação.

- Adquirir conhecimentos práticos sobre contratos de software, estimativa de custo de software e de procedimentos para estimar a viabilidade de desenvolvê-lo.
- Adquirir experiência inicial na resolução de problemas teóricos e práticos, de forma planejada, colaborativa e criativa, relacionados à informatização de processos e atividades de uma realidade.
- Aprender a verificar a completude e corretude dos procedimentos e artefatos associados à concepção de produtos de software, estimulando o afloramento de habilidades investigativas e criativas ao longo do processo de definição das funcionalidades, características e formas de utilização do produto.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1	1. Conceitos Gerais a respeito da curricularização da extensão; 2. Integração e Interdisciplinaridade; 3. Diretrizes de extensão;	EaD [] Presencial [x]
2	CONFIGURAÇÃO E INICIALIZAÇÃO DE PROJETOS 1. Formação das equipes de desenvolvimento, definição ou seleção da encomenda de software a ser trabalhada por ela. 2. Noções sobre modelos de estimativa de custo de software 3. Noções sobre formatos para licenciamento, contratação de software, aspectos legais e sua entrega/manutenção. 4. Verificação da viabilidade de realização do software 5. Elaboração e aprovação do plano de trabalho do desenvolvimento da encomenda (Plano de Trabalho)	EaD [] Presencial [x]
3	ANÁLISE DO PRODUTO DE SOFTWARE 1. Seleção, preparação, aplicação e registro de técnicas de levantamento de requisitos 2. Elicitação, análise, especificação e validação de requisitos 3. Desenvolvimento de artefatos e especificações técnicas de análise de sistemas de software	EaD [] Presencial [x]

4	PROJETO DO PRODUTO DE SOFTWARE <ol style="list-style-type: none"> 1. Especificação funcional do software 2. Modelagem de software 3. Projeto arquitetural 4. Projeto da interface com o usuário 5. Projeto de testes 6. Desenvolvimento de artefatos e especificações técnicas de projeto de sistemas de software 	EaD [] Presencial [x]
5	PROTOTIPAGEM DO PRODUTO DE SOFTWARE <ol style="list-style-type: none"> 1. Implementação das provas conceituais do software 2. Implementação e realização das provas conceituais. 3. Relatório de provas conceituais 	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

A disciplina se baseia num cronograma de atividades para concepção de um produto de software real, com clientes reais, com projetos ofertados semestralmente pelo professor. Essas atividades são orientadas a partir de guias disponibilizados pelo professor, considerando as seguintes fases (equivalentes às unidades didáticas da disciplina): (i) Fase de Inicialização e Planejamento da Encomenda de Software; (ii) Fase de Análise de Software;

(iii) Fase de Projeto de Software; (iv) Fase de Prototipagem e Experimentações. As atividades propostas pelos guias das fases supracitadas são complementadas por sessões de consultoria semanais, focadas no acompanhamento do progresso e qualidade dos projetos, resolução de conflitos e impedimentos, orientação sobre os procedimentos e a produção dos artefatos exigidos pela disciplina. Oportunamente, aulas expositivas e dialogadas com auxílio de projeções podem ser realizadas, no sentido de abordar conceitos pertinentes às atividades propostas pelos guias.

RECURSOS DIDÁTICOS

[x] Quadro

[x] Projetor

[] Vídeos/DVDs

[] Periódicos/Livros/Revistas/Links

[] Equipamento de Som

[x] Laboratório

[x] Softwares: Ferramentas de Modelagem de Tarefas. Ferramentas de Prototipagem de Interfaces. Ferramentas de Modelagem UML.

