



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

Campus
Bagé

PLANO DE ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NÃO PRESENCIAIS

1. IDENTIFICAÇÃO:

- 1.1 Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
- 1.2 Turno: Noite
- 1.3 Nº de turmas: 6
- 1.4 Nº de alunos: 113
- 1.5 Nº de professores: 14
- 1.6 Coordenadora: Fabiane Nunes Prates Camargo

2. PERFIL DAS TURMAS

Turmas	Nº de alunos	Número PNEEs e/ou PCDs	Número de alunos que necessitam de chips conforme pesquisas prévias	Número de alunos que necessitam de equipamentos conforme pesquisas prévias	Turno de oferta componentes curriculares	Turno de oferta de atendimentos
1 ADS	27	0	3	2	Noite	Manhã/Tarde/Noite
2 ADS	9	0	0	1	Noite	Tarde/Noite

3 ADS	15	0	0	1	Noite	Manhã/Tarde/Noite
4 ADS	4	4	1	0	Noite	Manhã/Noite
5 ADS	17	0	1	1	Noite	Manhã/Tarde/Noite
6 ADS	12	0	1	0	Noite	Manhã/Tarde/Noite

Obs.: a demanda de fornecimento de Chips para acesso à internet será atendida através de Projeto Piloto da Reitoria através do Programa Alunos Conectados do Governo Federal e a demanda de equipamentos será atendida através do Edital Proen 51/2020. Ambas as ações integram a Política Emergencial de Inclusão Digital do IFSul (Portaria 1483/2020).

3. CRONOGRAMA DE ORGANIZAÇÃO DOS MÓDULOS

Turmas	Metodologia de oferta das disciplinas	Nº de Módulos	Tempo de duração dos módulos	Tempo total das APNP no semestre	Carga horária total de APNP nos módulos	Disciplinas ofertadas no Módulo 1 e carga horária total de cada disciplina ofertada nas APNP	Disciplinas ofertadas no Módulo 2 e carga horária total de cada disciplina ofertada nas APNP	Carga horária semanal Módulo 1 (com incremento de 25%)	Carga horária semanal Módulo 2 (com incremento de 25%)
1 ADS	Módulos	2	7 semanas (40 dias letivos) cada	14 semanas (80 dias letivos)	Módulo 1: 139h36min e Módulo 2: 148h20min	Introdução a Informática (70h); Lógica de Programação (105h);	Arquitetura de Computadores (70h); Inglês para Informática (35h); Metodologia de Pesquisa em Informática (35h);	19h55min	21h11min

							Redação e Interpretação para Informática (35h)		
2 ADS	Módulos	2	7 semanas (40 dias letivos) cada	14 semanas (80 dias letivos)	Módulo 1: 149h10 e Módulo 2: 150h	Banco de Dados I (70h); Sistemas Operacionais (70h); Estatística e Matemática para Informática (35h);	Programação Estruturada (105h); Construção de Sites Web (70h);	21h18	21h25min
3 ADS	Módulos	2	7 semanas (40 dias letivos) cada	14 semanas (80 dias letivos)	Módulo 1: 143h20 e Módulo 2: 145h20	Banco de Dados II (70h); Programação Orientada a Objetos (105h)	Estruturas de Dados (35h); Programação para Web I (70h); Redes de Computadores (70h)	20h32	20h20min
4 ADS	Módulos	2	7 semanas (40 dias letivos) cada	14 semanas (80 dias letivos)	Módulo 1: 144h20 e Módulo 2: 148h20h.	Gerência de Projetos de Software (35h); Processo de Software (35h); Banco de Dados III (35h)	Modelagem de Sistemas I (70h); Programação para Web II (105h)	20h37min	21h11min

						Programação para Dispositivos Móveis I (70h)			
5 ADS	Módulos	2	7 semanas (40 dias letivos) cada	14 semanas (80 dias letivos)	Módulo 1: 129h20 e Módulo 2: 148h40.	Arquitetura de Software (35h); Gestão e Empreendedorismo em Informática (35h); Licenciamento de Software (35h); Programação para Dispositivos Móveis II (70h)	Programação para Dispositivos Móveis II (70h); Interoperabilidade de Sistemas (70h); Tópicos em Análise e Desenvolvimento de Sistemas I (35h)	20h38min	21h16
6 ADS	Módulos	2	7 semanas (40 dias letivos) cada	14 semanas (80 dias letivos)	Módulo 1: 157h e Módulo 2: 137h.	Tópicos em Análise e Desenvolvimento de Sistemas II (70h); Qualidade de Software (35h);	Auditoria de Sistemas de Informação (35h); Práticas em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (105h); Segurança de Aplicações (35h)	22h25min	19h34

						Desenvolvimento de Sistemas Embarcados (70h);			
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

Obs: 1) É importante salientar que todas as turmas tiveram 17 dias letivos presenciais (distribuídos em 4 semanas letivas) entre 18/02 e 13/03/2020, os quais estão também contando para a carga horária total das disciplinas supracitadas;
 2) O Campus Bagé integralizará a carga horária de todas as disciplinas de todos os cursos referentes a 2020/1 através das APNP;
 3) O calendário acadêmico inicial, que norteou o planejamento das APNP, será reestruturado e novamente votado assim que a acessibilidade digital aos discentes estiver garantida, definindo assim, o início e final dos módulos e semestres do ano letivo 2020;

4. CRONOGRAMA DE OFERTA DOS COMPONENTES CURRICULARES:

1º SEMESTRE:

Componentes Curriculares	Carga horária implementada entre 18/02 e 13/03/2020	Carga horária implementada através de APNP	Carga Horária Semanal em APNP	Carga Horária síncrona total	Carga Horária Assíncrona total	Módulo de oferta	PROFESSOR
Arquitetura de Computadores	7h	63h	9h	7h	56h	2	Roger Endrigo Carvalho Porto
Inglês para Informática	6h40	28h20	4h03	3h30	24h50	2	Maria Eduarda Motta dos Santos

Introdução a Informática	11h24	58h36	8h22	3h30	55h06	1	Rodrigo Freitas
Lógica de Programação	24h	81h	11h30	7h	74h	1	Marcel da Silva Camargo
Metodologia de Pesquisa em Informática	8h	27h	3h50	3h30	23h30	2	Sinara Jobim Dutra
Redação e Interpretação para Informática	5h	30h	4h17	3h30	26h30	2	Josiane Redmer Hinz

2º SEMESTRE:

Componentes Curriculares	Carga horária implementada entre 18/02 e 13/03/2020	Carga horária implementada através de APNP	Carga Horária Semanal em APNP	Carga Horária síncrona total	Carga Horária Assíncrona total	Módulo de oferta	PROFESSOR
Banco de Dados I	10h	60h	8h34	7h	53h	1	Alex Sandro Ernandes Valério
Construção de Sites Web	11h	59h	8h29	7h	52h	2	Ezequiel Luís Vidal
Estatística e Matemática para Informática	5h50	29h10	4h10	7h	22h10	1	Francine Fernandes Araujo
Programação Estruturada	15h	90h	12h50	7h	83h	2	Márcio Spent
Sistemas Operacionais	10h	60h	8h34	7h	53h	1	Márcio Spent

3º SEMESTRE:

Componentes Curriculares	Carga horária implementada entre 18/02 e 13/03/2020	Carga horária implementada através de APNP	Carga Horária Semanal em APNP	Carga Horária síncrona total	Carga Horária Assíncrona total	Módulo de oferta	PROFESSOR
Banco de Dados II	11h40	58h 20	8h20	7h	51h20	1	Márcio Spent
Estruturas de Dados	6h40	28h20	4h03	7h	21h20	2	Márcio Spent
Programação Orientada a Objetos	20h	85h	12h08	10h30	74h30	1	Rodrigo Freitas
Programação para Web I	14h	56h	8h	3h30	52h30	2	Carlos Emilio Padilla Severo
Redes de Computadores	9h	61h	8h43	7h	54h	2	Marcel da Silva Camargo

4º SEMESTRE:

Componentes Curriculares	Carga horária implementada entre 18/02 e 13/03/2020	Carga horária implementada através de APNP	Carga Horária Semanal em APNP	Carga Horária síncrona total	Carga Horária Assíncrona total	Módulo de oferta	PROFESSOR
Banco de Dados III	6h	29h	4h08	3h30	25h30	1	Thales Vaz Maciel
Gerência de Projetos de Software	5h	30h	4h17	3h30	26h30	1	Rodrigo Silva
Modelagem de Sistemas I	10h	60h	8h34	3h30	56h30	2	Rodrigo Silva

Processo de Software	5h	30h	4h17	3h30	26h30	1	Rodrigo Silva
Programação para Dispositivos Móveis I	14h40	55h20	7h53	3h30	51h50	1	Diego de Carvalho Neves da Fontoura
Programação para Web II	16h40	88h20	12h37	3h30	84h50	2	Rodrigo Freitas

5º SEMESTRE:

Componentes Curriculares	Carga horária implementada entre 18/02 e 13/03/2020	Carga horária implementada através de APNP	Carga Horária Semanal em APNP	Carga Horária síncrona total	Carga Horária Assíncrona total	Módulo de oferta	PROFESSOR
Arquitetura de Software	5h	30h	4h17	3h30	26h30	1	Ezequiel Luís Vidal
Gestão e Empreendedorismo em Informática	5h	30h	4h17	3h30	26h30	1	Suélen dos Santos Garcia
Interoperabilidade de Sistemas	12h	58h	8h17	3h30	54h30	2	Thales Vaz Maciel
Licenciamento de Software	6h	29h	4h08	7h	22h	1	Marcel da Silva Camargo
Modelagem de Sistemas II	8h20	61h40	8h50	3h30	58h10	2	Rodrigo Freitas
Programação para Dispositivos Móveis II	14h40	55h20	7h53	3h30	51h50	1	Diego de Carvalho Neves da Fontoura

Tópicos em Análise e Desenvolvimento de Sistemas I	6h	29h	4h08	3h30	25h30	2	Thales Vaz Maciel
--	----	-----	------	------	-------	---	-------------------

6º SEMESTRE:

Componentes Curriculares	Carga horária implementada entre 18/02 e 13/03/2020	Carga horária implementada através de APNP	Carga Horária Semanal em APNP	Carga Horária síncrona total	Carga Horária Assíncrona total	Módulo de oferta	PROFESSOR
Auditoria de Sistemas de Informação	8h	27h	3h50	7h	20h	2	Fabiane Nunes Prates Camargo
Desenvolvimento de Sistemas Embarcados	7h	63h	9h	7h	56h	1	Roger Endrigo Carvalho Porto
Práticas em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	24h	81h	11h30	7h	74h	2	Carlos Emilio Padilla Severo; Thales Vaz Maciel
Qualidade de Software	5h	30h	4h17	3h30	26h30	1	Ezequiel Luís Vidal
Segurança de Aplicações	6h	29h	4h08	7h	22h	2	Thales Vaz Maciel
Tópicos em Análise e Desenvolvimento de Sistemas II	6h	29h	4h08	7h	22h	1	Alex Sandro Ernandes Valério

5. Metodologia de Ambientação Docente:

A ambientação docente começou com uma pré-ambientação, onde foram oportunizados de cursos de formação continuada durante o período de suspensão das atividades presenciais, mais especificamente no período de planejamento das APNP, tais como: Curso Suap-Edu, Curso de Atendimento Educacional Especializado, Seminário de Inclusão, Seminário EJA – EPT, Formação “Possibilidades de ressignificar a prática pedagógica em tempos de pandemia”, Curso Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais, Curso Google Classroom. Na primeira semana de APNP, será realizada uma reunião geral do DEPEX Bagé dando as boas vindas aos servidores e será feita uma retomada de alguns pontos do planejamento.

6. Metodologia de Ambientação Discente

Serão realizadas na primeira semana das APNP atividades de acolhimento da comunidade acadêmica, de orientação sobre os princípios de convivência no ambiente virtual evitando situações de cyberbullying, de revisão dos conteúdos trabalhados anteriormente à suspensão do calendário acadêmico e avaliação de possíveis lacunas de aprendizagem dos estudantes, ocorrida durante o período de isolamento social. Também será realizada uma pré-ambientação com a disponibilização de vídeo instrucional sobre o uso e funcionalidades do Google Classroom antes do início das APNP e na primeira semana das APNP – Período de Ambientação – este tema será retomado junto aos discentes. Neste período será disponibilizado aos discentes os contatos dos coordenadores de curso e área e do Setor Pedagógico do Campus para apoio durante as APNP, bem como o contato do Grupo de Escuta Sensível do DEGAE para apoio psicológico durante as APNP.

7. HORÁRIO DAS ATIVIDADES SÍNCRONAS

7.1 Módulo 1

1 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N		IA Rodrigo	LOG Marcel C		
2N					
3T					
4T					

2 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	SIST OPE	EST		BD I	
2N			Márcio S		Francine
3T					
4T					

3 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N			BDD II Márcio S	POO Rodrigo	
2N					
3T					
4T					

4 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	BDD III <small>Thales</small>	PROC <small>Rodrigo Silva</small>	GEREN SOFT <small>Rodrigo Silva</small>	PDM I <small>Diego F</small>	
2N					
3T					
4T					

5 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	LICENC <small>Marcel C</small>	PPDM II <small>Diego F</small>	ARQUIT <small>Ezequiel</small>	GESTÃO <small>Suélien</small>	
2N					
3T					
4T					

6 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N			EMBARCADO S <small>Roger P</small>	QUALI <small>Ezequiel</small>	TADS II <small>Alex Sandro</small>
2N					
3T					
4T					

Horario criado:04/10/2020

aSc TimeTables

7.2 Módulo 2

1 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	MC Sinara	ING Maria	ARQ Roger P	RED Josi	
2N					
3T					
4T					

2 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	CSW Ezequiel	PROG EST Márcio S			
2N					
3T					
4T					

3 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	PW I Carlos E	RDC Marcel C	ESTRUT Márcio S		
2N					
3T					
4T					

4 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	PW II Rodrigo		MDS I Rodrigo Silva		
2N					
3T					
4T					

5 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N		MDSI-T <small>Rodrigo</small>	TADS I <small>Thales</small>	INTER SIST <small>Thales</small>	
2N					
3T					
4T					

6 ADS

	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex
1M					
2M					
3M					
4M					
1T					
2T					
3T					
4T					
1N	PADS Thales	PADS Carlos E	AUDIT Fabiane		
2N		SEGUR Thales			
3T					
4T					

Obs.: Os sábados estarão reservados para atividades assíncronas

8. HORÁRIO DE ATENDIMENTO REMOTO ÀS/AOS ESTUDANTES

1ADS

COMPONENTE CURRICULAR	PROFESSOR(A)	HORÁRIO/TURNO DE ATENDIMENTO
Arquitetura de Computadores	Roger Endrigo Carvalho Porto	Segunda- 15:30hs – 17:00hs
Inglês para Informática	Maria Eduarda Motta dos Santos	Segunda - 8h às 8:30h e 18h às 18:30h
Introdução a Informática	Rodrigo Freitas	Quinta - das 18h às 19:00h
Lógica de Programação	Marcel da Silva Camargo	Segunda e Quarta - 19:00h às 19:30 h
Metodologia de Pesquisa em Informática	Sinara Jobim Dutra	Quarta – 14h às 15h
Redação e Interpretação para Informática	Josiane Redmer Hinz	Quarta- 17h às 18h

2ADS

COMPONENTE CURRICULAR	PROFESSOR(A)	HORÁRIO/TURNO DE ATENDIMENTO
Banco de Dados I	Alex Sandro Ernandes Valério	Quinta 14:00 – 15:05
Construção de Sites Web	Ezequiel Luís Vidal	Terça – 18:30 às 19:30h
Estatística e Matemática para Informática	Francine Fernandes Araujo	Segunda - 18h20min- 18h50min
Programação Estruturada	Márcio Spent	Segunda, Terça e Quarta 18h20min-18h50min
Sistemas Operacionais	Márcio Spent	Segunda, Terça e Quarta 18h20min-18h50min

3ADS

COMPONENTE CURRICULAR	PROFESSOR(A)	HORÁRIO/TURNO DE ATENDIMENTO
Banco de Dados II	Márcio Spent	Segunda, Terça e Quarta – 17h50min - 18h20min
Estruturas de Dados	Márcio Spent	Segunda, Terça e Quarta – 17h50min - 18h20min
Programação Orientada a Objetos	Rodrigo Freitas	Terça-feira - 18h às 19h
Programação para Web I	Carlos Emilio Padilla Severo	Segunda - 8:00h às 11:00 Quarta - 8:00h às 11:00
Redes de Computadores	Marcel da Silva Camargo	Segunda e Quarta – das 18:30h às 19:30h

4ADS

COMPONENTE CURRICULAR	PROFESSOR(A)	HORÁRIO/TURNO DE ATENDIMENTO
Banco de Dados III	Thales Vaz Maciel	Segunda - 10:00h às 10:30h
Gerência de Projetos de Software	Rodrigo Silva	Quarta - 18h00min - 19h00min
Modelagem de Sistemas I	Rodrigo Silva	Quarta - 18h00min - 19h00min
Processo de Software	Rodrigo Silva	Quinta - 18h00min - 19h00min
Programação para Dispositivos Móveis I	Diego de Carvalho Neves da Fontoura	Segunda à sexta - 10h às 12h
Programação para Web II	Rodrigo Freitas	Segunda-feira - 18h às 19h

5ADS

COMPONENTE CURRICULAR	PROFESSOR(A)	HORÁRIO/TURNO DE ATENDIMENTO
------------------------------	---------------------	-------------------------------------

Arquitetura de Software	Ezequiel Luís Vidal	Quarta – 18:30h às 19:30h
Gestão e Empreendedorismo em Informática	Suélen dos Santos Garcia	Quinta -14:00h às 15:00h
Interoperabilidade de Sistemas	Thales Vaz Maciel	Segunda - 14:00h – 14:30
Licenciamento de Software	Marcel da Silva Camargo	Segunda e quarta – 18:30h às 19:30h
Modelagem de Sistemas II	Rodrigo Freitas	Sexta-feira - 18h às 19h
Programação para Dispositivos Móveis II	Diego de Carvalho Neves da Fontoura	Segunda e quarta - 14h às 18h
Tópicos em Análise e Desenvolvimento de Sistemas I	Thales Vaz Maciel	Segunda - 10:00h às 10:30

6ADS

COMPONENTE CURRICULAR	PROFESSOR(A)	HORÁRIO/TURNO DE ATENDIMENTO
Auditoria de Sistemas de Informação	Fabiane Nunes Prates Camargo	Segunda - 19:00h às 20:00h
Desenvolvimento de Sistemas Embarcados	Roger Endrigo Carvalho Porto	Segunda - 9:00hs às 10:30hs
Práticas em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Carlos Emilio Padilla Severo; Thales Vaz Maciel	Segunda e Quarta 8:00 às 11:00
Qualidade de Software	Ezequiel Luís Vidal	Quarta e Quinta – 18:30 às 19:30h
Segurança de Aplicações	Thales Vaz Maciel	Quarta - 14:30 – 15:00
Tópicos em Análise e Desenvolvimento de Sistemas II	Alex Sandro Ernandes Valério	Sexta 14:00 – 15:05

9. AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM E DEMAIS FERRAMENTAS DIGITAIS

O Ambiente Virtual de Aprendizagem escolhido pela comunidade acadêmica do Campus Bagé foi o Google Classroom, que será utilizado por todos os cursos e turmas para as aulas assíncronas. Para as aulas síncronas os docentes terão disponível o Google Meet e o Conferência Web. Para fins de acesso remoto aos softwares instalados nos computadores dos laboratórios do Campus será utilizado o ambiente Guacamole.

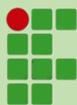
10. METODOLOGIAS PARA ORIENTAÇÃO E APRESENTAÇÕES DE TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

Considerar o exposto no TÍTULO XIV, das Diretrizes para oferta de APNP – IFSul.

11. ATENDIMENTOS DAS PESSOAS COM NECESSIDADES EDUCACIONAIS ESPECÍFICAS (PNEE) E DAS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA (PCD)

Antes do início das APNP foram realizadas reuniões focais com os docentes e profissionais de apoio das turmas que têm PNEE e/ou PcD para planejamento de estratégias de atendimento destes discentes durante o período de realização das APNP. Durante as APNP o setor pedagógico estará acompanhando, orientando e dando suporte para o atendimento a estes discentes.

12. PLANOS DE ENSINO ADAPTADOS



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé		
2. Componente Curricular: Arquitetura de Computadores	Código: BGS.3	CH: 70h
3. Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
4. Módulo: 1 () 2 (x)		
5. Semestre: 1	Turno: Noite	Turma: 20201.1.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 7h		
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7h		Assíncronas: 56h
8. Docente: Roger Endrigo Carvalho Porto	E-mail: rogerporto@ifsul.edu.br	
9. Código Google Classroom: n/a		

II – EMENTA

Estudo da representação de dados em Sistemas de Computação. Conversão entre bases numéricas. Utilização de aritmética binária. Estudo sobre lógica booleana. Introdução ao Modelo de Von Neumann e seus componentes. Conceito de instrução e seus formatos, fluxo de dados, e fluxo de controle. Programação em linguagem simbólica e em linguagem de máquina. Programação no processador hipotético Neander. Estudo sobre arquiteturas RISC e CISC.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Apresentar, de um ponto de vista mais aprofundado, os sistemas de computação, indo além da definição organizacional, abrangendo os aspectos arquiteturais.

ESPECÍFICOS

Ao final do curso o aluno deverá:

- Ser capaz de converter valores nas bases numéricas utilizadas pelos computadores;
- Compreender a aplicação da lógica nos sistemas de computação;
- Reconhecer os aspectos arquiteturais dos componentes principais de um sistema de computação;
- Saber como os computadores eletrônicos compreendem os programas a serem executados.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Bases Numéricas em Sistemas de Computação

- Representação binária
- Representação hexadecimal
- Conversão entre bases numéricas

UNIDADE II – Aritmética Binária

- Sinal e magnitude
- Complementos de um e de dois
- Soma e subtração
- Carry, borrow e overflow

UNIDADE III – Conceitos de Álgebra Booleana

- Operações e propriedades da álgebra booleana
- Portas lógicas
- Circuitos lógicos e expressões booleanas

UNIDADE IV – Componentes de um Computador: Modelo de Von Neumann

- Unidade central de processamento e memória
- Conceito de instrução e formatos
- Ciclo de instrução: busca e execução
- Conceitos de fluxo de dados e fluxo de controle

UNIDADE V – Processador Hipotético Neander

- Arquitetura: características e conjunto de instruções
- Organização e controle
- Programação em linguagem de máquina e linguagem simbólica
- Programação no simulador Neander

UNIDADE VI – Máquinas de Acordo com seu Conjunto de Instruções

- Máquinas RISC
- Máquinas CISC

V – METODOLOGIA**TÉCNICAS:**

- Encontros virtuais por meio de ferramentas de comunicação por vídeo (atividade necessariamente síncrona);
- Vídeos educativos de curta duração disponibilizados através de plataforma de compartilhamento de vídeos ou através de repositório eletrônico;
- Atividades a serem realizadas com base no que será discutido nos encontros virtuais e/ou com base em vídeos educativos (atividades sem a necessidade de conexão simultânea; disponíveis em plataforma digital, em repositório eletrônico ou enviadas por mensagem eletrônica);
- Simulações para compensar a ausência de atividades práticas em laboratório;
- Avaliações por meio de plataforma virtual.

RECURSOS:

- Computador do professor;
- Computadores dos alunos;
- Sistema de gerenciamento de conteúdo Google Classroom;
- Ferramenta de comunicação por vídeo Google Meet;
- Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos Google Drive;
- Serviço de mensagens eletrônicas Google Mail;
- Plataforma de compartilhamento de vídeos Youtube;
- Simuladores lógicos disponíveis na Internet.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Trabalho 1: Peso 10,0.

Trabalho 2: Peso 10,0.

Trabalho 3: Peso 10,0.

Nota final = (Trabalho 1 + Trabalho 2 + Trabalho 3) / 3

Obs.: associada a cada trabalho haverá, quando necessária, a reavaliação de conteúdos.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1h (S)	• Aritmética binária
	8h (A)	

2	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> Trabalho 1
	4h (A)	
	4h (A)	
3	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> Álgebra booleana
	8h (A)	
4	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> Trabalho 2
	4h (A)	
	4h (A)	
5	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> Modelo de Von Neumann
	8h (A)	
6	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> Máquinas RISC e CISC
	4h (A)	
	4h (A)	
7	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> Tópicos especiais em Arquitetura de Computadores
	8h (A)	

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	15:30hs – 17:00hs
Terça	
Quarta	
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

n/a

X – REFERÊNCIAS

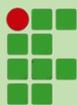
BÁSICAS:

- TANENBAUM, A. Organização Estruturada de Computadores. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.
- HENNESSY, J.; PATTERSON, D. Organização e Projeto de Computadores. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
- STALLINGS, W. Arquitetura e Organização de Computadores. 8. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

COMPLEMENTARES:

- WEBER, R. Fundamentos de Arquitetura de Computadores. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- PATTERSON, D. Arquitetura de Computadores: uma abordagem quantitativa. 5. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.
- MURDOCCA, M.; HEURING, V. Introdução à Arquitetura de Computadores. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2001.
- MONTEIRO, M. Introdução à Organização de Computadores. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2011.
- IDOETA, I.; CAPUANO, F. Elementos de Eletrônica Digital. 41. ed. São Paulo: Érica, 2012.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé		
2. Componente Curricular: Inglês para Informática 1	Código: BGS.5	CH: 35 h
3. Curso: Curso Superior Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
4. Módulo: 1 () 2 (x)		
5. Semestre: 2020/01	Turno: noite	Turma: 1º semestre
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6 horas e 40 minutos		
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3 horas e 30 minutos Assíncronas: 24 horas e 50 minutos		
8. Docente: Maria Eduarda Motta dos Santos	E-mail: me.mottasantos@gmail.com	
9. Código Google Classroom: kc32mia		

II – EMENTA

Leitura e compreensão de textos em Língua Inglesa. Desenvolvimento de estratégias de leitura em Língua Inglesa. Estudo das estruturas básicas da língua, envolvendo aspectos atinentes ao léxico e à sintaxe. Prática de aspectos linguísticos

III – OBJETIVOS

GERAL

- Vivenciar uma experiência de comunicação pelo uso da Língua Inglesa, no que se refere a novas maneiras de se expressar e de ver o mundo, refletindo sobre os costumes e maneiras de agir e interagir, possibilitando maior entendimento de um mundo plural e de seu papel como cidadão de seu país e do mundo.

ESPECÍFICOS

- Construir conhecimento sistêmico sobre a organização textual e sobre como e quando utilizar a linguagem nas situações de comunicação em inglês;
- Utilizar habilidades comunicativas de modo a poder atuar em situações diversas;
- Ler e valorizar a leitura como fonte de informação e prazer, utilizando-se como meio de acesso ao mundo do trabalho e dos estudos;
- Construir consciência linguística e consciência crítica dos usos que se fazem da língua estrangeira que está aprendendo.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Leitura e compreensão de textos

- Tipologia textual e gêneros textuais
- Tipos de leitura (intensiva e extensiva)
- Objetivos da leitura e níveis de compreensão (compreensão geral, compreensão das ideias principais e compreensão detalhada)

UNIDADE II – Desenvolvimento de estratégias de leitura em Língua Inglesa

- Reconhecimento de cognatos e palavras-chave
- *Skimming* e *Scanning*
- Utilização de conhecimento prévio e realização de inferências contextuais
- Reconhecimento de informações não verbais

UNIDADE III – Prática de aspectos linguísticos

- Referência pronominal
- Formas verbais (auxiliares 'be' e 'do')
- Ordem das palavras na oração

V – METODOLOGIA

Os conteúdos e temas serão divididos semanalmente, com explicações e prática em aulas síncronas através do *Google Meet* e exercícios e prática em atividades assíncronas através do *Google Classroom*. Também serão desenvolvidas estratégias de abordagem comunicativa: compreensão escrita, compreensão oral, prática de escrita e prática de fala,

tanto aproveitando o tempo de aulas síncronas, como através de atividades a serem entregues online. Trabalhos realizados online através da plataforma ou através de encontros síncronos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Serão realizadas duas atividades avaliativas envolvendo as tarefas online assíncronas, todas com peso igual a 10, sendo ambas avaliações por trabalhos entregues.

As avaliações serão referentes aos conteúdos vistos durante o semestre, realizadas de forma individual

O aluno que não atingir 60% de aproveitamento das avaliações, poderá fazer uma atividade de reavaliação durante o módulo.

Obs.: Os alunos que obtiverem aproveitamento superior a 60% nas provas, também serão oferecidos a oportunidade de reavaliação.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
Semana 1	0: 30/ 3:50	<ul style="list-style-type: none"> • Revisão – Palavras cognatas • Revisão – General comprehension • Revisão – Skimming • Revisão – Scanning
Semana 2	0: 30/ 3:30	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores de ideias/Conectores do texto • Prática de compreensão geral com textos
Semana 3	0: 30/ 3:30	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalho avaliativo: compreensão textual • Vocabulário da área • Reconhecendo textos da área (abstracts) • Uso do dicionário online
Semana 4	0: 30/ 3:30	<ul style="list-style-type: none"> • Estruturas básicas (referência pronominal) • Verbo to be • Introdução dos verbos (lista) – present simple
Semana 5	0: 30/ 3:30	<ul style="list-style-type: none"> • Auxiliares do e be (presente simple) • Ordem das frases em inglês • Verbos em diferentes conjugações • Reconhecendo verbos no texto
Semana 6	0: 30/ 3:30	<ul style="list-style-type: none"> • Formação de palavras: sufixo e prefixo • Trabalho avaliativo: estruturas da língua no texto
Semana 7	0:30/ 3:30	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretação de textos de informática
		•

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	Manhã – 8h às 8:30h e Tarde – 18h às 18:30h
Terça	-
Quarta	-
Quinta	-
Sexta	-

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

AMORIM, J. ; Gramática Escolar da Língua Inglesa. 1º edição, Person Education do Brasil. São Paulo, 2004.

CRUZ, Décio T.; Inglês.com.textos para Informática. Autor. Salvador, 2006.

MARQUES, Amadeu. On Stage, volume 1. Ática, São Paulo, 2012.

MUNHOZ, Rosângela; Inglês Instrumental: estratégias de leitura. Módulo I. Textonovo. São Paulo, 2000.

COMPLEMENTARES:

CUNNINGHAM, Sarah; REDSTON, Chris; Cutting Edge Starter. 1ª edição, Pearson Education Limited, Edinburgh Gate, Harlow, England, 2009.

RICHARDS, Jack C.; BOHLKE, David. Four Corners. Cambridge University Press, 2012

SWAN, Michael; WALTER, Catherine. The Good Grammar Book. Oxford University Press, 2001.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Lógica de Programação	Código: SUP.1865 CH: 105
3. Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (X) 2 ()	
5. Semestre: 1	Turno: Noite Turma: 1.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 24h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7h Assíncronas: 74h	
8. Docente: Marcel da Silva Camargo	E-mail: mscamargo@gmail.com
9. Código Google Classroom: iysefb7	

II – EMENTA

Estudo da lógica, compreensão de algoritmos, definição dos tipos de variáveis, das estruturas básicas, dos operadores e das instruções de entrada e saída. Demonstração das principais estruturas de seleção e de repetição. Desenvolvimento de sub-algoritmos.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Transmitir ao aluno os conceitos básicos sobre programação e construção de algoritmos para a resolução de problemas computacionais e desenvolver a lógica durante o processo de codificação de programas.

ESPECÍFICOS

- Conhecer os conceitos de lógica de programação e construção de programas;
- Diferenciar programas, procedimentos, funções e subprogramas;
- Trabalhar com um interpretador de linguagem algorítmica;
- Dominar o processo de desenvolvimento de programas de computador;
- Abordar conceitos de variáveis e matrizes;
- Utilizar operadores matemáticos, relacionais e lógicos;
- Implementar estruturas de decisão e de repetição;
- Fracionar programas em módulos;
- Alocar a memória de forma dinâmica;
- Apresentar o ambiente de desenvolvimento visual;
- Converter algoritmos em linguagens de programação C.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – A lógica e sua aplicação na programação de computadores

- Estruturação do raciocínio lógico
- Conceitos básicos sobre algoritmos

UNIDADE II – Representação de algoritmos

- Descritiva ou textual
- Gráfica

UNIDADE III – Tipos de algoritmos

- Algoritmos sequenciais

- Algoritmos com seleção
- Algoritmos com repetição

UNIDADE IV – A estrutura de um algoritmo

- Variáveis, constantes e tipos de dados
- Declaração de tipos
- Regras para nomeação de variáveis
- Aplicação de tipos de dados
- Definição de constantes

UNIDADE V – Operadores

- Operadores aritméticos
- Operadores relacionais
- Conectivos lógicos

UNIDADE VI – Instruções de entrada e saída de dados

UNIDADE VII – Estruturas algorítmicas

- Estruturas de seleção
- Estruturas de repetição

UNIDADE VIII – Sub-algoritmos

V – METODOLOGIA

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo-dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

O pensamento crítico do aluno será estimulado através de debates orais sobre técnicas de solução de problemas computacionais e performance de algoritmos

As aulas práticas são realizadas pelos alunos sob orientação nas aulas síncronas, onde terão a oportunidade de realizar os exercícios propostos utilizando um software para execução e teste de algoritmos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Duas provas práticas.

B – Um trabalho prático.

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre.

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo. A recuperação de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Di a	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1,0/10,5	● Unidades I e II
2	1,0/10,5	● Unidade III
3	1,0/10,5	● Unidades III e IV
4	1,0/10,5	● Unidade IV
5	1,0/10,5	● Unidades V e VI
6	1,0/10,5	● Unidades VII e VIII

7	1,0/11,0	• Avaliação
---	----------	-------------

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	19:00h às 19:30h
Terça	
Quarta	19:00h às 19:30h
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Equipamento compatível com Portugol Studio

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

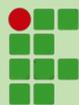
EVARISTO, J.; CRESPO, S. **Aprendendo a programar: programando numa linguagem algorítmica executável (ILA)**, 2ª Ed. (formato digital), 2010. Disponível em: http://professor.ic.ufal.br/jaime/livros/Livro_ILA_Edicao_2.pdf. Acesso em: 25 de setembro de 2010.

FORBELLONE, André Luiz Vilar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. **Lógica de Programação**. São Paulo: Makron Books, 2005..

COMPLEMENTARES:

MEDINA, M.; FERTIG, C. **Algoritmos e programação: teoria e prática**, 1ª Ed., São Paulo: Novatec, 2005.

SOUZA, M. A. F. et. al. **Algoritmos e Lógica de Programação**, 1ª Ed., São Paulo: Thomson Pioneira, 2005.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Metodologia de Pesquisa em Informática	Código: BGS.6 CH: 28 h
3. Curso: Curso Superior Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 2 (X)	
5. Semestre: 2020/1	Turno: noturno Turma: 20201.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 8h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3h30min. Assíncronas: 24h30min.	
8. Docente: Sinara Jobim Dutra	E-mail: sinara.dutra@ifam.edu.br
9. Código Google Classroom: z2niuvf	

II – EMENTA

Estudo das normas técnicas de apresentação de trabalhos acadêmicos-científicos. Introdução à metodologia de pesquisa. Discussão sobre métodos de pesquisa. Estudo sobre coleta e análise de dados.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Fomentar o conhecimento necessário para a elaboração de trabalhos acadêmico-científicos, através dos métodos e instrumentos tradicionais da ciência, a fim de que o discente obtenha autonomia na produção de suas atividades científicas, dentro das normas estabelecidas para esse fim.

ESPECÍFICOS

- Conhecer os processos de construção da ciência e as influências socioculturais;
- Entender os métodos e técnicas científicas,
- Verificar os aspectos éticos da pesquisa científica,
- Identificar as modalidades de trabalhos científicos;
- Compreender as atribuições da metodologia científica e ABNT.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Introdução

- 1.1 Finalidade de um projeto de pesquisa
- 1.2 Metodologia de pesquisa
- 1.3 Ciência e conhecimento
- 1.4 Pesquisa científica

UNIDADE II – Métodos de Pesquisa

- 2.1 Métodos quantitativos
- 2.2 Métodos qualitativos

UNIDADE III – Etapas da Pesquisa Científica

- 3.1 Escolha do tema
- 3.2 Formulação do problema
- 3.3 Construção de Hipóteses

UNIDADE IV – Dados de Pesquisa

- 4.1 Coleta de dados
 - 4.1.1 Instrumentos de coleta de dados
 - 4.1.2 Técnicas de coleta de dados
- 4.2.2 Análise de dados

V – METODOLOGIA

A apresentação dos conteúdos dar-se-á através de aulas síncronas, utilizando o google meet, e assíncronas, por meio do google classroom, com tarefas que auxiliem o aprendizado dos discentes. Para esse fim, utilizaremos slides, vídeos, apostila e diferentes tipologias textuais que apresentem conteúdos voltados à área.

VI –AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Compreendendo que a avaliação faz parte da dinâmica do contexto educacional e que ela é uma etapa importante para o discente, não podemos resumir-la somente a elaboração de uma prova e a incumbência de conferir uma nota. Sendo assim, levaremos em consideração o comprometimento do aluno com o componente curricular, as discussões e atividades assíncronas realizadas, estudos dirigidos e avaliação escrita durante o componente curricular.

Caso o discente, não alcance êxito ou deseje melhorar seu desempenho, terá direito a realizar uma prova escrita, no mesmo semestre/módulo letivo que cursa a referida disciplina como reavaliação.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1ª semana		
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none">• Ambientação e revisão dos conteúdos.
Aula 2	1h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none">• Conhecimento científico x Senso comum.
Aula 3	2hs/a assíncrona	<ul style="list-style-type: none">• Atividade referente a esses conteúdos.
2ª semana		
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none">• Aspectos éticos na pesquisa científica.
Aula 2	3h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none">• Leitura de material sobre o tema abordado na aula anterior e exercício.
3ª semana		
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none">• Modalidade de trabalhos científicos.
Aula 2	3h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none">• Projeto de pesquisa;• Resumo expandido,• Resumo simples;• Apresentação oral;• Pôster;• Artigo.
4ª semana		<ul style="list-style-type: none">•
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none">• Elementos textuais que compõem o projeto de pesquisa.• Elaboração do tema e problema do projeto de pesquisa.
Aula 2	3h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none">• Como elaborar os objetivos geral e específico do projeto de pesquisa.

5ª semana		
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none"> O uso de citação no trabalho científico.
Aula 2	1h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none"> Fichamento
Aula 3	1h/a assíncrona.	<ul style="list-style-type: none"> Dados de pesquisa.
6ª semana		
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none"> Métodos de pesquisa: qualitativo e quantitativo.
Aula 2	3h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none"> Exemplo de método qualitativo e quantitativo. Atividade.
7ª semana		
Aula 1	30min. síncronos	<ul style="list-style-type: none"> Avaliação final.
Aula 2	1h30min. assíncrona	<ul style="list-style-type: none"> Reavaliação.
Aula 3	2hs/a assíncrona	<ul style="list-style-type: none"> Resultado final das avaliações.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	14h às 15h. *Caso algum discente não puder nesse horário, combinarei previamente com ele outro horário para realizar o atendimento.
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

--

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2010

FERRAREZI J. C. **Guia do Trabalho Científico: do Projeto à Redação Final - Monografia, Dissertação e Tese**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

GIL, A. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

COMPLEMENTARES:

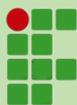
BOAVENTURA, E. **Metodologia da Pesquisa: Monografia, Dissertação. Tese**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

FLICK, U. **Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

REA, L.; PARKER, R. **Metodologia de Pesquisa - do planejamento à execução**. São Paulo: Pioneira, 2000.

BOOTH, W.; et al. **A Arte da Pesquisa**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

RAMPAZZO, L. **Metodologia científica**. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé		
2. Componente Curricular: Redação e Interpretação para Informática	Código: BG.ADS.1	CH: 35
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
4. Módulo: 1 ()	2 (x)	
5. Semestre: 2020/1	Turno: Noite	Turma: 1º sem.
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 5h		
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3h e 30m	Assíncronas: 26h e 30m	
8. Docente: Josiane Redmer Hinz	E-mail: josirh@gmail.com	
9. Código Google Classroom: egsagej		

II – EMENTA

Estudo do texto escrito e das características e estratégias de sua constituição. A interface entre leitura e produção de textos pertencentes a diferentes gêneros discursivos, tendo como foco principal os gêneros acadêmicos, com vistas ao aperfeiçoamento de aspectos formais, linguísticos e discursivos. Estudo acerca de aspectos da literatura afro-brasileira.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Compreender a constituição de diferentes gêneros acadêmicos quanto aos seus aspectos formais, linguísticos e discursivos.

ESPECÍFICOS

- Identificar características do gênero esquema.
- Identificar características do gênero resumo escolar.
- Identificar características do gênero resumo acadêmico.
- Identificar características do gênero resenha.
- Produzir diferentes gêneros acadêmicos.
- Compreender aspectos da literatura afro-brasileira.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Estudo do texto

- 1.1 Situação de enunciação: locutor, interlocutor, referente, espaço, tempo e fim discursivo
- 1.2 Interação autor x texto x leitor
- 1.3 Análise de diferentes gêneros discursivos (finalidade, conteúdo temático, forma composicional e estilo verbal)
- 1.4 Produção escrita de textos pertencentes a diferentes gêneros
- 1.5 Pontuação, ortografia, concordância (de acordo com as necessidades dos alunos)

UNIDADE II – Textos de natureza acadêmica

2.1 Esquema

2.2 Resumo escolar

2.2.1 Estratégias de sumarização

2.2.2 Articulação lógica entre as ideias mais relevantes do texto

2.2.3 Procedimentos para a produção de um resumo

2.3 Resumo acadêmico

2.3.1 Situações de produção do resumo acadêmico

2.3.2 Procedimentos para a produção de um resumo acadêmico

2.4 Resenha

2.4.1 Diferentes situações de produção de uma resenha

2.4.2 Plano global de uma resenha

2.4.3 Expressão da subjetividade do autor da resenha

2.4.4 Procedimentos para a produção de uma resenha
 2.5 Artigo
 2.1 Caracterização e análise de artigo científico.

UNIDADE III – Literatura afro-brasileira

- 3.1 Problematização acerca do conceito de literatura afro-brasileira.
 3.2 Discussão sobre a produção literária de autores e autoras afrodescendentes.