[x] Outros: Guia 01 – Plano de Trabalho; Guia 02 – Atividades e Artefatos de Análise; Guia 03 – Atividades e Artefatos de Projeto; Guia 04 – Experimentos e Provas de Conceito do Software.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As avaliações da disciplina são realizadas considerando as seguintes perspectivas, ao término das fases equivalentes às unidades II, III e IV, considerando os seguintes componentes, a cada fase: (i) diagnóstico da

atuação das equipes, que consiste em uma autoavaliação semanal, em que cada aluno indica aspectos como pró-atividade, habilidade na resolução de conflitos, responsabilidade, comunicação e compromisso com a qualidade dos demais membros de equipe, em que, adicionalmente, o professor, como consultor, avalia a sua percepção sob esses aspectos com os alunos; (ii) diagnóstico da qualidade técnica, verificados nos artefatos e especificações de software produzidos; (iii) diagnóstico da satisfação subjetiva do cliente da encomenda, considerando a atuação da equipe e o produto encomendado.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**, 10^a Edição. Editora Pearson, 2019. ISBN 9788579361081.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: Uma Abordagem Prática**, 2^a Edição. Novatec Editora, 2011. ISBN 978-85-7522-281-2.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**, 9^a Edição. Makron Books, 2021. ISBN 978-856-330-833-7.

Bibliografia Complementar:

LARMAN, Craig. **Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

FOWLER, Martin. **UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

MARTIN, Robert C. **Arquitetura limpa: o guia do artesão para estrutura e design de software**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.

MARTIN, Robert C. **Código limpo: habilidades práticas do Agile Software**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

URMA, Raoul-Gabriel; WARBURTON, Richard. **Desenvolvimento real de software: um guia de projetos para fundamentos em Java**. Tradução de Cibelle Ravaglia. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021.

Bibliografia Suplementar:

FONTENELE, Iolanda Carvalho. **A curricularização da extensão no Brasil: história, concepções e desafios**. Revista Katálysis, Florianópolis, v. 27, e97067, 2024.

MELO, Amanda Meincke; MELLO, Aline Vieira de; KREUTZ, Diego; BERNARDINO, Maicon. **Curricularização da extensão universitária em cursos de computação: experiências e possibilidades**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (EDUCOMP), 3., 2023, Recife.

BORDIN, Andrea Sabedra. **Uma análise da curricularização da extensão na graduação em computação: possibilidades e desafios**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (EDUCOMP), 3., 2023, Recife.

OBSERVAÇÕES

No âmbito das atividades desta disciplina, contribuir na abordagem das temáticas exigidas conforme lei 13.005/2014 em que as instituições de educação superior devem “assegurar, no mínimo, 10% (dez por cento) do total de créditos curriculares exigidos para a graduação, em programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social, as quais foram institucionalizadas através da Resolução CS/IFPB nº 84/2021, de 15 de outubro de 2021 e estão citadas no item 3.4.3 do Plano Pedagógico do Curso.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Hugo Feitosa de Figueiredo, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 25/04/2025 15:48:36.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 25/04/2025. 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 705249

Verificador: 4dd154dfe4

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: ESPERANÇA			
CURSO: ANALISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS			
DISCIPLINA: RELAÇÕES HUMANAS NO TRABALHO			
PRÉ-REQUISITO: nenhum			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE/ANO: 2025.1
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 0	EaD ¹ : 0	EXTENSÃO: 0
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33h			
DOCENTES RESPONSÁVEIS: Hellttonn Winícius Patrício Maciel Pedro Henrique Pinheiro Xavier Pinto			

EMENTA
O comportamento organizacional no trabalho. Motivação. Liderança. Cultura organizacional. Políticas e práticas de Recursos Humanos nas empresas. Relações étnico-raciais na sociedade e mundo do trabalho. Abordagem sobre as relações étnico-raciais na sociedade brasileira, à luz das Leis nº 10.639/03 e 11.645/08. O negro e sua inserção no contexto histórico, social e econômico brasileiro. O negro e o mercado de trabalho. Aspectos gerais da história indígena e sua inserção na sociedade brasileira. O indígena e o mundo do trabalho. O acesso ao mundo do trabalho como um Direito Humano Fundamental: os negros e indígenas nesse contexto.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Geral

Proporcionar a compreensão de fatores que influenciam no comportamento dos indivíduos no trabalho, como forma de favorecer as relações interpessoais no exercício dos papéis pessoal e profissional, abrangendo também as relações étnico raciais no contexto do mundo do trabalho.