V – METODOLOGIA

A disciplina será desenvolvida a partir de atividades síncronas e assíncronas durante todo o período do módulo. Haverá um período de 30 minutos de atividades síncronas semanal, que será para explicações gerais e para sanar possíveis dúvidas dos alunos. A carga horária restante será efetivada por meio de atividades assíncronas, que consistirão em: vídeos, análise de textos, exercícios, produções de textos e atividades avaliativas. Para desenvolver as APNP, o aluno necessita ter um aparelho eletrônico (celular, notebook, desktop ou tablet) e acesso à Internet.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A avaliação será de caráter qualitativo e quantitativo. Serão realizados diferentes trabalhos de produção escrita (esquema, resumo, resenha e análise de artigo), além da avaliação da participação e realização de exercícios. Serão propostas atividades de reescrita dos textos sempre que for necessário como forma de reavaliação.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	5h	Estudo do texto Situação de enunciação: locutor, interlocutor, referente, espaço, tempo e fim discursivo Interação autor x texto x leitor Análise de diferentes gêneros discursivos (finalidade, conteúdo temático, forma composicional e estilo verbal)
2	4h e 30m	Textos de natureza acadêmica Esquema
3	4h e 30m	Resumo escolar Estratégias de sumarização Articulação lógica entre as ideias mais relevantes do texto Procedimentos para a produção de um resumo
4	4h e 30m	Resumo acadêmico Situações de produção do resumo acadêmico Procedimentos para a produção de um resumo acadêmico
5	4h e 30m	Resenha Diferentes situações de produção de uma resenha Plano global de uma resenha Expressão da subjetividade do autor da resenha Procedimentos para a produção de uma resenha
6	4h e 30m	Artigo Caracterização e análise de artigo científico.
7	2h e 30m	Literatura afro-brasileira Problematização acerca do conceito de literatura afro-brasileira. Discussão sobre a produção literária de autores e autoras afrodescendentes.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	

Terça	
Quarta	17h às 18h
Quinta	
Sexta	
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:	
X – REFERÊNCIAS	
<p>BÁSICAS:</p> <p>ERNANI e NICOLA. Práticas de linguagem: leitura e produção de textos – Ensino Médio. São Paulo: Scipione, 2001.</p> <p>FIORIN, José Luiz; SAVIOLI, Francisco Platão. Para entender o texto: leitura e redação. São Paulo: Ática, 2008.</p> <p>KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Ler e compreender: os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2006.</p> <p>MACHADO, A. R.; ABREU-TARDELLI, L.S.; LOUSADA, E. Resenha. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.</p> <p>MACHADO, A. R.; ABREU-TARDELLI, L.S.; LOUSADA, E. Resumo. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.</p> <p>COMPLEMENTARES:</p> <p>HOUAISS, Antonio. Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.</p> <p>KOCH, I. Desvendando os segredos do texto. Rio de Janeiro: Cortez, 2002.</p>	

indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Introdução a Informática	Código: 5508 - SUP.1863 CH: 70.00 H/84.00 AULAS
3. Curso: TADS	
4. Módulo: 1 (X) 2 ()	
5. Semestre: 1º Sem	Turno: Noite Turma: 20201.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 11.40h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3.30h	Assíncronas: 48.50h
8. Docente: Rodrigo Freitas	E-mail: foolha@gmail.com
9. Código Google Classroom: eevfg5h	
II – EMENTA	
Introdução aos sistemas de computação. Estudo dos elementos principais de um sistema de computação. Comunicação entre os módulos de um sistema de informação. Educação ambiental.	
III – OBJETIVOS	
GERAL	
Apresentar ao aluno os fundamentos sobre os computadores e seus componentes, bem como, apresentar a conceitos dos sistemas computacionais, de forma que auxiliem no desenvolvimento de atividades acadêmicas e profissionais.	
ESPECÍFICOS	
Conhecer os fundamentos sobre sistema de computação. Entender os conceitos e padrões de arquitetura de computadores.	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
UNIDADE I - Sistema de Computação	
1.1. Sistema de computação e seus componentes	
1.2. Tipos, breve histórico e evolução	
UNIDADE II - Processadores	
2.1. Busca e execução de instruções	
2.2. Conjunto de registradores	
2.3. Unidade de controle 2.4. Unidade lógica aritmética	
UNIDADE III - Memórias	
3.1. Visão geral, hierarquia, e características fundamentais	
3.4. Memória principal	
3.5. Memória secundária	
UNIDADES IV - Barramentos	
4.1. Placa-mãe e chipset	
4.2. Tipos de barramentos	
4.3. Tipos de interfaces	
4.4. Comunicação entre barramentos	
UNIDADE V - Periféricos de Entrada e de Saída	
5.1. Periféricos de entrada e suas tecnologias de funcionamento	
5.2. Periféricos de saída e suas tecnologias de funcionamento	
UNIDADE VI – Educação Ambiental	
6.1. Computação verde	
6.2. Política nacional de resíduos sólidos	
UNIDADE VII – Unidade especial, preparação para os proxmos semestres	
7.1. GIT	
7.2. Abordagem sobre o desenvolvimento de sistemas	

V – METODOLOGIA

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo e dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

O pensamento crítico do aluno será estimulado através de reflexões acerca dos assuntos abordados.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Um trabalho.

B – Uma prova teórica

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre com uma previsibilidade no cronograma

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo.

A recuperações de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/ Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	30m - S	• Revisão dos assuntos que já foram abordados no início do semestre
2	30m - S	• UNIDADE III
2	8.50h - A	• UNIDADE IV
3	30m - S	• UNIDADES V
3	8h - A	• Trabalho
4	30m - S	• UNIDADE VI
4	8h - A	• UNIDADE VII
5	30m - S	• Prova
5	8h - A	• Retirada de dúvidas via chat ou google meet/classroom
6	30m - S	• Retirada de dúvidas via chat ou google meet/classroom
6	8h - A	• Recuperação
7	30m - S	• Divulgação e mostra dos resultados
7	8h - A	• Fechamento semestre e visão de futuro para os alunos (próximos passos)

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Terça	Primeiro período noite (1N - conforme calendário enviado)
Quarta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Quinta	Das 18h às 19h
Sexta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Dispositivo com acesso a internet e G Suite

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

WEBER, Raul. Fundamentos de Arquitetura de Computadores. 4.ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

NORTON, Peter. Introdução à Informática. 1.ed. São Paulo: Pearson, 2011.

MORIMOTO, Carlos. Hardware II: o Guia Definitivo. 1.ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

COMPLEMENTARES:

HENNESSY, John; PATTERSON, David. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. 4.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

TORRES, Gabriel. Hardware: curso completo. 4.ed. Rio de Janeiro : Axcel Books, 2001.

TANENBAUM, Andrew. Organização Estruturada de Computadores. 6.ed. São Paulo : Pearson Prentice Hall, 2013.

STALLINGS, William. Arquitetura e Organização de Computadores. 8.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

PATTERSON, David. Arquitetura de Computadores: uma abordagem quantitativa. 5.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Construção de Sites Web	Código: BGS.11 CH: 70H/84A
3. Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 2 (x)	
5. Semestre: 2	Turno: Noite Turma: 20201.2.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 11.66H/14A	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 11.6H/14A Assíncronas: 46.6H/56A	
8. Docente: Ezequiel Luís Vidal	E-mail: ezequielvidal@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: pn7kxpc	

II – EMENTA

Criação de documentos estáticos. Criação de documentos interativos no lado cliente. Estilização de documentos web. Criação de sites web.

III – OBJETIVOS

GERAL

- o Apresentar linguagens e tecnologias para a construção de sites web.

ESPECÍFICOS

- o Compreensão e utilização de linguagens e tecnologias web;
- o Fazer com que o discente, ao final da disciplina, seja capaz de reunir todas as aprendizagens para a construção de sites web.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Criação de Documentos Estáticos

- o 1.1 Introdução a linguagem de marcação
- o 1.2 Estruturas de documentos em hipertexto
- o 1.3 Manipulação de elementos e atributos em hipertexto

UNIDADE II – Criação de Documentos Interativos no Lado Cliente

- o 2.1 Introdução a linguagem
- o 2.2 Frameworks para manipulação de documentos interativos
- o 2.3 Manipulação de documentos interativos

UNIDADE III – Estilização de Documentos Web

- o 3.1 Introdução a linguagem de estilização
- o 3.2 Estilização de documentos web

UNIDADE IV – Criação de Sites Web

- o 4.1 Planejamento, organização e gerenciamento de sites
- o 4.2 Criação de sites

V – METODOLOGIA

A disciplina será trabalhada de forma teórica e prática, com maior ênfase à prática, com

resolução de exercícios e trabalhos. As aulas acontecerão em ambiente virtual de aprendizagem com aulas síncronas e assíncronas. Para apresentar o conteúdo ao aluno, serão realizadas duas aulas síncronas de 30 minutos em cada semana através de reunião virtual e com apoio de softwares de apresentação. O restante da carga horária será vencida através de aulas assíncronas, com resolução de exercícios e trabalhos. Serão utilizados softwares de download gratuito para realização das atividades pelos alunos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Avaliação:

Serão realizadas duas avaliações (de mesmo peso): a primeira avaliação compreenderá as Unidades I e II, aplicada através de um trabalho prático. A segunda abordará as Unidades III e IV, proposta também através de um trabalho prático. A nota final do aluno resultará da média aritmética das notas das duas avaliações.

Critérios de aprovação:

- O resultado de uma avaliação será registrado por valores de 0 (zero) a 10 (dez).
- O resultado mínimo para aprovação no componente curricular é 6 (seis).
- Para a aprovação final o aluno também deverá ter comparecido a 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária estabelecida no PPC.
- O controle de frequência do aluno será baseado na observância da presença dos alunos nas aulas síncronas e da entrega de atividades das aulas assíncronas.
- O registro parcial de notas e frequência será disponibilizado pelo professor em ambiente virtual.

Reavaliação:

Será realizada uma reavaliação substitutiva com data previamente disponibilizada em ambiente virtual. A reavaliação substituirá a avaliação com menor nota obtida. A retomada dos conteúdos será realizada através de revisões sobre os conceitos trabalhados na(s) Unidade(s).

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1.5/7	• Revisão de conteúdo já ministrado – Unidade 1
2	1.5/7	• Unidade 2
3	1.5/7	• Unidade 2
4	1.5/7	• Unidade 3
5	1.5/7	• Unidade 3
6	1.5/7	• Unidade 4
7	1.5/7	• Unidade 4
		•
		•
		•
		•

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	18:30 às 19:30
Quarta	
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

- o Computador com acesso à internet.
- o Navegador web Mozilla Firefox e Google Chrome.
- o Visual Studio Code: Software para ambiente de programação de download gratuito. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/download> .

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

DUCKETT, J. **Introdução à programação web com HTML, XHTML e CSS**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

SILVA, M. S. **JavaScript: guia do programador**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

SILVA, M. S. **Jquery: a biblioteca do programador JavaScript**. 2. ed. São

Paulo: Novatec, 2010.

COMPLEMENTARES:

MANZANO, A. L. N. G.; TOLEDO, S. A. de. **Guia de orientação e desenvolvimento de sites HTML, XHTML, CSS e JavaScript/JScript**. 2. ed. São Paulo: Érica, 2011.

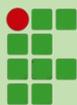
SILVA, M. S. **HTML5 - A linguagem de marcação que revolucionou a web**. São Paulo: Novatec Editora Editora, 2010.

SILVA, M. S. **JQuery UI: componentes de interface rica para suas aplicações web**. São Paulo: Novatec, 2012.

ROBBINS, J. N. **Aprendendo web design: guia para iniciantes**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

WATRALL E.; SIARTO J. **Use a cabeça! Web Design**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular:	Código: BGS.8 CH: 42H/35HA
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 2 (x)	
5. Semestre: 2	Turno: noite Turma: 20201.2.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 5h50min	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 6h Assíncronas: 23h10min	
8. Docente: Francine Fernandes Araujo	E-mail: francinefernandesaraujo93@gmail.com
9. Código Google Classroom: 75yobuc	

II – EMENTA

Estudo e aplicação da Matemática comercial e financeira; Estudo de estatística descritiva.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Vincular o estudo dos conteúdos matemáticos aos conhecimentos prévios dos alunos, de modo que a bagagem cultural de cada um possa ser assimilada, entendida e recriada a partir de novos conceitos, respeitando os seus centros de interesse e suas individualidades;
- Favorecer a formação de alunos aptos a pensar, refletir, propor soluções sobre problemas e questões atuais, trabalhar e cooperar uns com os outros.
- Contribuir para uma formação dos alunos como seres críticos e participativos, conscientes de seu papel nas mudanças sociais.
- Propiciar uma aprendizagem matemática significativa, visando contribuir com a capacitação dos indivíduos para resolver problemas práticos do cotidiano, ressaltando a importância desta disciplina no desenvolvimento científico tecnológico da sociedade.
- Buscar através da resolução de problemas o desenvolvimento de habilidades relacionadas à representação, compreensão, comunicação e investigação;
- Agregar um valor formativo no que diz respeito ao desenvolvimento do pensamento matemático, através da construção de hipóteses, processos de resolução, questionamentos, conclusões e generalizações.

ESPECÍFICOS

- Relacionar o estudo de estatística a modelos matemáticos e explorar seus significados e aplicações através de aplicativos computacionais livres e/ou gratuitos disponíveis;
- Identificar uma função.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Elementos de Matemática Comercial e Financeira

- Razões e proporções

- Grandezas direta e inversamente proporcionais
- Porcentagem
- Variação percentual e taxas de inflação
- Capital, juro, taxa de juros e montante
- Regime de capitalização
- Juros simples e compostos e descontos

UNIDADE II – Elementos de Estatística Descritiva

- Variáveis aleatórias discretas e contínuas
- Tabelas de frequência e gráficos diversos
- Medidas de centralidades (médias, mediana e moda)
- Medidas de dispersão (variância e desvio padrão)
- Probabilidade
- Correlação

V – METODOLOGIA

Serão utilizadas estratégias que valorize no processo de aprendizagem do aluno neste novo desafio de aulas síncronas e assíncronas, buscando ajuda de sites e vídeos que possibilitem aos discentes relacionar o conteúdo com as atividades, exercícios de fixação de conceitos valorizando a parte visual do aluno, exercícios com enunciados claros e sucintos e atendimentos individuais em contra turno. Nos momentos síncronos, utilizaremos para a explicação e desenvolvimento dos exemplos e exercícios que os alunos não conseguiram resolver nos momentos assíncronos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Questões criadas na própria sala de aula do google classroom como atividades avaliativas. Também será aberto um espaço para que seja enviado arquivo com as questões resolvidas, algumas questões selecionadas pela professora. Participação nas aulas síncronas será contada como avaliação. Provavelmente será 3 avaliações e as suas respectivas reavaliações, como conteúdo será uma unidade para cada avaliação.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1h/ 4h	• Unidade I
2	1h/4h	• Unidade I
3	1h/4h	• Unidade I
4	1h/4h	• Unidade II
5	1h/4h	• Unidade II
6	1h/4h10min	• Unidade II

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	18h20min- 18h50min
Terça	
Quarta	
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Utilização de vídeos, jogos e sites que ajudem nos estudos e auxiliem na aprendizagem dos alunos.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

IEZZI, G.; HAZZAN, S.; DEGENSZAJN, D. **Fundamentos de Matemática Elementar**. Vol. 11, 1. Ed., São Paulo: Atual Editora, 2011.

KAZMIER, L. J. **Estatística Aplicada à administração e economia**. 4. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

SWEENEY, D. J.; WILLIAMS, T. A.; ANDERSON, D. R. **Estatística aplicada à administração e economia**. 2. Ed. São Paulo: Pioneira Thomson, 2007.

COMPLEMENTARES:

SPIEGEL, M. R. **Probabilidade e estatística**. 1. Ed. São Paulo: Makron, 1977.

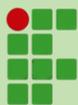
GRIFFITHS, D. **Use a cabeça! Estatística**. São Paulo: Alta books, 2009.

SPIEGEL, M. R.; STEPHENS, L. J. **Estatística**. 4. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VIEIRA, S. **Estatística Básica**. 1. Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

RUMSEY, D. **Estatística para Leigos**. 1. Ed. São Paulo: Alta Books, 2009.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Banco de Dados I	Código: 5513 - SUP.1852 CH: 70h
3. Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (x) 2 ()	
5. Semestre: 2°	Turno: Noite Turma: 20201.4.BG.INF_I.1T
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 10h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7	Assíncronas: 53
8. Docente: Alex Sandro Ernandes Valério	E-mail: alexvalerio@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: yvhbczh	

II – EMENTA

Modelagem de dados; Modelos conceituais, modelos E-R e suas variações; Modelo Lógico; Álgebra relacional; Criação de tabelas, definição de chaves.

III – OBJETIVOS

GERAL

Proporcionar os meios necessários para uma Modelagem de um Banco de Dados.

ESPECÍFICOS

Criar Diagrama Entidade/Relacionamento.

Modelo Lógico de um Banco de Dados.

Modelo Físico de um Banco de Dados.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Banco de dados

1.1. Conceituação

1.2. Sistema gerenciador de banco de dados

UNIDADE II – Modelo de banco de dados

2.1. Modelo conceitual

2.2. Modelo lógico

2.3. Modelo físico

UNIDADE III – Modelo entidade-relacionamento

3.1. Entidade

3.2. Relacionamento

3.3. Cardinalidade de relacionamentos

3.3.1. Cardinalidade máxima

3.3.2. Cardinalidade mínima

3.4. Atributo

3.5. Generalização / Especialização

3.6. Entidade associativa

3.7. Construindo modelos ER

UNIDADE IV – Composição de um banco de dados relacional

4.1. Tabelas

4.2. Chaves

4.3. Domínios de valores vazios

4.4. Restrições de integridade

UNIDADE V – Transformação entre modelos

5.1. Conceitual para modelo lógico

5.2. Implementação de relacionamentos

UNIDADE VI – Normalização

6.1. Passagem à primeira forma normal

6.2. Passagem à segunda forma normal

6.3. Passagem à terceira forma normal

V – METODOLOGIA

- Um encontro semanal síncrono em horário com sala virtual (videoconferência)
- Disponibilização de materiais e exercícios de forma assíncrona
- Horários de atendimento para auxiliar o discente

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

- Avaliação objetiva por meio de testes online a partir de um sistema informatizado (Google sala de aula) com peso máximo de 10;
- Reavaliação será aplicada dentro do módulo.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
Semana 1	1h / 8h	UNIDADE I – Banco de dados Revisão sobre introdução de Álgebra Relacional
Semana 2	1h / 8h	UNIDADE II – Modelo de banco de dados
Semana 3	1h / 8h	UNIDADE III – Modelo entidade-relacionamento
Semana 4	1h / 8h	UNIDADE IV – Composição de um banco de dados relacional

Semana 5	1h / 7h	UNIDADE V – Transformação entre modelos
Semana 6	1h / 7h	UNIDADE VI – Normalização
Semana 7	1h / 7h	Prazo final trabalhos.
VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO		
Dia	Horários	
Segunda		
Terça		
Quarta		
Quinta	14:00 – 15:05	
Sexta		
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:		
X – REFERÊNCIAS		
<p>BÁSICAS:</p> <p>HEUSER, C. A. Projeto de banco de dados. 6ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.</p> <p>NAVATHE, S. B.; ELMASRI, R. E. Sistemas de banco de dados. 6ª Ed. São Paulo: Pearson, 2011.</p> <p>SILBERSCHATZ, A. VIEIRA, C. Sistema de Banco de Dados. 5ª Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2006.</p> <p>COMPLEMENTARES:</p> <p>BEIGHLEY, Lynn. Use a cabeça: SQL. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2010.</p> <p>COSTA, R. L. C. SQL Guia Prático. Rio de Janeiro: Brasport, 2006.</p> <p>DATE, C.J. Introdução a Sistemas de Bancos de Dados. 8ª Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2004.</p> <p>MILANI, A. PostgreSQL - Guia do Programador. São Paulo: Novatec, 2008.</p> <p>XAVIER, Fabrício S. SQL: dos conceitos às consultas complexas. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.</p>		

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Programação Estruturada.	Código: 5511 - SUP.1871 CH: 105 Horas
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 2 (X)	
5. Semestre: 2o	Turno: Noite Turma: 20201.2.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 15 horas	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 horas	Assíncronas: 83 horas
8. Docente: Márcio Spent	E-mail: marciospent@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: z6zbxhz	
II – EMENTA	
<p>apresentar os princípios sobre linguagem de programação estruturada; estudo do conceito de tipos de dados, operações de entrada e saída; operadores aritméticos e lógicos; estudo de estruturas de controle em linguagem de programação; manipulação de vetores e matrizes; funções e procedimentos; gravação de dados em arquivos.</p>	
III – OBJETIVOS	
<p>Objetivo geral: Apresentar aos alunos o conceito de programação estruturada e o ensino da linguagem de programação C.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudo da programação estruturada. - Estudo da linguagem de programação C. - Desenvolvimento e interpretação de programas na linguagem C. 	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
<p>UNIDADE I – Fundamentos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Princípios sobre programação estruturada 1.2 A Linguagem de programação C 1.3 Estrutura de um programa em C 1.4 Conceitos sobre programa fonte e objeto 1.5 Compilação e interpretação de programas 1.6 Tipos de dados em C 1.7 Operações de entrada e saída 1.8 Operadores aritméticos e lógicos <p>UNIDADE II – Estrutura de controle</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Estruturas de seleção simples e compostas 2.2 Estrutura de seleção múltipla 2.3 Estruturas de repetição 2.4 Manipulação de vetores e matrizes em C <p>UNIDADE III – Modularização</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 O conceito função e procedimento 3.2 Manipulação de funções e procedimentos em C 	

3.4 Passagem de parâmetros por valor e por referência.

3.3 Criando programas modularizados

UNIDADE IV – Ponteiros e memória.

4.1 Definição

4.2 Criação

4.3 Utilizando ponteiros.

4.4 Alocação de memória.

UNIDADE V – Caracteres e Strings.

5.1 Funções da biblioteca de manipulação de caracteres .

5.2 Funções da biblioteca de manipulação de strings .

UNIDADE VI – Arquivos.

6.1 Arquivos sequencias.

6.2 Arquivo de acesso aleatório.

V – METODOLOGIA

- Um encontro síncrono semanal, com aulas expositivas e dialogadas para exposição de conceitos teóricos.

- Disponibilização de materiais e exercícios de forma assíncrona, objetivando a leitura e a prática dos conceitos apresentados de forma síncrona.

- Disponibilização de horários de atendimento para auxiliar o discente no processo de ensino-aprendizagem.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

- Serão ofertados trabalhos e questionários para cada unidade do conteúdo programático com peso total de 10 pontos.

- A reavaliação, caso necessária, será ofertada durante o período do módulo.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1ª Semana	1h S 12h A	UNIDADE III – Modularização
2ª Semana	1h S 11h A	UNIDADE IV – Ponteiros e memória.
3ª Semana	1h S 12h A	UNIDADE IV – Ponteiros e memória.
4ª Semana	1h S 12h A	UNIDADE IV – Ponteiros e memória.
5ª Semana	1h S 12h A	UNIDADE V – Caracteres e Strings.
6ª Semana	1h S 12h A	UNIDADE VI – Arquivos.
7ª Semana	1h S 12h A	UNIDADE VI – Arquivos.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	18h20min-18h50min
Terça	18h20min-18h50min
Quarta	18h20min-18h50min

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. **Fundamentos de Programação de Computadores**. 3ª Edição. São Paulo: Longman do Brasil, 2012.

BACKES, A. **Linguagem C: completa e descomplicada**. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

DEITEL, H.M; DEITEL, P.J. **Como Programar em C**, 6ª Edição. 2011.

COMPLEMENTARES:

GRIFFIHS, D.; GRIFFIHS, D. **Use a cabeça! C**. São Paulo: Altabooks, 2013.

SENNE, E. L. **Primeiro curso de programação em C**. 3ª Edição. São Paulo: VisualBooks, 2009.

MIZRAHI, V. V. **Treinamento em Linguagem C**. 2ª Edição. São Paulo: Pearson, 2008.

SCHILDT H. **C Completo e Total**. Editora Pearson Makron Books, 2006.

PEREIRA, Silvio do Lago. **Algoritmos e lógica de programação em C: uma abordagem didática**. São Paulo, SP: Érica, 2010. 190 p.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Sistemas Operacionais	Código: 5510 - SUP.1881 CH: 70 horas
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (X) 2 ()	
5. Semestre: 2o	Turno: Noite Turma: 20201.2.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 10 horas	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 horas	Assíncronas: 53 horas
8. Docente: Márcio Spent	E-mail: marciospent@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: ak2p4u4	
II – EMENTA	
<p>Estudar os conceitos e históricos de Sistemas Operacionais; estudar conceito de processos, gerência do processador; comparar diferentes métodos de gerência de memória; estudar sistemas de arquivos, dispositivos de entrada/saída; programação concorrente; utilizar na prática sistemas operacionais.</p>	
III – OBJETIVOS	
<p>Objetivo geral: Apresentar aos alunos os fundamentos sobre arquitetura de sistemas operacionais, bem como entender o funcionamento dos mesmos.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estudo da evolução dos sistemas operacionais; - Estudo do funcionamento de um sistema operacional; - Estudo de programação concorrente em sistemas operacionais. - Utilização do sistema operacional LINUX. 	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
<p>UNIDADE I - Introdução</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conceitos básicos 1.2. Objetivos do sistema operacional <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1 Tipos de serviço 1.3. Sistema operacional na visão do usuário <ol style="list-style-type: none"> 1.3.1 Chamadas de sistema 1.3.2 Programas de sistema 1.4. Sistema operacional na visão de projeto 1.5. Histórico de sistemas operacionais <p>UNIDADE II - Processo</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Modelo de processo 2.2. Estados do processo 2.3. Mudanças de estado do processo 2.4. Subprocessos e Thread 2.5. Processos do sistema 2.6. Tipos de processo <p>UNIDADE III - Gerência do processador</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Escalonadores 3.2. Escalonamento não-preemptivo/preemptivo 3.3 Algoritmos de escalonamento 	

UNIDADE IV - Gerência de memória

- 4.1. Alocação contígua simples
- 4.2 Alocação particionada
- 4.3 Paginação
- 4.4 Memória virtual

UNIDADE V – Sistemas de Arquivos

- 5.1 Conceitos básicos
- 5.2 Arquivos
- 5.3 Implementação de arquivos
- 5.4 Gerência de espaço livre
- 5.5 Diretórios
- 5.6 Implementação de diretórios

UNIDADE VI - Entrada e Saída

- 6.1 Princípios básicos de hardware
- 6.2 Princípios básicos de software de entrada e saída
- 6.3 Dispositivos periféricos típicos

UNIDADE VII – Programação Concorrente

- 7.1. Definição
- 7.2. Motivação
- 7.3. Especificação do paralelismo
- 7.4. Problema da seção crítica
- 7.5. Spin-lock
- 7.6. Semáforos
- 7.7. Deadlock

UNIDADE VIII – Linux

- 8.1 – Utilizando o sistema operacional Linux

V – METODOLOGIA

- Um encontro síncrono semanal, com aulas expositivas e dialogadas para exposição de conceitos teóricos.
- Disponibilização de materiais e exercícios de forma assíncrona, objetivando a leitura e a prática dos conceitos apresentados de forma síncrona.
- Disponibilização de horários de atendimento para auxiliar o discente no processo de ensino-aprendizagem.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

- Serão ofertados trabalhos e questionários para cada unidade do conteúdo programático com peso total de 10 pontos.
- A reavaliação, caso necessária, será ofertada durante o período do módulo.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1ª Semana	1h S 8h A	UNIDADE III - Gerência do processador
2ª Semana	1h S 8h A	UNIDADE III - Gerência do processador
3ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE IV - Gerência de memória
4ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE V – Sistemas de Arquivos UNIDADE VI - Entrada e Saída
5ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE VII – Programação Concorrente

6ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE VII – Programação Concorrente
7ª Semana	1h S 9h A	UNIDADE VIII – Linux

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	18h20min-18h50min
Terça	18h20min-18h50min
Quarta	18h20min-18h50min

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

CARISSIMI, A., S. Toscani: **Sistemas Operacionais** 4a. Edição, Editora Bookman, 2010.

SILBERSCHATZ, A., P. Baer Galvin, e G. Gagne, , **Fundamentos de Sistemas Operacionais**, 9a. Edição, Editora LTC, 2015.

TANENBAUM, Andrew S., **Sistemas Operacionais Modernos**, 4a. Edição, Editora Pearson, 2015.

COMPLEMENTARES:

DEITEL H. M.; Deitel P. J.; Choffnes D. R.; **Sistemas Operacionais**, 3ª. Edição, Editora Prentice-Hall, 2005.

MACHADO, Francis Berenger; Maia, Luiz Paulo. **Arquitetura de Sistemas Operacionais**. 4 edição, Editora LTC, 2007.

TANENBAUM, Andrew. **Organização Estruturada de Computadores**. Rio de Janeiro: 5ª edição. Livros Técnicos e Científicos, 2006.

TOSCANI, Simão Sirineo. **Sistemas Operacionais e Programação Concorrente**. 1 edição. Sagra Luzzato, 2003.

TORRES, Gabriel. **Hardware: curso completo**. Rio de Janeiro: 4ª edição. Axcel Books, 2001.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	Código: 5558 - SUP.1872 CH: 105.00 H/126.00 AULAS
3. Curso: TADS	
4. Módulo: 1 (X)	2 ()
5. Semestre: 3º Sem	Turno: Noite Turma: 20201.3.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 24	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 18 Aulas	Assíncronas: 84 Aulas
8. Docente: Rodrigo Freitas	E-mail: foolha@gmail.com
9. Código Google Classroom: 7bifmcx	
II – EMENTA	
<p>O paradigma de programação orientada a objetos; abstração; classe, atributos e métodos; encapsulamento; sobrecarga de métodos; associação entre classes; herança; polimorfismo; interfaces; pacotes; listas; composição e agregação; persistência de dados; construção de aplicações.</p>	
III – OBJETIVOS	
GERAL	
<p>Expor os princípios teóricos envolvidos na tecnologia de orientação a objetos e discutir suas implicações no processo de construção de aplicações de software.</p>	
ESPECÍFICOS	
<p>Compreender aspectos teóricos da programação orientada a objetos (POO). Explorar como construir aplicações baseadas na POO. Aprender a utilizar ferramentas para construção de software. Entender o processo de construção de aplicações orientadas a objetos.</p>	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
UNIDADE I – Fundamentos de programação em Java	
1.1 O que é necessário para programar em Java?	
1.2 Obtenção das ferramentas necessárias.	
1.3 Construção de programas em Java.	
1.4 Tipos de dados e entrada e saída básica.	
1.5 Estruturas de controle em Java.	
UNIDADE II – Programação Orientada a Objetos	
2.1 Classificação: atributos e métodos	
2.2 Encapsulamento	
2.3 Atributos de instância e classe	
2.4 Métodos de instância e classe	
2.5 Atributos constantes	
2.6 Sobrecarga de métodos	
2.7 Associação entre classes	
2.8 Herança	
2.9 Polimorfismo	
2.10 Interfaces	
2.11 Pacotes	
UNIDADE III - Estruturas de dados	
3.1 Manipulação de vetores	
3.2 Manipulação de matrizes	
3.3 Listas	
3.4 Composição e Agregação	

3.5 Aplicações práticas

UNIDADE IV – Persistência de dados

4.1 Conceitos sobre conectividade com banco de dados

4.2 Modelos de conexão

4.3 Criando e obtendo conexões

4.4 Realizando operações de manipulação de dados

UNIDADE V - Construção de aplicações orientadas a objetos

5.1 Conceitos sobre aplicações web

5.2 Projeto de uma aplicação

V – METODOLOGIA

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo e dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

O pensamento crítico do aluno será estimulado através de reflexões acerca dos assuntos abordados.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Um trabalho pratico com o objetivo de construir uma aplicação com os conceitos abordados nas unidades ao longo das aulas assinc e sinc.

B – Uma prova teórica

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre com uma previsibilidade no cronograma

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo.

A recuperações de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

OBS. Conforme relatado na letra A no instrumento de avaliação desta disciplina, teremos um trabalho pratico que será feito conforme o andamento de cada modulo de forma assíncrona com o auxilio do professor caso isso faça necessário.

Ex. Unidade II – Faremos uma parte do trabalho referente a essa unidade, obtendo ao final das unidades um trabalho que componha todo o conteúdo abordado.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/ Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	3 - S	• Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
2	3 - S	• UNIDADE II
2	20 - A	• UNIDADE II
3	3 - S	• UNIDADES III
3	24 - A	• UNIDADES III
4	3 - S	• UNIDADE IV
4	20 - A	• UNIDADE IV
5	3 - S	• UNIDADE V
5	10 - A	• Prova
6	3 - S	• Recuperação

6	10 - A	<ul style="list-style-type: none"> Fechamento semestre e visão de futuro para os alunos (próximos passos)
VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO		
Dia	Horários	
Segunda	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)	
Terça	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)	
Quarta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)	
Quinta	Primeiro, Segundo e Terceiro período noite (1N, 2N e 3N conforme calendário enviado)	
Sexta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)	
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:		
Dispositivo com acesso a internet, dispositivo com OPENJDK 11 instalado e visual studio code configurado para trabalhar com java.		
X – REFERÊNCIAS		
<p>BÁSICAS:</p> <p>DEITEL, P.; DEITEL, H. Java como programar. 8a Edição, São Paulo: Pearson, 2010. HORSTMAN, C.; CORNELL, G. Core Java: volume 1. 8a Edição, São Paulo: 2010. SIERRA, K. BATES, B. Use a cabeça! Java. 2a Edição. São Paulo: Altabooks, 2005.</p> <p>COMPLEMENTARES:</p> <p>HORSTMAN, C. Conceitos de Computação com Java. 5a Edição. São Paulo: Bookman, 2009. ROGERS. C; LEMAY, L. Aprenda em 21 dias Java. 4a Edição. Rio de Janeiro: Campus, 2005. SEVERO, C. E. P. Netbeans IDE 4.1: para desenvolvedores que utilizam a tecnologia Java. Rio de Janeiro: Brasport, 2005. TAMASSIA R.; GOODRICH, M. T. Estruturas de Dados e Algoritmos em Java. 4a Edição. Porto Alegre: Bookman, 2007. GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISSIDES, J. Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.</p>		

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	Código: 5558 - SUP.1872 CH: 105.00 H/126.00 AULAS
3. Curso: TADS	
4. Módulo: 1 (X)	2 ()
5. Semestre: 3º Sem	Turno: Noite Turma: 20201.3.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 20h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 10:30h Assíncronas: 74:30h	
8. Docente: Rodrigo Freitas	E-mail: foolha@gmail.com
9. Código Google Classroom: 7bifmcx	
II – EMENTA	
<p>O paradigma de programação orientada a objetos; abstração; classe, atributos e métodos; encapsulamento; sobrecarga de métodos; associação entre classes; herança; polimorfismo; interfaces; pacotes; listas; composição e agregação; persistência de dados; construção de aplicações.</p>	
III – OBJETIVOS	
GERAL	
<p>Expor os princípios teóricos envolvidos na tecnologia de orientação a objetos e discutir suas implicações no processo de construção de aplicações de software.</p>	
ESPECÍFICOS	
<p>Compreender aspectos teóricos da programação orientada a objetos (POO). Explorar como construir aplicações baseadas na POO. Aprender a utilizar ferramentas para construção de software. Entender o processo de construção de aplicações orientadas a objetos.</p>	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
<p>UNIDADE I – Fundamentos de programação em Java</p> <p>1.1 O que é necessário para programar em Java? 1.2 Obtenção das ferramentas necessárias. 1.3 Construção de programas em Java. 1.4 Tipos de dados e entrada e saída básica. 1.5 Estruturas de controle em Java.</p> <p>UNIDADE II – Programação Orientada a Objetos</p> <p>2.1 Classificação: atributos e métodos 2.2 Encapsulamento 2.3 Atributos de instância e classe 2.4 Métodos de instância e classe 2.5 Atributos constantes 2.6 Sobrecarga de métodos 2.7 Associação entre classes 2.8 Herança 2.9 Polimorfismo 2.10 Interfaces 2.11 Pacotes</p> <p>UNIDADE III - Estruturas de dados</p> <p>3.1 Manipulação de vetores 3.2 Manipulação de matrizes 3.3 Listas 3.4 Composição e Agregação</p>	

3.5 Aplicações práticas

UNIDADE IV – Persistência de dados

4.1 Conceitos sobre conectividade com banco de dados

4.2 Modelos de conexão

4.3 Criando e obtendo conexões

4.4 Realizando operações de manipulação de dados

UNIDADE V - Construção de aplicações orientadas a objetos

5.1 Conceitos sobre aplicações web

5.2 Projeto de uma aplicação

V – METODOLOGIA

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo e dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

O pensamento crítico do aluno será estimulado através de reflexões acerca dos assuntos abordados.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Um trabalho pratico com o objetivo de construir uma aplicação com os conceitos abordados nas unidades ao longo das aulas assinc e sinc.

B – Uma prova teórica

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre com uma previsibilidade no cronograma

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo.

A recuperações de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

OBS. Conforme relatado na letra A no instrumento de avaliação desta disciplina, teremos um trabalho pratico que será feito conforme o andamento de cada modulo de forma assíncrona com o auxilio do professor caso isso faça necessário.

Ex. Unidade II – Faremos uma parte do trabalho referente a essa unidade, obtendo ao final das unidades um trabalho que componha todo o conteúdo abordado.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana /Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1:30h - S	• Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
1	11h - A	• Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
2	1:30h - S	• UNIDADE II
2	11h - A	• UNIDADE II
3	1:30h - S	• UNIDADES III
3	11h - A	• UNIDADES III
4	1:30h - S	• UNIDADE IV
4	11h - A	• UNIDADE IV
5	1:30h - S	• UNIDADE V

5	10h - A	<ul style="list-style-type: none"> • Prova
6	1:30h - S	<ul style="list-style-type: none"> • Retirada de dúvidas via chat ou google meet/classroom
6	10h - A	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperação
7	1:30h - S	<ul style="list-style-type: none"> • Divulgação resultados e mostra dos projetos
7	10:30h - A	<ul style="list-style-type: none"> • Fechamento semestre e visão de futuro para os alunos (próximos passos)

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Terça	Das 18h às 19h
Quarta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Quinta	Primeiro, Segundo e Terceiro período noite (1N, 2N e 3N conforme calendário enviado)
Sexta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Dispositivo com acesso a internet, dispositivo com OPENJDK 11 instalado e visual studio code configurado para trabalhar com java.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

DEITEL, P.; DEITEL, H. Java como programar. 8a Edição, São Paulo: Pearson, 2010.
 HORSTMAN, C.; CORNELL, G. Core Java: volume 1. 8a Edição, São Paulo: 2010.
 SIERRA, K. BATES, B. Use a cabeça! Java. 2a Edição. São Paulo: Altabooks, 2005.

COMPLEMENTARES:

HORSTMAN, C. Conceitos de Computação com Java. 5a Edição. São Paulo: Bookman, 2009.
 ROGERS, C.; LEMAY, L. Aprenda em 21 dias Java. 4a Edição. Rio de Janeiro: Campus, 2005.
 SEVERO, C. E. P. Netbeans IDE 4.1: para desenvolvedores que utilizam a tecnologia Java. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.
 TAMASSIA R.; GOODRICH, M. T. Estruturas de Dados e Algoritmos em Java. 4a Edição. Porto Alegre: Bookman, 2007.
 GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISSIDES, J. Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP		
I - IDENTIFICAÇÃO		
1. Local: IFSUL – Campus Bagé		
2. Componente Curricular: Banco de Dados II	Código: 5555 - SUP.1853	CH: 70 horas
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
4. Módulo: 1 (X) 2 ()		
5. Semestre: 3o	Turno: Noite	Turma: 20201.3.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 11 horas e 40 minutos		
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 horas Assíncronas: 51 horas e 20 minutos		
8. Docente: Márcio Spenst		E-mail: marciospenst@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: wv7hpfq		
II – EMENTA		
Estudo das linguagens de definição e manipulação de banco de dados. Conhecimento e identificação do projeto físico e lógico de banco de dados. Estudo das tecnologias de SGBDs. Implementação de modelos. Recursos avançados.		
III – OBJETIVOS		
Objetivo geral:		
<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar os meios necessários de utilização dos Sistemas Gerenciadores de Bancos de Dados, assim como base teórica e prática para realizar acessos e consultas a base de dados. 		
Objetivos específicos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Criar tabelas, atribuindo chaves, e chaves estrangeiras. • Manipular dados nas bases de dados. • Elaborar consultas com as operações da Álgebra Relacional; manipular uma base de dados através da linguagem SQL 		
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO		
UNIDADE I - Linguagem de definição de dados		
1.1. Tipos de dados		
1.2. Criação de tabelas		
1.3. Criação de chaves (primárias e estrangeiras)		
1.4. Alterando a estrutura de uma tabela		
1.5. Alterando nomes de colunas e tabelas		
UNIDADE II - Linguagem de manipulação de dados		
2.1. Inserindo dados em uma tabela		
2.2. Alterando dados em uma tabela		
2.3. Deletando dados em uma tabela		
UNIDADE III - Composição de um banco de dados relacional		
3.1 Tabelas		
3.2 Chaves		
3.3 Domínios e valores vazios		
UNIDADE IV - Restrições de integridade		
4.1. Restrições de Verificação		

- 4.2. Restrições de não-nulo
- 4.3. Restrições de unicidade

UNIDADE V – SQL

- 5.1 Comandos
- 5.2 Agrupando dados
- 5.3 Operando, ordenando e formatando resultados
- 5.4 Junções
- 5.5 Combinando comandos

UNIDADE VI – Recursos Avançados

- 6.1 Visões
- 6.2 Gatilhos

V – METODOLOGIA

- Um encontro síncrono semanal, com aulas expositivas e dialogadas para exposição de conceitos teóricos.
- Disponibilização de materiais e exercícios de forma assíncrona, objetivando a leitura e a prática dos conceitos apresentados de forma síncrona.
- Disponibilização de horários de atendimento para auxiliar o discente no processo de ensino-aprendizagem.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

- Serão ofertados trabalhos e questionários para cada unidade do conteúdo programático com peso total de 10 pontos.
- A reavaliação, caso necessária, será ofertada durante o período do módulo.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1ª Semana	1h S 7 horas e 20 minutos A	UNIDADE II - Linguagem de manipulação de dados
2ª Semana	1h S 8h A	UNIDADE III - Composição de um banco de dados relacional
3ª Semana	1h S 8h A	UNIDADE IV - Restrições de integridade
4ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE V – SQL
5ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE V – SQL
6ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE V – SQL
7ª Semana	1h S 7h A	UNIDADE VI – Recursos Avançados

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	17h50min - 18h20min
Terça	17h50min - 18h20min
Quarta	17h50min - 18h20min

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

HEUSER, C. A. **Projeto de banco de dados**. 6ª Ed., Porto Alegre: Bookman, 2009.