Específicos

- Apresentar teorias do comportamento organizacional nas empresas;
- Demonstrar como as relações interpessoais contribuem para o desempenho de grupos de trabalho;
- Fornecer ferramentas que possibilitem trabalhar as situações de divergência e conflitos, principalmente, no que diz respeito à gestão de pessoas.
- Conhecer aspectos gerais da história e cultura negra e indígena no contexto de formação e desenvolvimento da sociedade brasileira;
- Discutir a influência das questões étnicas, raciais e culturais nas relações humanas no trabalho.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

MÓDULO I – COMPORTAMENTO ORGANIZACIONAL E GESTÃO DE PESSOAS - 18h		
1	O enfoque comportamental nas organizações.	EaD [] Presencial [x]
2	Abordagem geral sobre Valores, atitudes, percepção, personalidade e emoções no trabalho	EaD [] Presencial [x]

3	Desenvolvendo Equipes eficientes de trabalho.	EaD [] Presencial [x]
4	Cultura organizacional e cultura organizacional brasileira	EaD [] Presencial [x]
5	Gestão de conflitos nas empresas.	EaD [] Presencial [x]
6	Políticas e práticas de Recursos Humanos	EaD [] Presencial [x]

MÓDULO II- DEBATE ÉTNICO-RACIAL 12h

8	Abordagem sobre as relações étnico-raciais na sociedade brasileira, à luz das Leis nº 10.639/03 e 11.645/08.	EaD [] Presencial [x]
9	O negro e sua inserção no contexto histórico, social e econômico brasileiro.	EaD [] Presencial [x]
10	O negro e o mercado de trabalho	EaD [] Presencial [x]
11	Aspectos gerais da história indígena e sua inserção na sociedade brasileira	EaD [] Presencial [x]
12	O indígena e o mundo do trabalho	EaD [] Presencial [x]
13	O acesso ao mundo do trabalho como um Direito Humano Fundamental: os negros e indígenas nesse contexto.	EaD [] Presencial [x]
MÓDULO III – SEMINÁRIO 3h		
14	Seminário integrado entre os módulos	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas que podem ser complementadas com a leitura de textos científicos, *gameficação*, exercícios/avaliações individuais e colaborativos, produção de estudos dirigidos, debates dos temas abordados, exposição de vídeos, construção de textos críticos, além de outras produções textuais que facilitem o processo de ensino-aprendizagem.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [x] Quadro
- [x] Projetor
- [x] Vídeos/DVDs
- [x] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [x] Equipamento de Som
- [x] Laboratório
- [x] Softwares²
- [] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua, devendo ser observada a participação do discente em sala de aula e a realização das atividades propostas durante o desenvolvimento da disciplina. Essas atividades serão realizadas de forma individual ou coletiva, a depender da orientação do docente. Além disso, como métodos de averiguação do aprendizado, podem ser realizadas avaliações escritas e a produção de textos críticos.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

ROBBINS, S P; J.. **A nova administração**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2014.

ALMEIDA, S. L. de. Racismo Estrutural. São Paulo: Jandaíra, 2021.

CUNHA, Manuela Carneiro da. **Índios no Brasil**: História, direitos e cidadania. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

Bibliografia Complementar:

ALMEIDA, M. R. C. **Os índios na história do Brasil**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

CAROSELLI, M. **Relações Pessoais no trabalho**. Cengage Learning, SENAC São Paulo, 2009

FERNANDES, F. **A Integração do Negro na Sociedade de Classes** - Vol. I. Rio de Janeiro: Ed. Globo, 2008.