NAVATHE, S. B.; ELMASRI, R. E. **Sistemas de banco de dados**. 7ª Ed., São Paulo: Pearson, 2019.

SILBERSCHATZ, A. VIEIRA, C. **Sistema de Banco de Dados**. 5ª Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

COMPLEMENTARES:

BEIGHLEY, Lynn. **Use a cabeça: SQL**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2010.

COSTA, R. L. C. **SQL Guia Prático**. Rio de Janeiro: Brasport, 2006.

DATE, C.J., **Introdução a Sistemas de Bancos de Dados**, Campus, 2004.

MILANI, A. **PostgreSQL - Guia do Programador**. São Paulo: Novatec, 2008.

XAVIER, Fabrício S. **SQL: dos conceitos às consultas complexas**. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Estrutura de Dados	Código: 5557 - SUP.1858 CH: 35 horas
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 ()	2 (X)
5. Semestre: 3o	Turno: Noite Turma: 20201.3.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6 horas e 40 minutos	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 horas Assíncronas: 21 horas e 20 minutos	
8. Docente: Márcio Spent	E-mail: marciospent@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: x2wwfae	
II – EMENTA	
Estudo dos conceitos básicos de tipos de dados e estruturas de dados. Conceituação de estruturas dinâmicas. Implementação de listas, pilhas, filas e árvores. Utilização de algoritmos de ordenação e de busca.	
III – OBJETIVOS	
<p>Objetivo geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entendimento das estruturas de dados e operações que realizam acesso a estas estruturas; <ul style="list-style-type: none"> Entendimento dos algoritmos de busca e ordenação em estruturas de dados. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreensão do funcionamento de estruturas de dados estáticas e dinâmicas, lineares e não lineares; <ul style="list-style-type: none"> Compreensão do funcionamento de algoritmos de ordenação iterativos de ordem quadrática e recursivos de ordem linearítmica/quasilinear. 	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
UNIDADE I: Introdução <ol style="list-style-type: none"> Estruturas de dados e tipos de dados Introdução à notação assintótica UNIDADE II: Ordenação e busca <ol style="list-style-type: none"> Problema da ordenação Algoritmos de ordenação em tempo quadrático $O(n^2)$ Algoritmos de ordenação em tempo quasilinear $O(n \cdot \log n)$ Algoritmos de busca sequencial e binária em <i>arrays</i> UNIDADE III: Estruturas sequenciais ou encadeadas <ol style="list-style-type: none"> Listas Pilhas Filas UNIDADE IV: Árvores <ol style="list-style-type: none"> Árvores genéricas Árvores binárias Percurso em árvores 	
V – METODOLOGIA	
- Um encontro síncrono semanal, com aulas expositivas e dialogadas para exposição de conceitos teóricos.	

- Disponibilização de materiais e exercícios de forma assíncrona, objetivando a leitura e a prática dos conceitos apresentados de forma síncrona.
- Disponibilização de horários de atendimento para auxiliar o discente no processo de ensino-aprendizagem.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

- Serão ofertados trabalhos e questionários para cada unidade do conteúdo programático com peso total de 10 pontos.
- A reavaliação, caso necessária, será ofertada durante o período do módulo.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1ª Semana	1 hora S 3 horas e 20 minutos A	UNIDADE III: Estruturas sequenciais ou encadeadas
2ª Semana	1h S 3h A	UNIDADE III: Estruturas sequenciais ou encadeadas
3ª Semana	1h S 4h A	UNIDADE III: Estruturas sequenciais ou encadeadas
4ª Semana	1h S 3h A	UNIDADE III: Estruturas sequenciais ou encadeadas
5ª Semana	1h S 3h A	UNIDADE III: Estruturas sequenciais ou encadeadas
6ª Semana	1h S 3h A	UNIDADE IV: Árvores
7ª Semana	1h S 3h A	UNIDADE IV: Árvores

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	17h50min - 18h20min
Terça	17h50min - 18h20min
Quarta	17h50min - 18h20min

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

CORMEN, T.; et al. Algoritmos: Teoria e Prática. 3.ed. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

FORBELLONE, A.; EBERSPÄCHER, H. Lógica de Programação: A construção de algoritmos e estruturas de dados. 3.ed. São Paulo: Pearson, 2005.

ASCENCIO, A.; ARAÚJO, G. Estruturas de Dados: Algoritmos, análise da complexidade e implementações em JAVA e C/C++. 1.ed. São Paulo: Pearson, 2011.

COMPLEMENTARES:

SEDGEWICK, R.; WAYNE, K. Algorithms. 4.ed. Boston: Addison-Wesley, 2011.

EDELWEISS, N.; GALANTE, R. Estruturas de Dados. 1.ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

CELES, W.; CERQUEIRA, R.; RANGEL, J. Introdução a Estruturas de Dados: com técnicas de programação em C. 2.ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2016.

SZWARCFITER, J.; MARKENZON, L. Estruturas de Dados e Seus Algoritmos. 3.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PUGA, S.; RISSETTI, G. Lógica de Programação e Estruturas de Dados: com Aplicações em Java. 2.ed. São Paulo: Pearson, 2009.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Redes de Computadores	Código: SUP.1879 CH: 70
3. Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 2 (X)	
5. Semestre: 3	Turno: Noite Turma: 3.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 9h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3,5h Assíncronas: 57,5h	
8. Docente: Marcel da Silva Camargo	E-mail: mscamargo@gmail.com
9. Código Google Classroom: o2m3ctr	

II – EMENTA

Conceitos básicos de rede; arquiteturas e topologias; protocolos de comunicação de dados; modelo OSI; endereçamento IP, classes de IP; cálculo de sub-redes; protocolo TCP/IP; roteamento; dispositivos e tecnologias de redes; meios físicos; aferição e certificação de cabos de rede.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Proporcionar o entendimento dos principais conceitos, topologias, meios de transmissão e arquiteturas, bem como os principais componentes utilizados em uma rede contemporânea, a fim de promover ao aluno o desenvolvimento de habilidades para implementação de uma rede estruturada de computadores.

ESPECÍFICOS

- Expor os conceitos básicos de Redes de Computadores.
- Apresentar os modelos de referência OSI e TCP/IP de arquitetura de redes.
- Apontar os principais conceitos da tecnologia de transmissão de sinais.
- Analisar os protocolos de redes locais.
- Discutir a correção e detecção de erros numa rede de computadores.
- Descrever o processo de interconexão de redes.
- Desenvolver a habilidade de implementação de uma rede de computadores estruturada.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Introdução a redes de computadores

- Histórico
- Definições e conceitos básicos

UNIDADE II – Topologia

- Linhas de comunicação
- Redes geograficamente distribuídas
- Redes locais e metropolitanas
 - Topologia em estrela
 - Topologia em anel
 - Topologia em barra

UNIDADE III – Meios físicos de transmissão

- Meios de transmissão
 - Par transado
 - Cabo coaxial
 - Fibra ótica
 - Redes sem fio
- Ligação ao meio
 - Ligações ponto a ponto
 - Ligações multiponto
 - Ligações em fibra ótica
- Ligações físicas e cabeamento estruturado

UNIDADE IV – Arquiteturas de redes de computadores

- Organizações internacionais de padronização
- O modelo OSI da ISO 4.2.1, o nível físico
 - O nível de enlace de dados
 - O nível de rede
 - O nível de transporte
 - O nível de seção
 - O nível de apresentação
 - O nível de aplicação
- Arquitetura da Internet TCP/IP
 - Comparação entre as arquiteturas OSI e Internet TCP/IP

UNIDADE V – Protocolo TCP/IP

- Introdução
- Conceitos de redes TCP/IP
- Endereços e DNS
- Roteamento e sub-redes
- Servidores Web e Navegadores
- FTP
- SMTP
- **SSH**

V – METODOLOGIA

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo-dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

As aulas práticas são realizadas pelos alunos sob orientação nas aulas síncronas, onde terão a oportunidade de realizar os exercícios propostos utilizando um software para simulação de redes de computadores.

Nas aulas práticas a professor utilizará com os alunos alguns materiais, ferramentas e equipamentos de redes de computadores, como: cabos, conectores, alicates, switches e testador de cabo.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Duas provas teóricas.

B – Um trabalho prático.

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre.

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo. A recuperação de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	0,5/8,0	• Unidade I
2	0,5/8,0	• Unidade II
3	0,5/8,0	• Unidade III
4	0,5/8,0	• Unidade III
5	0,5/8,0	• Unidade IV
6	0,5/8,0	• Unidade V
7	0,5/9,5	• Avaliação

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	das 18:30h às 19:30h
Terça	
Quarta	das 18:30h às 19:30h
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Equipamento compatível com software Cisco Packet Tracer. Alicates de crimpagem de cabos de rede RJ45. Conectores RJ45. Cabo de Rede Cat5e.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

TANENBAUM, A. S. **Redes de Computadores**. 4a Edição. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

SOARES. **Redes de Computadores – Das LANs, MANs e WANs às Redes ATM**. Rio de Janeiro: Campus, 1995.

TORRES, G. **Redes de computadores: curso completo**. Rio de Janeiro: Axcel Books, 2001.

COMPLEMENTARES:

BARRET, D.; KING, T. **Redes de Computadores**. São Paulo: LTC, 2010.

COMMER, D. **Redes de Computadores e Internet**. Bookman: Porto Alegre, 2007.

DAVIE, B. S. **Redes de Computadores**. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2013.

KUROSE, J. F. **Redes de Computadores e a Internet**. São Paulo: Makron Books, 2003.

MORIMOTO, C. E. **Redes: guia prático**. Porto Alegre: Sul Editores, 2008.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Gerência de Projetos de Software	Código: BGS.21 CH: 33,33 h/r
3. Curso: Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (x) 2 ()	
5. Semestre: IV semestre	Turno: Noite Turma: 20201.BG.ADS.4N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 4,99 h/r	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3,5 h/r	Assíncronas: 24,84 h/r
8. Docente: Rodrigo Silva	E-mail: profrodrigorosadasilva@gmail.com
9. Código Google Classroom: ezq4ry4	

II – EMENTA

Introdução ao gerenciamento de projetos de software; Perfil do gerente de projetos; Fases de um projeto de software; Planejamento de projetos de software; Análise de custo/benefício em um projeto de software; Ferramentas de gerência de projetos. Gerência da equipe envolvida em um projeto de software. Elaboração de projetos de software. A gerência de projetos na visão do PMI - *Project Management Institute*.

III – OBJETIVOS

GERAL

Apresentar aos alunos as principais metodologias ágeis para gerenciamento de projeto de software utilizando algumas ferramentas que apoiam o gerenciamento.

ESPECÍFICOS

- Apresentar conceitos de projeto e de gerência de projeto;
- Integrar projetos e equipes (times) de desenvolvimento;
- Gerenciar o tempo, os recursos humanos e a qualidade do projeto;
- Gerenciar as comunicações do projeto;
- Identificar os riscos do projeto.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Introdução ao gerenciamento de projetos de software

- 1.1 Perfil do gerente de projetos
- 1.2 Fases de um projeto de software
- 1.3 Planejamento de projetos de software
- 1.4 Análise de custo/benefício em um projeto de software

UNIDADE II – Ferramentas de gerência de projetos

- 2.1 Gráfico de Gantt
- 2.2 Planilhas de recursos e tarefas
- 2.3 Acompanhamento de projetos
- 2.4 Operação de ferramentas de gerência de projetos

UNIDADE III – Gerencia de equipes de projetos de software

- 3.1 Elaboração de projetos de software
- 3.2 Normas para gerencia de processos de construção de software

UNIDADE IV – A gerência de projetos na visão do PMI (Project Management Institute)

- 4.1 Fatores críticos de sucesso de um projeto de informática
- 4.2 O plano de ação de um projeto de informática
- 4.3 Análise de riscos de um projeto de informática
- 4.4 Acompanhamento da execução e controle de modificações

V – METODOLOGIA

Nesse momento, o objetivo principal é de fornecer acesso temporário a instruções e apoios instrucionais ao discente, de maneira que haverá um debate para definição do repositório e meio digital mais adequado de acesso ao material. Contudo, a metodologia norteadora está fortemente baseada no modelo - sala de aula invertida – onde o material será previamente acessível no formato digital oportuno à maioria da turma. Posteriormente, serão promovidas atividades no AVA, tais como, postagens no Fórum, listas de discussões, apresentações, além de diálogos em momentos síncronos, esse espaço também servirá ao esclarecimento de dúvidas e revisão dos conceitos abordados e exercícios propostos.

Atividades assíncronas: os materiais didáticos serão postados no AVA Google Classroom. As atividades propostas aos alunos deverão ser postadas nas datas previamente combinadas com a professora e indicadas na plataforma.

Atividades síncronas: será utilizado o Google Meet. Nesses encontros os alunos poderão esclarecer dúvidas, solicitar explicações dos conteúdos anteriormente disponibilizados, bem como a resolução dos exercícios.

Todas as aulas gravadas ficarão registradas em nossa plataforma virtual.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A proposta de avaliação priorizará o processo de ensino-aprendizagem em duas dimensões: indicadores de competência e avaliação do papel de estudante. Os indicadores serão compostos de trabalhos, provas e testes com enfoque interdisciplinar, além das tarefas de casa e as observações sobre questões de valores comportamentais de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, tais como a participação nos fóruns. Para tal, a avaliação será realizada através de três instrumentos avaliativos de forma assíncrona: resolução de exercícios (RE); trabalhos (TRAB) e produção de um vídeo de apresentação de trabalho, os quais deverão ser postados no AVA nas datas estipuladas pela professora e indicadas na plataforma.

O aluno que não obtiver êxito em qualquer um dos instrumentos, terá direito a uma reavaliação cumulativa do conteúdo no formato de trabalho.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana	C.H – hora relógio	Conteúdo ou atividade
I	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none">Identificando os perfis de gerencia de projetos
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none">Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
II	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none">Fases de um projeto de software
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none">Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
III	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none">Análise do custo do produto-serviço utilizando CANVAS
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none">Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
IV	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none">Gráfico Burn Down Chart
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none">Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
V	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none">Entrega do Product Backlog
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none">Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
VI	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none">Montagem do KANBAN para acompanhamento da execução

	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
VII	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega do Sprint Final, software e Vídeo do Pitch
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	Quarta - 18h00min - 19h00min
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Será disponibilizado materiais adaptados a limitação do aluno e atendimento individualizado em horário extra disponibilizado pela professora de forma síncrona para esclarecimento de dúvidas sobre os conteúdos e atividades propostas.

X – REFERÊNCIAS

a. BÁSICAS:

VARGAS, Ricardo. Gerenciamento de Projetos. 7ª Edição. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

REZENDE, D. A. Planejamento de Sistemas de Informação e Informática. 4ª Edição. São Paulo: Atlas S.A, 2011.

SIMÕES, C. V., ALBERT, R.,G. Análise de Pontos de Função: Medição, Estimativas e Gerenciamento de Projetos de Software. 13ª Edição. São Paulo: Érica, 2013.

b. COMPLEMENTARES:

PAGE-JONES, Meilir. Gerenciamento de projetos: guia prático para restauração da qualidade em projetos e sistemas de processamento de dados. 1ª Edição. São Paulo: McGraw Hill, 1990.

PRADO, D. Gerência de projetos em tecnologia da informação. 1ª Edição. Belo Horizonte: Ed. de Desenvolvimento Gerencial, 1999.

NOGUEIRA, M. Engenharia de Software: um framework para a gestão de riscos em projetos de software. São Paulo: Ciência Moderna, 2009.

CARVALHO, M. M. Fundamentos em gestão de projetos: construindo competências para gerenciar projetos. 3ª Edição. São Paulo: Atlas, 2011.

MENEZES, L. C. M. Gestão de projetos. São Paulo: Atlas, 2009

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Modelagem de Sistemas I	Código: BGS.19 CH: 66,66 h/r
3. Curso: Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (x)	2 ()
5. Semestre: IV semestre	Turno: Noite Turma: 20201.BG.ADS.4N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 9,99 h/r	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3,5 h/r	Assíncronas: 53,17 h/r
8. Docente: Rodrigo Silva	E-mail: rodrigossilva@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: ezg4ry4	

II – EMENTA

Levantamento de requisitos do sistema. Elaboração de modelagem conceitual e de domínio através de diagramas de classe. Mapeamento de classes em tabelas relacionais. Aplicação dos diagramas em estudos de caso.

III – OBJETIVOS

GERAL

Apresentar aos alunos o processo de modelagem de aplicações preconizado pela metodologia UML2, adotando ferramentas específicas de trabalho.

ESPECÍFICOS

- Entender a necessidade de modelar um sistema computacional antes da implementação;
- Identificar as fases do ciclo de vida do software e a da modelagem;
- Visualizar o objetivo da modelagem através de diagramas de caso de uso;
- Destacar os conceitos básicos do paradigma de programação orientada à objetos e sua relação com diagramas de classe;
- Implementar diagramas em ferramentas específicas de modelagem.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I - Introdução à modelagem de sistemas

- 1.1. Utilização da linguagem UML
- 1.2. Modelagem de requisitos

UNIDADE II - Diagramas de casos de uso

- 2.1. Atores e casos de uso
- 2.2. Associações
- 2.3. Especialização/Generalização
- 2.4. Inclusão
- 2.5. Extensão e suas restrições
- 2.6. Fronteiras de sistema
- 2.7. Aplicação em estudos de caso

UNIDADE III - Arquitetura de informação e Design Visual

- 3.1 Fundamentos do design visual
- 3.2 Sitemap
- 3.3 Wireframes
- 3.4 Aplicação em estudo de caso

UNIDADE IV - Modelagem conceitual e domínio

- 4.1. Diagrama de classes
- 4.2. Associações
- 4.3. Classe associativa

- 4.4. Interface
- 4.5. Restrições
- 4.6. Estereótipos
- 4.7. Aplicação em estudos de caso

V – METODOLOGIA

Nesse momento, o objetivo principal é de fornecer acesso temporário a instruções e apoios instrucionais ao discente, de maneira que haverá um debate para definição do repositório e meio digital mais adequado de acesso ao material. Contudo, a metodologia norteadora está fortemente baseada no modelo - sala de aula invertida – onde o material será previamente acessível no formato digital oportuno à maioria da turma. Posteriormente, serão promovidas atividades no AVA, tais como, postagens no Fórum, listas de discussões, apresentações, além de diálogos em momentos síncronos, esse espaço também servirá ao esclarecimento de dúvidas e revisão dos conceitos abordados e exercícios propostos.

Atividades assíncronas: os materiais didáticos serão postados no AVA Google Classroom. As atividades propostas aos alunos deverão ser postadas nas datas previamente combinadas com a professora e indicadas na plataforma.

Atividades síncronas: será utilizado o Google Meet. Nesses encontros os alunos poderão esclarecer dúvidas, solicitar explicações dos conteúdos anteriormente disponibilizados, bem como a resolução dos exercícios.

Todas as aulas gravadas ficarão registradas em nossa plataforma virtual.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A proposta de avaliação priorizará o processo de ensino-aprendizagem em duas dimensões: indicadores de competência e avaliação do papel de estudante. Os indicadores serão compostos de trabalhos, provas e testes com enfoque interdisciplinar, além das tarefas de casa e as observações sobre questões de valores comportamentais de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, tais como a participação nos fóruns. Para tal, a avaliação será realizada através de três instrumentos avaliativos de forma assíncrona: resolução de exercícios (RE); trabalhos (TRAB) e produção de um vídeo de apresentação de trabalho, os quais deverão ser postados no AVA nas datas estipuladas pela professora e indicadas na plataforma.

O aluno que não obtiver êxito em qualquer um dos instrumentos, terá direito a uma reavaliação cumulativa do conteúdo no formato de trabalho.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana	C.H – hora relógio	Conteúdo ou atividade
I	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceitos Iniciais orientação a objetos
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
II	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Introdução à modelagem de sistemas
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
III	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceito de Sistema, Proposição e Modelagem
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
IV	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Elicitação de requisitos
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
V	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Prática de Implementação de diagramas
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> ● Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.

VI	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> • Produção da documentação
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
VII	Assíncronas (7,6h)	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega do Sprint Final, software e Vídeo do Pitch
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	18h às 19h
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Será disponibilizado materiais adaptados a limitação do aluno e atendimento individualizado em horário extra disponibilizado pela professora de forma síncrona para esclarecimento de dúvidas sobre os conteúdos e atividades propostas.

X – REFERÊNCIAS

a. BÁSICAS:

GUEDES, G. UML 2: uma abordagem prática. 1a edição. São Paulo: Novatec, 2009.

PRESSMAN, R. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 7a. Edição. São Paulo: McGraw-Hill, 2011.