DUTRA, J. S; DUTRA T. A.; DUTRA, G. A. **Gestão de Pessoas**: realidade atual e desafios futuros. São Paulo, Ed. Atlas, 2017.

SIQUEIRA, Mirlene Maria Matias. **Novas Medidas do Comportamento Organizacional**: Ferramentas de Diagnóstico e de Gestão. Porto Alegre Artmed, 2014.

Bibliografia Suplementar

PEDROSA, NADIA; FERREIRA DA SILVA, LUCIANO . **A IMPORTÂNCIA DOS SOFT SKILLS NAS DESCRIÇÕES DAS VAGAS DE GERENTE DE PROJETOS DE TI**. Revista Alcance ? Eletrônica, v. 26, p. 045-060, 2019.

IEGER, E. M.; BRIDI, M. A. C. . Profissionais de TI: perfil e o desafio da qualificação permanente.. REVISTA DA ABET (ONLINE), v. 13, p. 262-278-278, 2014.

OBSERVAÇÕES

No âmbito das atividades desta disciplina (ex.: pesquisas, leituras, debates e estudos de caso), garantir a abordagem das temáticas exigidas pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN), sobre (I) História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena; (II) Direitos Humanos, conforme item 3.4.4, do Plano Pedagógico do Curso.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Helltton Winicius Patrício Maciel, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 24/04/2025 16:59:50.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/04/2025. 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 704766

Verificador: 867a8a383b

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Sistemas Operacionais		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 45	
PRÉ-REQUISITO: Introdução à Computação.			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 4º / 2025.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 67 h	PRÁTICA: 0h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Artur Luiz Torres de Oliveira			

EMENTA

Definição. Histórico e evolução. Tipos de sistemas operacionais. Conceito de Processos. Sincronização e comunicação entre processos. Escalonamento de processos. Gerência de memória. Memória Virtual, paginação e segmentação. Gerência de Arquivos. Gerência de Entrada e Saída.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Geral

Entender as características de um Sistema Operacional diante de seus mecanismos de gerenciamento e abstração.

Específicos

- Entender o que são Sistemas Operacionais e diferenciar os principais tipos.
- Entender como funciona o gerenciamento de recursos de um sistema computacional do ponto de vista do sistema operacional.

CONTEÚDO PROGRAMATICO

1	DEFINIÇÃO DE SISTEMAS OPERACIONAIS 1. Demostrar os conceitos de SO. 2. O sistema operacional como uma máquina estendida 3. O sistema operacional como um gerenciador de recursos	EaD [] Presencial [x]
2	TIPOS DE SISTEMAS OPERACIONAIS 4. Sistemas operacionais de grande porte 5. Sistemas operacionais de servidores 6. Sistemas operacionais de multiprocessadores 7. Sistemas operacionais de computadores pessoais 8. Sistemas Operacionais Embarcados	EaD [] Presencial [x]
3	HISTÓRICO DE SISTEMAS OPERACIONAIS 9. A primeira geração (1945-1955). Válvulas e painéis de programação. 10. A segunda geração (1955-1965). Transistores e sistemas em lote (batch). 11. A terceira geração (1965-1980). CIs e multiprogramação. 12. A quarta geração (1980-presente). Computadores pessoais.	EaD [] Presencial [X]
4	PROCESSOS E THREADS 13. Processos 14. Threads 15. Problemas clássicos de intercomunicação de processos 16. Escalonamento	EaD [] Presencial [X]
5	GERENCIAMENTO DE MEMÓRIA 17. Troca de processos 18. Memória virtual 19. Paginação 20. Segmentação	EaD [] Presencial [X]
6	GERÊNCIA DE ARQUIVOS 21. Arquivos 22. Diretórios 23. Exemplos de sistemas de arquivos	EaD [] Presencial [x]
7	GERÊNCIA DE ENTRADA E SAÍDA	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas. Atividades individuais e em grupo para consolidação do conteúdo ministrado.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

Pesquisa; Exercícios/Trabalhos Orais e Escritos. Avaliações Orais e/ou Escritas (provas individuais ou em grupo com ou sem consulta). Debates/Discussões. Seminários/Apresentações.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

TANENBAUM, A. S. Sistemas Operacionais Modernos. 4^a Edição. Ed. Prentice Hall, 2016.