GÓES, W. M. Aprenda UML por meio de estudos de caso. São Paulo: Novatec, 2014.

b. COMPLEMENTARES:

BEZERRA, E. Princípios de análise e projeto de sistemas UML: Um guia prático para modelagem de sistemas. . 1a edição. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

BLAHA, M.; RUMBAUGH, J. Modelagem e Projetos Baseados em Objetos com UML 2. 1a edição. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9a edição. São Paulo: Pearson, 2011.

AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quarter, 2006.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. 2a edição. São Paulo: Callis, 2005.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Processo de Software	Código: BGS.20 CH: 33,33 h/r
3. Curso: Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (x)	2 ()
5. Semestre: IV semestre	Turno: Noite Turma: 20201.BG.ADS.4N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 4,99 h/r	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3,5 h/r	Assíncronas: 24,84 h/r
8. Docente: Rodrigo Silva	E-mail: rodrigossilva@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: ezq4ry4	

II – EMENTA

Compreensão dos conceitos e objetivos do processo de software; estudo do ciclo de vida do software; atividades do processo; modelos do processo de software; processo unificado; métodos ágeis.

III – OBJETIVOS

GERAL

Apresentar aos alunos o processo de Software, os modelos de ciclo de vida de desenvolvimento de software, bem como, os modelos de qualidade de processos de software.

ESPECÍFICOS

- Capacitar o discente a compreender a necessidade de uso de processos para o desenvolvimento de software e seus benefícios para equipes e organizações.
- Identificar e diferenciar os principais tipos de ciclo de vida para o desenvolvimento de software, tradicionais e ágeis, e atividades relacionadas à melhoria da qualidade de processos de software.
- Aplicar o conhecimento adquirido para definição, em alto nível, de processos de software baseados em ciclo de vida Ágeis.
- Definir instrumentos de apoio à execução de processos de software, como, plano de medição, avaliação de aderência a modelos de processo, definição de lições aprendidas.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Fundamentos

- 1.1 Visão geral sobre processo de desenvolvimento de software
- 1.2 Componentes do processo de desenvolvimento de software
- 1.3 Modelos de desenvolvimento de software (ciclo de vida)
- 1.4 Atividades envolvidas no processo de software
- 1.5 Modelagem de processos de desenvolvimento de software
- 1.6 Ferramentas para modelagem de processos de software

UNIDADE II - Métodos Ágeis

- 2.1 Princípios básicos
- 2.2 Método SCRUM
- 2.3 Método Extreme Programming (XP)

V – METODOLOGIA

Nesse momento, o objetivo principal é de fornecer acesso temporário a instruções e apoios instrucionais ao discente, de maneira que haverá um debate para definição do repositório e meio digital mais adequado de acesso ao material. Contudo, a metodologia norteadora está fortemente baseada no modelo - sala de aula invertida – onde o material será previamente acessível no formato digital oportuno à maioria da turma. Posteriormente, serão promovidas atividades no AVA, tais como, postagens no Fórum, listas de discussões, apresentações, além de diálogos em momentos síncronos, esse espaço também servirá ao esclarecimento de dúvidas e revisão dos conceitos abordados e exercícios propostos.

Atividades assíncronas: os materiais didáticos serão postados no AVA Google Classroom. As atividades propostas aos alunos deverão ser postadas nas datas previamente combinadas com a professora e indicadas na plataforma.

Atividades síncronas: será utilizado o Google Meet. Nesses encontros os alunos poderão esclarecer dúvidas, solicitar explicações dos conteúdos anteriormente disponibilizados, bem como a resolução dos exercícios.

Todas as aulas gravadas ficarão registradas em nossa plataforma virtual.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A proposta de avaliação priorizará o processo de ensino-aprendizagem em duas dimensões: indicadores de competência e avaliação do papel de estudante. Os indicadores serão compostos de trabalhos, provas e testes com enfoque interdisciplinar, além das tarefas de casa e as observações sobre questões de valores comportamentais de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, tais como a participação nos fóruns. Para tal, a avaliação será realizada através de três instrumentos avaliativos de forma assíncrona: resolução de exercícios (RE); trabalhos (TRAB) e produção de um vídeo de apresentação de trabalho, os quais deverão ser postados no AVA nas datas estipuladas pela professora e indicadas na plataforma.

O aluno que não obtiver êxito em qualquer um dos instrumentos, terá direito a uma reavaliação cumulativa do conteúdo no formato de trabalho.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana	C.H – hora relógio	Conteúdo ou atividade
I	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Ciclo de vida do desenvolvimento de software
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
II	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Definição dos Stackholders
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
III	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Modelos de desenvolvimento de software
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
IV	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Introdução ao SCRUM
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
V	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega do Product Backlog
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
VI	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Preparação da documentos gerados em cada fase do Projeto
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.
VII	Assíncronas (4,7h)	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega do Sprint Final, software e Vídeo do Pitch
	Síncronas (0,5h)	<ul style="list-style-type: none"> • Momento para conversa, estímulo a discussão e esclarecimento de dúvidas.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	

Quarta	
Quinta	18h00min - 19h00min
Sexta	
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:	
Será disponibilizado materiais adaptados a limitação do aluno e atendimento individualizado em horário extra disponibilizado pela professora de forma síncrona para esclarecimento de dúvidas sobre os conteúdos e atividades propostas.	
X – REFERÊNCIAS	
<p>a. BÁSICAS:</p> <p>SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 8ª Edição. São Paulo: Pearson, 2007.</p> <p>PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 7ª Edição. São Paulo: Bookman, 2011.</p> <p>WAZLAWICK, R. S. Engenharia de Software: conceitos e práticas. Rio de Janeiro: Campus, 2013.</p> <p>b. COMPLEMENTARES:</p> <p>AMBLER, S. W. Modelagem Ágil: práticas eficazes para programação extrema e o processo unificado. São Paulo: Bookman, 2004.</p> <p>COHN, M. Desenvolvimento de Software com SCRUM. São Paulo: Bookman, 2011.</p>	

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé

2. Componente Curricular: Banco de Dados III Código: BGS.10 CH: 35

3. Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

4. Módulo: 1 () 2 (X)

5. Semestre: 4 Turno: Noite Turma: 20201.4.BG.ADS.1N

6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6

7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 Assíncronas: 28

8. Docente: Thales Vaz Maciel thalesmaciel@ifsul.edu.br

9. Código Google Classroom: eopkb4w

II – EMENTA

Conceitos básicos de procedimentos. Estudo de sistemas de gerenciamento de banco de dados: suporte básico, administração. Estudo de proteção de dados: recuperação, concorrência, segurança, integridade e otimização.

III – OBJETIVOS

GERAL

- o Capacitar-se para administração de bancos de dados relacionais.

ESPECÍFICOS

- o Aprender sobre a criação de visualizações, rotinas, gatilhos e controle de acesso em bancos de dados.
- o Aprender sobre controle de concorrência de processos de bancos de dados.
- o Aprender sobre a otimização de processos de bancos de dados

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Funções, Procedimentos e Gatilhos

UNIDADE II – Controle de Acesso e Segurança

UNIDADE III – Controle de Concorrência

UNIDADE IV – Otimização

UNIDADE V – Manutenção de Histórico de Atividades e Cópias de Segurança

V – METODOLOGIA

As aulas serão ministradas remotamente por meio da plataforma Google Classroom. Nela, os alunos terão acesso ao conteúdo programático através de vídeos, artigos e exemplos de códigos publicados pelo professor. Também serão publicados exercícios de fixação, que deverão ser realizados pelos alunos, assim como a apropriação do conteúdo apresentado, de forma assíncrona, cujo tempo dedicado é estimado em 3 horas aula por semana. O professor estará à disposição dos alunos em encontro por conferência online, de forma síncrona, na plataforma Google Meet, para solução de dúvidas referentes ao conteúdo programado, desenvolvimento das atividades propostas e avaliações, semanalmente, dentro do horário destinado as atividades presenciais. Os encontros online semanais têm carga horária estimada em 1 hora aula.

Os softwares necessários para o desenvolvimento das atividades são os elencados ou similares: sistema gerenciador de banco de dados postgresql e ambiente de desenvolvimento integrado pgadmin. Na primeira aula do semestre, os alunos serão orientados sobre a instalação do software. Caso seja necessário um encontro síncrono para solução de problemas de instalação do software utilizado na disciplina, será combinado um horário em comum com o grupo.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Em cada semana até a penúltima, os alunos terão uma atividade avaliativa referente ao conteúdo programático da semana. Elas deverão ser realizadas e entregues na plataforma Google Classroom com o prazo de uma semana desde o primeiro dia da semana em que o conteúdo foi publicado. As atividades avaliativas consistirão em atividades de administração de bancos de dados relacionais e deverão suprir requisitos de funcionalidade inerentes ao conteúdo apresentado na semana. No total, ocorrerão 6 avaliações, cada uma tendo o peso de 1/6 no conceito final atribuído ao desempenho do aluno na disciplina. Os instrumentos reavaliativos consistirão na realização de exercício de complexidade similar ao do respectivo instrumento avaliativo com o prazo de até 1 dia após a entrega das notas referentes a este.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	A 3HA	• Apresentação da disciplina e instalação de softwares. Visualizações. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
2	A 3HA	• Funções e procedimentos. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
3	A 3HA	• Gatilhos. Exercícios.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
4	A 3HA	• Controle de Acesso.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
5	A 3HA	• Controle de concorrência. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
6	A 3HA	• Otimização. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
7	A 3HA	• Histórico de atividades e backup. Exercício. Entrega de notas.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento. Encerramento da disciplina.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	10:00 - 10:30
Terça	
Quarta	
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

N/A.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

HEUSER, C. A. Projeto de banco de dados. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.
NAVATHE, S. B.; ELMASRI, R. E. Sistemas de banco de dados. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2011.
SILBERSCHATZ, A.; VIEIRA, D. Sistema de Banco de Dados. 6. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

COMPLEMENTARES:

COSTA, R. L. C. SQL Guia Prático. Rio de Janeiro: Brasport, 2006.
BEAULIEU, A. Aprendendo SQL. São Paulo: Novatec, 2010.

DATE, C. J. Introdução a Sistemas de Bancos de Dados. Rio de Janeiro: Campus, 2004.
KORTH, H. F. et. al. Sistema de banco de dados. 1. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
MILANI, A. PostgreSQL - Guia do Programador. São Paulo: Novatec, 2008.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Programação para Dispositivos Móveis I	Código: BGS.22 CH: 70 h
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (X) 2 ()	
5. Semestre: 4º Tads	Turno: Noturno Turma:
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 16 horas aula (14 horas e 40 min relógio)	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3 h Assíncronas: 57 h	
8. Docente: Diego de Carvalho Neves da Fontoura	E-mail: diegofontoura@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom:	
II – EMENTA	
Introdução ao SDK. Estudo dos blocos básicos para construção de aplicações. Construção de interfaces gráficas. Desenvolvimento de aplicações com banco de dados. Orientação em educação ambiental.	
III – OBJETIVOS	
GERAL	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Capacitar o aluno para a criação de aplicativos básicos a partir de ferramentas e tecnologias consolidadas no mercado de desenvolvimento móvel como o Google Android SDK. 	
ESPECÍFICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Conduzir o aluno a uso dos blocos básicos utilizados na construção de aplicações Android; ○ Capacitar o aluno para o desenvolvimento de suas próprias aplicações. ○ Contribuir com a educação do aluno a partir de reflexões sobre os saberes discutidos em sala de aula; ○ Motivar o aluno a pesquisar e adquirir novos conhecimentos 	
IV – CONTEUDO PROGRAMÁTICO	
<p>UNIDADE I – Introdução ao Desenvolvimento Móvel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definição de dispositivos móveis (Hardware/Software/Mobilidade/Wireless/Rede Celular) ● Motivação para utilização do Android (Vantagens Android com relação aos demais S.O) <p>UNIDADE II – Ambiente Google Android SDK</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conceitos Básicos de Android ● Estrutura dos projetos de sistemas Android ● Emuladores, simulação e execução de aplicativos. ● Activity e linguagem de desenvolvimento <p>UNIDADE III – Interface Gráfica (View)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modelagem e criação de Layout ● Componentes Visuais básicos de Interação com usuário ● Mensagens 	

- **Trabalhando com mais de uma Activity**
- **Passagem de parâmetros entre Activitis**

UNIDADE IV – Banco de Dados Local

- **Introdução a banco de dados para dispositivos móveis**
- **Utilização do SQLite Local e noções de SQL**
- **CRUD com banco de dados local**
- **Geração de APKs**

V – METODOLOGIA

Aulas assíncronas através de vídeos curtos com explicação do conteúdo e demonstração de exemplos, aulas síncronas para acompanhamento do desenvolvimento do aluno e explicação de conteúdos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A avaliação se dará pela participação dos alunos nas aulas síncronas e assíncronas.

Durante o processo de avaliação do estudante serão considerados os seguintes aspectos:

- participação nos exercícios;
- realização das avaliações;
- pesquisa e entrega de trabalho.

Instrumentos de avaliação:

- 3 (três) exercício práticos;
- 1 (um) trabalho de pesquisa;

Serão realizadas avaliações diagnósticas envolvendo conhecimento adquirido, ação e realização de tarefas e exposição de posicionamento a cerca de assuntos trabalhados. Para cada avaliação será realizada uma reavaliação substitutiva caso necessário. Cada avaliação vale 10 pontos e terá peso ponderado conforme fórmula do cálculo do resultado. Ao final, será realizada uma média entre as avaliações realizadas. As avaliações serão realizadas ao longo do semestre letivo (módulo).

Cálculo do resultado final: $\text{nota final} = (\text{ExercícioA} * 2 + \text{ExercícioB} * 2 + \text{ExercícioC} * 2 + \text{TrabalhoPesquisa} * 4) / 10$

Art. 12. Será garantida, ao longo do período letivo, a realização de procedimentos que visem à recuperação paralela dos estudantes nos componentes curriculares em que forem observadas deficiências e/ou dificuldades que resultem no baixo rendimento escolar. A participação nestas atividades será registrada pelo professor em documento específico (PG 160).

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE II
2	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE II / introdução UNIDADE III • ExercícioA

3	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE III • ExercícioB
4	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE IV • ExercícioC
5	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE IV • TrabalhoPesquisaA
6	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE IV

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	10h as 12h
Terça	10h as 12h
Quarta	10h as 12h
Quinta	10h as 12h
Sexta	10h as 12h

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

--

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

LECHETA, Ricardo R. Google Android. 5ª ed. São Paulo: Novatec, 2015.

LECHETA, Ricardo R. Google Android. 3ª ed. São Paulo: Novatec, 2013.

LECHETA, Ricardo R. Google Android para tablets: aprenda a desenvolver aplicações Android dps Smartphones aos tablets. São Paulo Novatec, 2012.

MONTEIRO, J.B. Google Android: crie aplicações para celulares e tablets. São Paulo: Casa do Código, 2012.

COMPLEMENTARES:

DEITEL, P.; DEITEL, H. Java como programar. 8ª Edição, São Paulo: Pearson, 2010.

SIERRA, K. BATES, B. Use a cabeça! Java. 2ª Edição. São Paulo: Altabooks, 2005.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Programação para Web II	Código: (não consta no suap disciplina) CH: 105.00 H/126.00 AULAS
3. Curso: TADS	
4. Módulo: 1 ()	2 (X)
5. Semestre: 4º Sem	Turno: Noite Turma: 20201.5.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 16.40h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7h	Assíncronas: 82.20h
8. Docente: Rodrigo Freitas	E-mail: foolha@gmail.com
9. Código Google Classroom: 3heilws	
II – EMENTA	
Desenvolvimento de conceitos e utilização de linguagem de programação para criação de aplicações web utilizando framework web, abordando mapeamento objeto-relacional.	
III – OBJETIVOS	
GERAL	
O componente curricular tem por objetivo geral discorrer sobre conceitos, técnicas e práticas acerca dos princípios envolvidos na construção de aplicações de software para Web com o apoio de tecnologias	
ESPECÍFICOS	
Compreender os mecanismos envolvidos na construção de aplicações para Web. Experimentar tecnologias para concepção de software. Explorar as potencialidades de ferramentas de apoio ao desenvolvimento para Web. Entender padrões para a elaboração de projetos de software.	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
UNIDADE I – Fundamentos de desenvolvimento Web	
1.1 Conceitos básicos: modelo requisição e resposta	
1.2 Evolução das tecnologias: da Web ao mobile	
1.3 HTML5: elementos de seção	
1.4 Framework: Bootstrap	
UNIDADE II – Tecnologias JSF e ORM	
2.1 Conceitos básicos: técnicas e utilização	
2.2 JSF: revisão e sintaxe	
2.3 Hibernate: ORM (Object-Relational Mapper) com PostgreSQL	
UNIDADE III – Tecnologias APIs	
3.1 Conceitos básicos: sobre apis e sua utilização	
3.2 Quarkus: construindo apis de forma simples e rápida	
V – METODOLOGIA	
A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo e dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas. O pensamento crítico do aluno será estimulado através de reflexões acerca dos assuntos abordados.	

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Produzir um projeto com o itens de cada unidade

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre com uma previsibilidade no cronograma

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo.

A recuperações de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

OBS. Conforme relatado na letra A no instrumento de avaliação desta disciplina, será um trabalho pratico que será feito conforme o andamento de cada modulo de forma assíncrona com o auxilio do professor caso isso faça necessário.

Ex. Unidade II – Faremos uma parte do trabalho referente a essa unidade, obtendo ao final das unidades um trabalho que componha todo o conteúdo abordado.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Seman a/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1h - S	<ul style="list-style-type: none">Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
1	12h - S	<ul style="list-style-type: none">Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
2	1h - S	<ul style="list-style-type: none">UNIDADE I
2	11h - A	<ul style="list-style-type: none">UNIDADE I
3	1h - S	<ul style="list-style-type: none">UNIDADES II
3	12h - A	<ul style="list-style-type: none">UNIDADES II
4	1h - S	<ul style="list-style-type: none">UNIDADE II
4	11h - A	<ul style="list-style-type: none">UNIDADE III
5	1h - S	<ul style="list-style-type: none">UNIDADE III
5	12h - A	<ul style="list-style-type: none">UNIDADE III
6	1h - S	<ul style="list-style-type: none">Retirada de duvidas via chat ou google meet/classroom
6	12h - A	<ul style="list-style-type: none">Recuperação
7	1h - S	<ul style="list-style-type: none">Divulgação e mostra dos resultados
7	11:20h - A	<ul style="list-style-type: none">Fechamento semestre e visão de futuro para os alunos (próximos passos)

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	Das 18 às 19h Aulas Sinc.: Primeiro e Segundo período noite (1N , 2N conforme calendário enviado)
Terça	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando

	previsto)
Quarta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Quinta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Sexta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

Dispositivo com acesso a internet, dispositivo com maven atualizado, OpenJDK 11, visual studio code preparado para programar em java.
OBS. precisamos ter permissão de escrita nos dispositivos pois com o maven vamos baixar as dependências.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

GEARY, D. M. Core JavaServer Faces. 3a Edição São Paulo: Alta Books, 2012.
LUCKOW, D. H.; MELO, A. A. Programação Java para Web: aprenda a desenvolver uma aplicação financeira pessoal com as ferramentas mais modernas da plataforma Java. 2a Edição. São Paulo: Novatec, 2015.
SIERRA, K. Use a cabeça! JSP & Servlets. 2a Edição, São Paulo: Alta Books, 2008.

COMPLEMENTARES:

COELHO, H. JSF Eficaz: as melhores práticas de persistência de dados em Java. São Paulo: Casa do Código, 2013.
CORDEIRO, G. Aplicações Java para Web com JSF e JPA. São Paulo: Casa do Código, 2013.
DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java como programar. 8a Edição, São Paulo: Pearson, 2010.
SILVEIRA, P.; SILVEIRA, G.; LOPES, S.; MOREIRA, G.; STEPPAT, N.; KUNG, F. Introdução a arquitetura de design

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Arquitetura de Software	Código: BGS.26 CH: 35H/42A
3. Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (x) 2 ()	
5. Semestre: 5	Turno: Noite Turma: 20201.5.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 5H/6A	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 5.8H/7A Assíncronas: 24.1/29A	
8. Docente: Ezequiel Luís Vidal	E-mail: ezequielvidal@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: 2yrszsy	

II – EMENTA

Definição de arquitetura de software. Design de arquitetura. Frameworks de arquiteturas. Padrões macro-arquiteturais (estilos de arquitetura). Padrões micro-arquiteturais (padrões de projeto ou design patterns). Aspectos notáveis de design (concorrência, controle de eventos, distribuição, tratamento de exceções, tolerância a falhas, interface e persistência). Modelagem e notações para projeto estático (estrutura) e dinâmico (comportamento) de software. Considerações práticas: desenvolvimento e documentação de design de software.

III – OBJETIVOS

GERAL

- o Compreender os principais conceitos de arquitetura de *software* aplicados no desenvolvimento de *software*.

ESPECÍFICOS

- o Propiciar ao discente os conceitos de arquitetura de software;
- o Conhecer os principais padrões em arquiteturas de software;
- o Desenvolver atividades práticas que visem a implementação de padrões arquiteturais.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Arquitetura de software

- o 1.1 Definições de arquitetura de software
- o 1.2 Perspectivas de design (dados, funções, arquiteturas)
- o 1.3 Estilos arquiteturais
- o 1.4 Padrões arquiteturais

UNIDADE II – Projeto de arquitetura

- o 2.1 Princípios de projeto
- o 2.2 Análise arquitetural
- o 2.3 Projeto arquitetural
- o 2.4 Requisitos arquiteturais
- o 2.5 Modelagem estática de design de software
- o 2.6 Modelagem dinâmica de design de software
- o 2.7 Arquiteturas de interface com o usuário
- o 2.8 Arquiteturas de domínio específico

- o 2.9 Avaliação arquitetural de um sistema de informações
- o 2.10 Documentação da arquitetura: UML e o modelo das visões

V – METODOLOGIA

A disciplina será trabalhada de forma teórica e prática, com maior ênfase à prática, com resolução de exercícios e trabalhos. As aulas acontecerão em ambiente virtual de aprendizagem com aulas síncronas e assíncronas. Para apresentar o conteúdo ao aluno, será realizada uma aula síncrona de 30 minutos em cada semana através de reunião virtual e com apoio de softwares de apresentação. O restante da carga horária será vencida através de aulas assíncronas, com resolução de exercícios e trabalhos. Serão utilizados softwares de download gratuito para realização das atividades pelos alunos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Avaliação:

Serão realizadas duas avaliações (de mesmo peso): a primeira avaliação compreenderá a Unidade I, aplicada através de um trabalho prático. A segunda abordará a Unidade II, proposta também através de um trabalho prático. A nota final do aluno resultará da média aritmética das notas das duas avaliações.

Critérios de aprovação:

- O resultado de uma avaliação será registrado por valores de 0 (zero) a 10 (dez).
- O resultado mínimo para aprovação no componente curricular é 6 (seis).
- Para a aprovação final o aluno também deverá ter comparecido a 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária estabelecida no PPC.
- O controle de frequência do aluno será baseado na observância da presença dos alunos nas aulas síncronas e da entrega de atividades das aulas assíncronas.
- O registro parcial de notas e frequência será disponibilizado pelo professor em ambiente virtual.

Reavaliação:

Será realizada uma reavaliação substitutiva com data previamente disponibilizada em ambiente virtual. A reavaliação substituirá a avaliação com menor nota obtida. A retomada dos conteúdos será realizada através de revisões sobre os conceitos trabalhados na(s) Unidade(s).

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	0.9/3.5	• Revisão de conteúdo já ministrado – Unidade 1
2	0.9/3.5	• Unidade 1
3	0.9/3.5	• Unidade 1
4	0.9/3.5	• Unidade 2
5	0.9/3.5	• Unidade 2
6	0.9/3.5	• Unidade 2
7	0.9/3.5	• Unidade 2
		•
		•
		•
		•

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	18:30 às 19:30
Quinta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOPTADA PARA AS APNPs.

- o Computador com acesso à internet.
- o Navegador web Mozilla Firefox ou Google Chrome.
- o Software de apresentação. Sugestão gratuita: Libre Office Impress.
- o Visual Studio Code: Software para ambiente de programação de download gratuito. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/download> .
- o Software para criação de diagramas. Existem muitos gratuitos, um deles é o Lucidchart, disponível em: <https://www.lucidchart.com/pages/pt> .

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

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

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 9o Edição. São Paulo: Pearson, 2011.

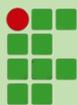
PRESSMAN, Roger S. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. 7o Edição. São Paulo: McGraw Hill, 2011.

COMPLEMENTARES:

HORSTMANN, C. **Padrões e Projetos Orientados a Objetos**. 2° Edição. Bookman, 2007.

FREEMAN, E. FREEMAN, E. **Use a Cabeça! Padrões de Projetos**. 2° Edição. Alta Books, 2007.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I – IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Gestão e Empreendedorismo em Informática	Código: BG 88 CH: 42 h.a (35 horas)
3. Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.	
4. Módulo: 1 (x) 2 ()	
5. Semestre: 2020/1	Turno: Noite Turma: 5º semestre
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6 h.a (5 horas)	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 horas	Assíncronas: 23 horas
8. Docente: Suélen dos Santos Garcia	E-mail: suelengarcia@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: MUPLYG3	

II – EMENTA

Estudo da gestão de processos de produção de software. Elaboração de plano de negócios. Gestão de carreiras para desenvolvedor de software.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Desenvolver a compreensão sobre os fundamentos sobre gestão de empresas, plano de negócios e da produção de um software.

ESPECÍFICOS

- Estimular e orientar os alunos na análise e compreensão de conceitos e fundamentos básicos sobre gestão de uma empresa e na produção de um software;
- Discutir e elaborar um plano de negócios proporcionando uma visão completa de uma empresa;
- Analisar a gestão de carreiras dentro de um ambiente competitivo, para desenvolver um software;
- Discutir sobre o empreendedorismo e a sua importância para o desenvolvimento nacional, sendo este responsável pelo crescimento das comunidades despertando o interesse sobre o assunto;

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Gestão de processo de produção de software

1.1 Aplicação de métodos ágeis

UNIDADE II – Elaboração de plano de negócios

2.1 Estruturas básicas de uma organização

2.2 Descrição do projeto

2.3 Dados dos empreendedores, perfis e atribuições

2.4 Apresentação da empresa

2.5 Plano de marketing

2.6 Plano operacional

2.7 Plano financeiro

2.8 Avaliação do plano de negócios

2.9 Elaboração da documentação de apoio

2.10 Agentes de financiamento

UNIDADE III – Gestão de carreira para desenvolvedor de software

3.1 Identificação de oportunidades na iniciativa privada

3.2 Identificação de oportunidades na iniciativa pública

V – METODOLOGIA

O conteúdo será disponibilizado semanalmente para os alunos de forma assíncrona na plataforma *Google Classroom* e uma vez por semana teremos um encontro síncrono com a utilização do *Google Meet*, onde serão esclarecidas as dúvidas, por meio da discussão dos conteúdos com o professor e colegas, bem como a resolução dos exercícios propostos com o acompanhamento do professor.

Atendimento: quando necessário, os estudantes poderão esclarecer dúvidas, solicitar explicações dos conteúdos, bem como auxílio na realização das atividades.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A avaliação será feita de modo contínuo, através de atividades desenvolvidas no decorrer da disciplina.

Os instrumentos de avaliação serão:

1- Entrega de atividades individuais propostas para cada conteúdo com peso 5,0; e

2- Elaboração do Plano de Negócios em grupo com peso 5,0, entregue ao final do módulo.

Para aprovação é exigido obter NOTA final > ou = à 6,0 resultante da soma das duas avaliações.

Aos estudantes que não alcançarem a média para aprovação ao final do módulo, será oportunizada a realização de um novo trabalho final.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
Semana 1	1 hora	Encontro síncrono: Revisão de conteúdos
	3,29 hs	Assíncrono: Empreendedorismo – leitura de material disponibilizado
Semana 2	1 hora	Encontro síncrono: Empreendedorismo
	3,29 hs	Assíncrono: Leitura do material e Realização de atividade
Semana 3	1 hora	Encontro síncrono: Discussão sobre a atividade
	3,29 hs	Assíncrono: Entrevista com empreendedor (atividade)
Semana 4	1 hora	Encontro síncrono: Discussão sobre a atividade
	3,29 hs	Assíncrono: Plano de negócios
Semana 5	1 hora	Encontro síncrono: Acompanhamento na elaboração do plano e esclarecimento de dúvidas
	3,29 hs	Assíncrono: Plano de negócios
Semana 6	1 hora	Encontro síncrono: Acompanhamento na elaboração do plano e esclarecimento de dúvidas
	3,29 hs	Assíncrono: Plano de negócios
Semana 7	1 hora	Encontro síncrono: Discussão sobre os planos de negócios
	3,29 hs	Assíncrono: Plano de negócios

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	

Quinta	Tarde: das 14:00 às 15:00h
Sexta	
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:	
Não se aplica.	
X – REFERÊNCIAS	
<p>BÁSICAS:</p> <p>COHN, M. Desenvolvimento de software com Scrum: Aplicando métodos ágeis com sucesso. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>DEUTSCHER, J. A.; PAVANI, C. et al. Plano de Negócios: planejando o sucesso de seu empreendimento. Rio de Janeiro: Lexikon, 1999.</p> <p>FILHO, J. F. B. Planejamento de carreira. São Paulo: Terra Editora, 2009.</p> <p>COMPLEMENTARES:</p> <p>TELES, V. M. Extreme Programming. São Paulo: Novatec, 2004.</p> <p>PEREIRA, A. Vendendo Software. São Paulo: Novatec, 2004.</p>	

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé
2. Componente Curricular: Tópicos em ADS Código: BGS.27 CH: 35
3. Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas
4. Módulo: 1 () 2 (X)
5. Semestre: 5 Turno: Noite Turma: 20201.5.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 Assíncronas: 28
8. Docente: Thales Vaz Maciel thalesmaciel@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: n4hrfik

II – EMENTA

Estudo e aplicação de tecnologias altamente demandadas pelo mercado.

III – OBJETIVOS

GERAL

- o Capacitar-se a solução de problemas através da mineração de dados.

ESPECÍFICOS

- o Aprender sobre a aplicação das diferentes tarefas da mineração de dados.
- o Capacitar-se ao reconhecimento da aplicabilidade das diferentes tarefas da mineração de dados em função do problema proposto.
- o Aprender sobre tarefas de pré-processamento e pós processamento.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Introdução à Mineração de Dados

- o Conceitos Básicos
- o Ferramenta WEKA
- o Aprendizados Supervisionado e Não-Supervisionado

UNIDADE II – Tarefas

- o Classificação
- o Regressão
- o Agrupamento de Dados
- o Associação
- o Pré-processamento
- o Pós-processamento

V – METODOLOGIA

As aulas serão ministradas remotamente por meio da plataforma Google Classroom. Nela, os alunos terão acesso ao conteúdo programático através de vídeos, artigos e exemplos de códigos publicados pelo professor. Também serão publicados exercícios de fixação, que deverão ser realizados pelos alunos, assim como a apropriação do conteúdo apresentado, de forma assíncrona, cujo tempo dedicado é estimado em 3 horas aula por semana. O professor estará à disposição dos alunos em encontro por conferência online, de forma síncrona, na plataforma Google Meet, para solução de dúvidas referentes ao conteúdo programado, desenvolvimento das atividades propostas e avaliações, semanalmente, dentro do horário destinado as atividades presenciais. Os encontros online semanais têm carga horária estimada em 1 hora aula.

Os softwares necessários para o desenvolvimento das atividades são os elencados ou similares: Waikato Environment for Knowledge Analysis (WEKA). Na primeira aula do semestre, os alunos serão orientados sobre a instalação do software. Caso seja necessário um encontro síncrono para solução de problemas de instalação do software utilizado na disciplina, será combinado um horário em comum com o grupo.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Em cada semana até a penúltima, os alunos terão uma atividade avaliativa referente ao conteúdo programático da semana. Elas deverão ser realizadas e entregues na plataforma Google Classroom com o prazo de uma semana desde o primeiro dia da semana em que o conteúdo foi publicado. As atividades avaliativas consistirão da realização de tarefas de mineração de dados, conforme enunciado apresentado pelo professor, inerentes ao conteúdo apresentado na semana. No total, ocorrerão 6 avaliações, cada uma tendo o peso de 1/6 no conceito final atribuído ao desempenho do aluno na disciplina. Os instrumentos reavaliativos consistirão na realização de exercício de complexidade similar ao do respectivo instrumento avaliativo com o prazo de até 1 dia após a entrega das notas referentes a este.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	A 3HA	• Apresentação da disciplina e instalação de softwares. Introdução. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
2	A 3HA	• Classificação. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
3	A 3HA	• Regressão. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
4	A 3HA	• Agrupamento de dados. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
5	A 3HA	• Associação. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
6	A 3HA	• Pré-processamento e pós-processamento. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
7	A 3HA	• Aplicações. Exercício. Entrega de notas.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento. Encerramento da disciplina.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	10:00 – 10:30
Terça	
Quarta	
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

N/A.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

Eibe Frank, Mark A. Hall, and Ian H. Witten (2016). Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques, Morgan Kaufmann, Fourth Edition, 2016.

Eibe Frank, Mark A. Hall, and Ian H. Witten (2016). The WEKA Workbench. Online Appendix for "Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques", Morgan Kaufmann, Fourth Edition, 2016.

COMPLEMENTARES:

Mark Hall, Eibe Frank, Geoffrey Holmes, Bernhard Pfahringer, Peter Reutemann, and Ian H. Witten (2009). The WEKA Data Mining Software: An Update. SIGKDD Explorations, Volume 11, Issue 1.

-
- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Programação para Dispositivos Móveis II	Código: BGS.25 CH: 70 h
3. Curso: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (X) 2 ()	
5. Semestre: 5º Tads	Turno: Noturno Turma:
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 12 horas aula (11 horas relógio)	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3 h Assíncronas: 57 h	
8. Docente: Diego de Carvalho Neves da Fontoura	E-mail: diegofontoura@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom:	
II – EMENTA	
Estudo avançado dos blocos básicos para construção de aplicações. Estudo de Mapas e GPS. Utilização de outros recursos.	
III – OBJETIVOS	
GERAL	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Capacitar o aluno para a criação de aplicativos a partir de ferramentas e tecnologias consolidadas no mercado de desenvolvimento móvel como o Google Android SDK. 	
ESPECÍFICOS	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Conduzir o aluno a uso dos blocos avançados utilizados na construção de aplicações Android; ○ Capacitar o aluno para o desenvolvimento de suas próprias aplicações. ○ Contribuir com a educação do aluno a partir de reflexões sobre os saberes discutidos em sala de aula; ○ Motivar o aluno a pesquisar e adquirir novos conhecimentos. 	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
<p>UNIDADE I – Interfaces Gráficas Avançadas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apresentação da unidade curricular remota ● Revisão de conceitos básicos de layout ● Componentes Gráficos Avançados (Navigation Drawer Menu de Itens) e Material Design Google ● Persistência de Imagens <p>UNIDADE II – Mapas e GPS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução a Mapas ● Utilização da API Google Maps ● Conceitos de Georferenciamento ● Utilização do GPS e relacionamento com mapas em aplicações móveis <p>UNIDADE III – Otimização de recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fragments ● RecyclerView ● ViewPager 	

UNIDADE IV – Tópicos avançados

- **Reconhecimento de Voz**
- **Publicação de aplicativos na Google Play**
- **Firestore – FCM – Storage – Database Realtime / Firestore**

V – METODOLOGIA

Aulas assíncronas através de vídeos curtos com explicação do conteúdo e demonstração de exemplos, aulas síncronas para acompanhamento do desenvolvimento do aluno e explicação de conteúdos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A avaliação se dará pela participação dos alunos nas aulas síncronas e assíncronas.

Durante o processo de avaliação do estudante serão considerados os seguintes aspectos:

- participação nos exercícios;
- realização das avaliações;
- pesquisa e entrega de trabalho.

Instrumentos de avaliação:

- 3 (três) exercício práticos;
- 1 (um) trabalho de pesquisa;

Serão realizadas avaliações diagnósticas envolvendo conhecimento adquirido, ação e realização de tarefas e exposição de posicionamento a cerca de assuntos trabalhados. Para cada avaliação será realizada uma reavaliação substitutiva caso necessário. Cada avaliação vale 10 pontos e terá peso ponderado conforme fórmula do cálculo do resultado. Ao final, será realizada uma média entre as avaliações realizadas. As avaliações serão realizadas ao longo do semestre letivo (módulo).

Cálculo do resultado final: $\text{nota final} = (\text{ExercícioA} * 2 + \text{ExercícioB} * 2 + \text{ExercícioC} * 2 + \text{TrabalhoPesquisa} * 4) / 10$

Art. 12. Será garantida, ao longo do período letivo, a realização de procedimentos que visem à recuperação paralela dos estudantes nos componentes curriculares em que forem observadas deficiências e/ou dificuldades que resultem no baixo rendimento escolar. A participação nestas atividades será registrada pelo professor em documento específico (PG 160).

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	30min/9h30min	• UNIDADE I
2	30min/9h30min	• UNIDADE I / introdução UNIDADE II • ExercícioA
3	30min/9h30min	• UNIDADE II / introdução UNIDADE III

		<ul style="list-style-type: none"> • ExercícioB
4	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE III • ExercícioC
5	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE III / introdução UNIDADE IV • TrabalhoPesquisaA
6	30min/9h30min	<ul style="list-style-type: none"> • UNIDADE IV

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	14h às 18h
Terça	
Quarta	14h às 18h
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

--

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

LECHETA, Ricardo R. Google Android. 5ª ed. São Paulo: Novatec, 2015.
 LECHETA, Ricardo R. Google Android. 3ª ed. São Paulo: Novatec, 2013.
 LECHETA, Ricardo R. Google Android para tablets: aprenda a desenvolver aplicações Android dps Smartphones aos tablets. São Paulo Novatec, 2012.
 MONEIRO, J.B. Google Android: crie aplicações para celulares e tablets. São Paulo: Casa do Código, 2012.

COMPLEMENTARES:

DEITEL, P.; DEITEL, H. Java como programar. 8ª Edição, São Paulo: Pearson, 2010.
 SIERRA, K. BATES, B. Use a cabeça! Java. 2ª Edição. São Paulo: Altabooks, 2005.

PLANO DE ENSINO APNP	
I - IDENTIFICAÇÃO	
1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: MODELAGEM DE SISTEMAS II	Código: 5531 - SUP.1868 CH: 70.00 H/84.00 AULAS
3. Curso: TADS	
4. Módulo: 1 ()	2 (X)
5. Semestre: 5° Sem	Turno: Noite Turma: 20201.5.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 8.20h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3:30h Assíncronas: 58.10h	
8. Docente: Rodrigo Freitas	E-mail: foolha@gmail.com
9. Código Google Classroom: 3jzkejs	
II – EMENTA	
<p>Utilização de diagramas de sequência para modelagem comportamental de sistemas.</p> <p>Uso da modelagem de componentes visando implantação.</p> <p>Aplicação dos diagramas em estudos de caso.</p>	
III – OBJETIVOS	
<p>GERAL</p> <p>Apresentar ao estudante os conceitos envolvidos no processo de especificação conceitual de aplicações e software.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Conhecer modelos estruturais e comportamentais de software.</p> <p>Entender como modelar aspectos estruturais com diagramas.</p> <p>Entender como modelar aspectos comportamentais com diagramas.</p> <p>Aplicar os conhecimentos na modelagem de software.</p>	
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
<p>UNIDADE I - Modelagem comportamental</p> <p>1.1. Diagrama de sequência</p> <p>1.2. Atores e linhas de vida</p> <p>1.3. Foco de controle ou ativação</p> <p>1.4. Mensagens ou estímulos</p> <p>1.5. Mensagens de retorno</p> <p>1.6. Autochamadas</p> <p>1.7. Detalhes de tempo</p> <p>1.8. Aplicação em estudos de caso</p> <p>UNIDADE II - Modelagem de componentes</p> <p>2.1. Diagrama de componentes</p> <p>2.2. Componente</p> <p>2.3. Interfaces fornecidas e requeridas</p> <p>2.4. Classes e componentes internos</p> <p>2.5. Aplicação em estudos de caso</p> <p>UNIDADE III – Prática em Projeto de Software</p> <p>3.1 Especificar um problema computacional para realizar a modelagem de software</p> <p>3.2 Implementar as técnicas de modelagem abordadas no curso no problema computacional especificado</p>	
V – METODOLOGIA	

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo e dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

O pensamento crítico do aluno será estimulado através de reflexões acerca dos assuntos abordados.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Produzir uma modelagem de software com todos os itens abordados

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre com uma previsibilidade no cronograma

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo.

A recuperações de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

OBS. Conforme relatado na letra A no instrumento de avaliação desta disciplina, teremos um trabalho pratico que será feito conforme o andamento de cada modulo de forma assíncrona com o auxilio do professor caso isso faça necessário.

Ex. Unidade II – Faremos uma parte do trabalho referente a essa unidade, obtendo ao final das unidades um trabalho que componha todo o conteúdo abordado.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/ Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	30m - S	• Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
1	18h - A	• Revisão dos assuntos que já foram abordados no inicio do semestre
2	30m - S	• UNIDADE I
2	9h - A	• UNIDADE I
3	30m - S	• UNIDADES II
3	9h - A	• UNIDADES II
4	30m - S	• UNIDADE II
4	8h - A	• UNIDADE III
5	30m - S	• UNIDADE III
5	8h - A	• UNIDADE III
6	30m - S	• Retirada de duvidas via chat ou google meet/classroom
6	8h - A	• Recuperação
7	30m - S	• Divulgação e mostra dos resultados
7	8:10h - A	• Fechamento semestre e visão de futuro para os alunos (próximos passos)

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Terça	Primeiro período noite (1N conforme calendário enviado)
Quarta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando

	previsto)
Quinta	A combinar caso o aluno precise (mesmo não estando previsto)
Sexta	Das 18h às 19h
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:	
Dispositivo com acesso a internet, dispositivo com algum software de modelagem como por ex. Asta, algum editor de texto e planilhas (podendo usar o G Suite online)	
X – REFERÊNCIAS	
<p>BÁSICAS:</p> <p>GUEDES, G. UML 2: uma abordagem prática. 1a edição. São Paulo: Novatec, 2009. PRESSMAN, R. Engenharia de Software, Uma Abordagem Profissional. 7a edição. McGraw-Hill, 2011. GÓES, W. M. Aprenda UML por meio de estudos de caso. São Paulo, Novatec, 2014.</p> <p>COMPLEMENTARES:</p> <p>BEZERRA, E. Princípios de análise e projeto de sistemas UML: Um guia prático para modelagem de sistemas. . 1a edição. Campus, 2006. BLAHA, M.; RUMBAUGH, J. Modelagem e Projetos Baseados em Objetos com UML 2. 1a edição. Campus, 2006. SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9a edição. Pearson, 2011. AGNER, Luiz. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quarter, 2006.</p>	

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Serão aplicados 2 instrumentos avaliativos, o primeiro, na metade do semestre, acerca do projeto de interoperabilidade de sistemas em, e o segundo, na penúltima semana de aula, acerca da implementação de interoperabilidade de sistemas.