SILBERSCHALTZ, A.; GALVIN P. B. e CACNE G., Fundamentos de Sistemas Operacionais, 9^a Edição, Ed. LTC, 2019.

MACHADO, F. B.; MAIA, L. P. Arquitetura de Sistemas Operacionais. 5^a edição LTC., 2013.

Bibliografia Complementar:

SILBERCHATZ, A.; GALVIN P. B.; GAGNE G., Sistemas Operacionais com Java, 8^a ed. Elsevier, Rio de Janeiro, 2016.

OLIVEIRA, R. S., CARISSIMI, A. S. e TOSCANI, S. S., Sistemas Operacionais, 4^a Edição (série didática da UFRGS), Editora Sagra-Luzzatto, 2010.

DEITEL H. M.; DEITEL P. J.; CHOHNES D. R.; Sistemas Operacionais, 3^a. Edição, Editora Prentice-Hall, 2005, ISBN 8576050110.

Ricardo R. Lecheta; Android essencial com Kotlin , São Paulo: 1^o Edição, Novatec, 2017. - 503 p. : il.
ISBN:978857522592

Nelson Glauber de Vasconcelos Leal; Dominando o Android : do básico ao avançado , 2. ed; São Paulo : Novatec, 2015. - 952 p. : il.ISBN:9788575224632

Bibliografia Suplementar:

VXt: UM AMBIENTE DIDÁTICO PARA ENSINO DE CONCEITOS BÁSICOS DE SISTEMAS OPERACIONAIS E ARQUITETURA DE COMPUTADORES. Disponível em: <https://encurtador.com.br/9t6x2> Acessado em 02 Out. 2024.

Bibliografia Suplementar:

VXt: UM AMBIENTE DIDÁTICO PARA ENSINO DE CONCEITOS BÁSICOS DE SISTEMAS OPERACIONAIS E ARQUITETURA DE COMPUTADORES. Disponível em: <https://encurtador.com.br/9t6x2> Acessado em 02 Out. 2024.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Artur Luiz Torres de Oliveira, PROFESSOR ENS BÁSICO TECN TECNOLÓGICO, em 27/03/2025 19:08:53.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 27/03/2025. 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: 690124
Verificador: e7d89ece33
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Sociedade e Tecnologia da informação	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 47		
PRÉ-REQUISITO: Nenhum			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE/ANO: 4º		
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 33h	PRÁTICA: 0h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 2 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 33h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Pedro Henrique Pinheiro Xavier Pinto			

EMENTA

Impactos sociais da informática e da automação. A emergência da tecnologia de base científica. A revolução da tecnologia da informação: história, modelos, atores e locais da revolução. A nova divisão do trabalho e desemprego tecnológico. Ética profissional. Novas tecnologias e novas identidades: Os Direitos Humanos na era do pós humano, um debate jurídico. Meio ambiente e tecnologia da informação.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Tecnologia, sociedade e transformações <i>históricas</i>	Presencial [x] EAD []
--	------------------------

2. Informacionalismo, industrialismo, capitalismo e estatismo	<i>Presencial [x] EAD []</i>
3. O que é uma revolução?	<i>Presencial [x] EAD []</i>
4. A revolução da tecnologia da informação	<i>Presencial [x] EAD []</i>
5. Da revolução industrial a revolução da tecnologia da informação	<i>Presencial [x] EAD []</i>
6. Os avanços tecnológicos e os avanços <i>científicos</i>	<i>Presencial [x] EAD []</i>
7. Os atores sociais da revolução da tecnologia da informação: o desenvolvimento da sociedade de <i>informação</i>	<i>Presencial [x] EAD []</i>
8. Problemas de ordem social, econômica, ambiental e tecnológica	<i>Presencial [x] EAD []</i>
9. Inovação tecnológica e demanda criativa do ciberespaço	<i>Presencial [x] EAD []</i>
10. A sociedade em rede: do indivíduo ao <i>coletivo</i>	<i>Presencial [x] EAD []</i>
11. Da exclusão digital à inclusão	<i>Presencial [x] EAD []</i>

12. Um novo tipo de desemprego: o desemprego tecnológico	<i>Presencial [x] EAD []</i>
13. Novas tecnologias e novas identidades	<i>Presencial [x] EAD []</i>
14. A ética e a postura profissional	<i>Presencial [x] EAD []</i>

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivo-dialogadas com base em recursos audiovisuais (textos, vídeos, músicas, etc); Atividades de leitura e reflexão individuais e em grupo, através das quais os alunos irão compartilhar conhecimento.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quais avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetiva, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

Realização de atividades

qualitativas Resolução de listas

Apresentação de seminários

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. LÉVY,

P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MÉSZÁROS, István. **Para além do capital: rumo a uma teoria da transição** Ed. Rev. São Paulo: Boitempo, 2011.

Bibliografia Complementar:

CAMARGO, M. **Fundamentos de Ética Geral e Profissional** 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

FREIRE, Emerson; BATISTA, Sueli Soares dos Santos. **Sociedade e Tecnologia na Era Digital** São Paulo:

Erica, 2014. 200p.

GUERREIRO, E. P. *Cidade digital: infoinclusão social e tecnologia em rede*. São Paulo:SENAC, 2006.

MATTELART, A. *História da sociedade da informação*. São Paulo: Loyola, 2002. RUBEN, G.; WAINER, J.; DWYER, T. *Informática, organizações e sociedade no Brasil*. São Paulo: Cortez, 2003.

Bibliografia Suplementar

SANTOS, Lucas Gabriel de Matos, COSTA, Arthur Barbosa da, DAVID, Jessica da Silva e PEDRO, Rosa Maria Leite Ribeiro **RECONHECIMENTO FACIAL: TECNOLOGIA, RACISMO E CONSTRUÇÃO DE MUNDOS POSSÍVEIS**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/wJFV8yjBBr7cYnm3q6SXDjF/?format=pdf&lang=pt>

NORONHA Ana Carolina Cortez. **DISPERSOS EM TEMPOS DE ECONOMIA DA ATENÇÃO: A TECNOLOGIA E NÓS**. Revista Texto Livre disponível em: <https://www.scielo.br/j/tl/a/y4xRFwzJGfv3TW4TGhp9zrh/?format=pdf&lang=pt>

WEISS, Marcos Cesar. **SOCIEDADE SENSORIADA: A SOCIEDADE DA TRANSFORMAÇÃO DIGITAL**. ESTUDOS AVANÇADOS 33 (95), 2019. Disponível em <https://www.scielo.br/j/ea/a/jPhn3NkF6dYx8b56V8snsnQf/?format=pdf&lang=pt> BITTAR, Eduardo C. B. **A TEORIA DO DIREITO, A ERA DIGITAL E O PÓS- HUMANO: O NOVO ESTATUTO DO CORPO SOB UM REGIME TECNOLÓGICO E A EMERGÊNCIA DO SUJEITO PÓS-HUMANO DE DIREITO**. Revista Direito e Práxis [online]. 2019, v. 10, n. 2. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/2179-8966/2018/33522>>. Epub 27 Jun 2019. ISSN 2179-8966. <https://doi.org/10.1590/2179-8966/2018/33522>.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse item o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse item o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Pedro Henrique Pinheiro Xavier Pinto, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 08/05/2025 17:10:57.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 08/05/2025. 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 711078
Verificador: d0677ee57f
Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANÇA / PB, CEP 58135-000
<http://ifpb.edu.br> -