Os requisitos para os projetos e implementações de software serão entregues aos alunos através da plataforma Google Classroom, onde os alunos também farão a entrega dos produtos com uma semana de prazo para a realização desde a publicação dos enunciados. Ambas terão o mesmo peso no conceito final. As reavaliações serão realizadas pela correção dos produtos entregues quando da avaliação em até 2 dias desde a publicação dos respectivos conceitos parciais.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação da disciplina e instalação de softwares. Arquitetura Orientada a Serviços. Exercício.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento.
2	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Análise e projeto de soluções de software por AOS. Exercício.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento.
3	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Análise e projeto de soluções de software por AOS. Exercício.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento.
4	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Publicação e consumo de serviços web REST. JSON. Exercício.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento.
5	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Aplicação de AOS com SW REST. Exercício.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento.
6	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Aplicação de AOS com SW REST. Exercício.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento.
7	A 7HA	<ul style="list-style-type: none">• Tópicos em REST e JSON. Exercício. Entrega de notas.
	S 1HA	<ul style="list-style-type: none">• Encontro de acompanhamento. Encerramento da disciplina.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	14:00 – 14:30
Terça	
Quarta	
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

N/A.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

GOMES, D. A. Web Services SOAP em Java. São Paulo: Novatec, 2010.

Mitchell, J. L. Web Services em PHP. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

KALIN, M. Java Web Services Implementando. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

COMPLEMENTARES:

SANTOS, A. L. Integração de sistemas com Java. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

MITCHELL, L. J. SOA na prática. São Paulo: Novatec, 2009.

KOPACK, M.; POTTS, S. Aprenda em 24 horas Web Services. 1. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Licenciamento de Software	Código: SUP.1864 CH: 35
3. Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (X)	2 ()
5. Semestre: 5	Turno: Noite Turma: 5.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 3,5h	Assíncronas: 25,5h
8. Docente: Marcel da Silva Camargo	E-mail: mscamargo@gmail.com
9. Código Google Classroom: hrf45oa	

II – EMENTA

Promover a discussão sobre propriedade intelectual. Apresentar as noções básicas sobre licenciamento e comercialização de software.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Apresentar ao estudante os conceitos de propriedade intelectual, licenciamento e comercialização bem como a legislação vigente em nosso país.

ESPECÍFICOS

- Conhecer o conceito de propriedade intelectual.
- Entender as legislações pertinentes a propriedade intelectual no Brasil.
- Conhecer os tipos de licenciamentos de softwares existentes.
- Estudar o processo de registro de software nos órgãos pertinentes.
- Entender o processo de construção de contrato de licenciamento de software.
- Construir contratos de licenciamento de software.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Legislação

- Propriedade intelectual
- Legislação de software
- Domínios na internet

UNIDADE II – Licenciamento

- Software proprietário
- Software livre
- Open source

UNIDADE III – Comercialização

- Contratos virtuais
- Contratos de produção de software e serviços correlatos
- Contratos de comercialização de software e serviços correlatos

V – METODOLOGIA

A base teórica da disciplina é trabalhada e apresentada de forma expositivo-dialogada a partir da utilização de recursos audiovisuais, como apresentação de slides contendo textos e figuras ilustrativas.

O pensamento crítico do aluno será estimulado através de reflexões acerca das legislações pertinentes.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

A – Duas provas teóricas.

B – Um trabalho.

Períodos de Avaliação: ao longo do semestre.

As reavaliações, caso necessárias, serão aplicadas ao longo do período letivo. A recuperação de conteúdo para alunos com necessidade de reavaliação será agendada com antecedência.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	0,5/3,5	● Unidade I
2	0,5/3,5	● Unidade I
3	0,5/3,5	● Unidade II
4	0,5/4,0	● Trabalho
5	0,5/3,5	● Unidade III
6	0,5/4,0	● Unidade III
7	0,5/3,5	● Avaliação

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	18:30h às 19:30h
Terça	
Quarta	18:30h às 19:30h
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

LEGISLAÇÃO, **Coleção Saraiva de Propriedade intelectual**. São Paulo: Saraiva, 2011.

PAESINI, Liliana Minardi. **Comercialização e desenvolvimento internacional de software**. São Paulo: Atlas, 2012.

PAESINI, Liliana Minardi. **Manual de propriedade intelectual**. São Paulo: Atlas, 2012.

COMPLEMENTARES:

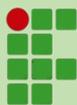
FARIA, Heitor Medrado. **Licenças livres e direitos fundamentais**. Rio de Janeiro: Brasport, 2011.

FURTADO, Wilson.; FURTADO, Cristine S. **Dos contratos e obrigações de software**. São Paulo: Iglu, 2004.

ABRÃO, Eliane Y. **Propriedade imaterial: direitos autorais, propriedade industrial e bens de personalidade**. São Paulo: SENAC, 2006.

LEAL, Sheila do Rocio Cercal Santos. **Validade jurídica dos contratos eletrônicos via internet**. São Paulo: Atlas, 2007.

NALINI, Jose Renato. **Direito internacional da propriedade intelectual**. São Paulo: RT, 2013.



PLANO DE ENSINO APNP

I – IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Auditoria de Sistemas	Código: 20201.BG.ADS_I.6N CH: 40
3. Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 19/09 – 09/11	2 (x) 10/11 – 23/12
5. Semestre: 6º	Turno: Noite Turma: 6º TADS
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 8	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 4	Assíncronas: 28
8. Docente: Fabiane Nunes Prates Camargo	E-mail: fabianecamargo@gmail.com
9. Código Google Classroom: gu2ra4u	

II – EMENTA

Estudo dos fundamentos de Auditoria de Sistemas de Informações, controles internos e avaliação, ferramentas e técnicas de auditoria de tecnologia de informações, aquisição, desenvolvimento, manutenção e documentação de sistemas.

III – OBJETIVOS

GERAL

Proporcionar ao aluno o entendimento dos principais conteúdos relacionados a Auditoria de Sistemas de Informação, bem como sua aplicabilidade e utilidade de ferramentas para o exercício da auditoria em Informática e gestão dos negócios informatizados.

ESPECÍFICOS

- **Apresentar e discutir os fundamentos de auditoria de Sistemas de Informação;**
- **Apresentar e discutir ferramentas e técnicas de auditoria;**
- **Apresentar controles internos e avaliação;**
- **Apresentar as funções de aquisição, desenvolvimento e documentação de sistemas para sua implantação.**

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE 1 - Fundamentos de auditoria de Sistemas de Informação
1.1 Conceitos de auditoria de tecnologia de informação
1.2 Abordagem de auditoria de sistemas de informação

1.2 1.3 O papel do auditor na auditoria de tecnologia de informação

UNIDADE 2 - Ferramentas e técnicas de auditoria de TI

3.1 Metodologias

3.2 Ferramentas

3.3 Técnicas

UNIDADE 3 - Controles internos e avaliação

2.1 Fundamentos de controle internos em Sistemas de Informações

2.2 Classificação geral dos controles internos

2.3 Pontos de Controle

UNIDADE 4 – Aquisição, desenvolvimento, manutenção e documentação de sistemas

4.1 Auditoria no processo de desenvolvimento de sistemas de informação

4.2 Auditoria de sistemas de informação em produção

V – METODOLOGIA

Tendo em vista o período de isolamento social, devido a pandemia do COVID-19, as aulas ocorrerão de forma remota. Desta forma, os conteúdos da disciplina serão trabalhados de forma síncrona e assíncrona. As aulas síncronas são aquelas em que a interação entre o professor e os alunos acontece em tempo real. Essas aulas serão ministradas utilizando o Google Meet, onde a professora apresentará conteúdos e oportunizará um espaço para tirar dúvidas em relação as atividades propostas. Já as aulas assíncronas, serão compostas por um conjunto de materiais e atividades que estarão disponíveis no Google Sala de Aula.

Os exercícios propostos neste ambiente terão prazo para entrega, onde o tempo poderá variar, de acordo com a necessidade e a professora fará o acompanhamento do desenvolvimento dos alunos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

A avaliação dos alunos será norteada pela concepção formativa, ou seja, com foco no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. A avaliação formativa serve de base para identificar como o processo de aprendizagem tem acontecido, bem como permitir o planejamento, o ajuste e o redirecionamento da prática pedagógica. Essa avaliação tem como propósito buscar qualidade e evolução da aprendizagem, através de informações levantadas em algumas ações, como: participação dos alunos em sala de aula, resolução de exercícios propostos, cumprimento de prazos.

Além da avaliação formativa serão aplicadas avaliações somativas que serão aplicadas na semana 4 e semana 7, conforme constam no cronograma.

A nota final da disciplina será composta da seguinte forma:

(Nota da avaliação 01 (Peso 10) + Nota da Avaliação 02 (Peso 10) + Nota do cumprimento de tarefas ((Peso 10))/3

Aos alunos que não lograrem êxito ou desejarem aumentar seu desempenho, será proporcionada reavaliação.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H	Conteúdo ou atividade
01	5	<ul style="list-style-type: none">• Síncrona: (1h)<ul style="list-style-type: none">○ Apresentação do planejamento da disciplina○ estrutura do ambiente de aprendizagem○ revisão de conteúdo (Fundamentos de Auditoria)• Assíncrona: (4h)<ul style="list-style-type: none">○ Atividade investigativa para revisão de conteúdos
02	4	<ul style="list-style-type: none">• Assíncrona: (4h)<ul style="list-style-type: none">○ Ferramentas e técnicas de auditoria de TI
03	5	<ul style="list-style-type: none">• Síncrona: (1h)<ul style="list-style-type: none">○ Tira-dúvidas

		<ul style="list-style-type: none"> • Assíncrona: (4h) <ul style="list-style-type: none"> ○ Controles internos e avaliação
04	4	<ul style="list-style-type: none"> • Assíncrona: (4h) <ul style="list-style-type: none"> ○ Atividade prática – controles internos ○ Apresentação da proposta de atividade avaliativa
05	5	<ul style="list-style-type: none"> • Síncrona: (1h) <ul style="list-style-type: none"> ○ Controles internos e avaliação • Assíncrona: (4h) <ul style="list-style-type: none"> ○ Aquisição, desenvolvimento, manutenção e documentação de
06	4	<ul style="list-style-type: none"> • Assíncrona: (4h) <ul style="list-style-type: none"> ○ Atividade prática
07	4	<ul style="list-style-type: none"> • Assíncrona (4h) <ul style="list-style-type: none"> ○ Avaliação final

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	19:00h às 20:00h
Terça	-
Quarta	-
Quinta	-
Sexta	-

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

LYRA. M. R. Segurança e Auditoria em Sistema de Informação. São Paulo: Ciência Moderna, 2008.

IMONIANA, Joshua Onome. Auditoria de sistemas de informação. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

COMPLEMENTARES:

ARIMA. C. H. Fundamentos de Auditoria de Sistemas. São Paulo: Atlas, 2007.

CARNEIRO. A. Auditoria e controle de Sistemas de Informação. São Paulo: FCA, 2010.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé		
2. Componente Curricular: Qualidade de Software	Código: BGS.35	CH: 35H/42A
3. Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
4. Módulo: 1 (x) 2 ()		
5. Semestre: 6	Turno: Noite Turma: 20201.6.BG.ADS.1N	
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 5H/6A		
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 5.8H/7A Assíncronas: 24.1H/29A		
8. Docente: Ezequiel Luís Vidal	E-mail: ezequielvidal@ifsul.edu.br	
9. Código Google Classroom: 7zksb2h		

II – EMENTA

Estudar modelos e ferramentas para a garantia e controle de qualidade de produtos de *software*. Analisar as práticas no processo de desenvolvimento de *software*.

III – OBJETIVOS

GERAL

- o Compreender os principais conceitos da qualidade de *software* aplicados no desenvolvimento e manutenção, utilizando técnicas para controle e garantia de qualidade nas diversas fases do processo e ciclo de vida de desenvolvimento.

ESPECÍFICOS

- o Aplicar conceitos baseados em modelos e normas reconhecidas;
- o Conhecer os principais processos que visam a qualidade;
- o Identificar erros em nível de auditoria;
- o Conhecer e aplicar ferramentas de testes automatizados;
- o Analisar resultados e propor soluções a nível de qualidade de *software*.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Qualidade de *software*

- o 1.1 Conceitos básicos
- o 1.2 Controle e garantia
- o 1.3 Modelos e normas
- o 1.4 Certificações

UNIDADE II – Teste de *software*

- o 2.1 Conceitos básicos
- o 2.2 Tipos de teste
- o 2.3 Ferramentas de apoio
- o 2.4 Certificações

UNIDADE III – Ferramentas de apoio a qualidade de *software*

- o 3.1 Conceitos básicos
- o 3.2 Gerenciamento de projeto
- o 3.3 Gerenciamento de configuração
- o 3.4 Gerenciamento de documentação

V – METODOLOGIA

A disciplina será trabalhada de forma teórica e prática, com maior ênfase à prática, com resolução de exercícios e trabalhos. As aulas acontecerão em ambiente virtual de aprendizagem com aulas síncronas e assíncronas. Para apresentar o conteúdo ao aluno, será realizada uma aula síncrona de 30 minutos em cada semana através de reunião virtual e com apoio de softwares de apresentação. O restante da carga horária será vencida através de aulas assíncronas, com resolução de exercícios e trabalhos. Serão utilizados softwares de download gratuito para realização das atividades dos alunos.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Avaliação:

Serão realizadas duas avaliações (de mesmo peso): a primeira avaliação compreenderá a Unidade I, aplicada através de um trabalho prático. A segunda abordará as Unidades II e III, proposta também através de um trabalho prático. A nota final do aluno resultará da média aritmética das notas das duas avaliações.

Critérios de aprovação:

- O resultado de uma avaliação será registrado por valores de 0 (zero) a 10 (dez).
- O resultado mínimo para aprovação no componente curricular é 6 (seis).
- Para a aprovação final o aluno também deverá ter comparecido a 75% (setenta e cinco por cento) da carga horária estabelecida no PPC.
- O controle de frequência do aluno será baseado na observância da presença dos alunos nas aulas síncronas e da entrega de atividades das aulas assíncronas.
- O registro parcial de notas e frequência será disponibilizado pelo professor em ambiente virtual.

Reavaliação:

Será realizada uma reavaliação substitutiva com data previamente disponibilizada em ambiente virtual. A reavaliação substituirá a avaliação com menor nota obtida. A retomada dos conteúdos será realizada através de revisões sobre os conceitos trabalhados na(s) Unidade(s).

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	0.9/3.5	• Revisão de conteúdo já ministrado – Unidade 1
2	0.9/3.5	• Unidade 1
3	0.9/3.5	• Unidade 1
4	0.9/3.5	• Unidade 2
5	0.9/3.5	• Unidade 2
6	0.9/3.5	• Unidade 3
7	0.9/3.5	• Unidade 3
		•
		•
		•
		•

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	
Quinta	18:30 às 19:30
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

- o Computador com acesso à internet.

- Navegador web Mozilla Firefox ou Google Chrome.
- Software de apresentação. Sugestão gratuita: Libre Office Impress.
- Visual Studio Code: Software para ambiente de programação de download gratuito. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/download> .

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

KOSCIANSKI, André; SOARES, Michel dos Santos. **Qualidade de software**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2007.

MOLINARI, Leonardo. **Testes de software – Produzindo sistemas melhores e mais confiáveis**. São Paulo: Érica, 2008.

RIOS, Emerson MOREIRA; Janeiro: Alta Books, 2013.

MOREIRA, Trayahú. **Teste de software**. 3. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

COMPLEMENTARES:

ANICHE, Mauricio. **Test-driven development teste e design no mundo real**. São Paulo: Casa do código, 2012.

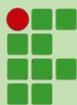
MALDONADO, José Carlos.; DELAMARO, Márcio Eduardo.; JINO, Mario. **Introdução ao teste de software**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

SAMPAIO, Cleuton. **Guia de campo do bom programador**. Rio de Janeiro: Brasport, 2012.

LUCINDA, Marco Antonio. **Qualidade - fundamentos e práticas**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

LOPES, Camilo. **TDD – Test Driven Development na prática**. Rio de Janeiro: Ciência moderna, 2012.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé		
2. Componente Curricular: Desenvolvimento de Sistemas Embarcados	Código: BGS.30	CH: 70h
3. Curso: Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
4. Módulo: 1 () 2 (x)		
5. Semestre: 6	Turno: Noite	Turma: 20201.6.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 7h		
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7h		Assíncronas: 56h
8. Docente: Roger Endrigo Carvalho Porto	E-mail: rogerporto@ifsul.edu.br	
9. Código Google Classroom: n/a		

II – EMENTA

Compreensão de aplicações de sistemas embarcados. Estudo das arquiteturas de hardware e de software. Análise dos tipos de processadores e memórias. Aplicação de Sistemas Operacionais embarcados.

III – OBJETIVOS

GERAL

- Proporcionar ao aluno reconhecer Sistemas Embarcados, suas restrições, especificidades e aplicações, além de ser capaz de desenvolver soluções para essa área da Computação.

ESPECÍFICOS

Ao final do curso o aluno deverá:

- Ser capaz de conhecer o amplo universo de aplicações de Sistemas Embarcados;
- Compreender o espaço de co-projeto entre hardware e software;
- Reconhecer os aspectos específicos e as restrições no projeto de Sistemas Embarcados;
- Conhecer sistemas operacionais de tempo real;
- Ser capaz de projetar e desenvolver soluções eficientes para Sistemas Embarcados.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Introdução aos Sistemas Embarcados

- Conceitos básicos e exemplos
- Co-projeto de hardware e software
- Restrições de projeto
- Tecnologias para o projeto de Sistemas Embarcados

UNIDADE II – Hardware

- Processadores dedicados
- Processadores genéricos
- Tipos de memórias
- Hierarquia de memória
- Comunicação entre processadores, periféricos e memória
- Entradas e saídas digitais
- Conversor AD/DA

UNIDADE III – Software

- Introdução aos sistemas operacionais em tempo real
- Principais SOs para Sistemas Embarcados
- Programação em Sistemas Embarcados

V – METODOLOGIA

TÉCNICAS:

- Encontros virtuais por meio de ferramentas de comunicação por vídeo (atividade necessariamente síncrona);
- Vídeos educativos de curta duração disponibilizados através de plataforma de compartilhamento de vídeos ou através de repositório eletrônico;
- Atividades a serem realizadas com base no que será discutido nos encontros virtuais e/ou com base em vídeos educativos (atividades sem a necessidade de conexão simultânea; disponíveis em plataforma digital, em repositório eletrônico ou enviadas por mensagem eletrônica);
- Simulações para compensar a ausência de atividades práticas em laboratório;
- Avaliações por meio de plataforma virtual.

RECURSOS:

- Computador do professor;
- Computadores dos alunos;
- Sistema de gerenciamento de conteúdo Google Classroom;
- Ferramenta de comunicação por vídeo Google Meet;
- Serviço de armazenamento e sincronização de arquivos Google Drive;
- Serviço de mensagens eletrônicas Google Mail;
- Plataforma de compartilhamento de vídeos Youtube;
- Simuladores lógicos disponíveis na Internet.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Trabalho 1: Peso 10,0.

Trabalho 2: Peso 10,0.

Trabalho 3: Peso 10,0.

Nota final = (Trabalho 1 + Trabalho 2 + Trabalho 3) / 3

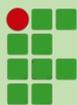
Obs.: associada a cada trabalho haverá, quando necessária, a reavaliação de conteúdos.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	1h (S)	• Processadores dedicados e processadores genéricos
	8h (A)	
2	1h (S)	• Trabalho 1
	4h (A)	
	4h (A)	
3	1h (S)	• Tipos de memória e hierarquia de memória
	8h (A)	
4	1h (S)	• Comunicação entre elementos de hardware
	4h (A)	
	4h (A)	
5	1h (S)	• Sistemas operacionais para sistemas embarcados
	8h (A)	
6	1h (S)	

	4h (A)	
	4h (A)	<ul style="list-style-type: none"> • Trabalho 3
7	1h (S)	<ul style="list-style-type: none"> • Tópicos especiais em Sistemas Embarcados
	8h (A)	
VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO		
Dia	Horários	
Segunda	9:00hs – 10:30hs	
Terça		
Quarta		
Quinta		
Sexta		
IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:		
n/a		
X – REFERÊNCIAS		
<p>BÁSICAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ OLIVEIRA, André; ANDRADE, Fernando. Sistemas embarcados: hardware e firmware na prática. 2. ed. São Paulo: Érica, 2013. ○ CARRO, Luigi. Projeto e prototipação de sistemas digitais. 1. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2001. ○ MONK, Simon. Projetos com Arduino e Android: use seu smartphone ou tablet para controlar o Arduino. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2014. <p>COMPLEMENTARES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ MONK, Simon. Programação com Arduino: começando com sketches. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. ○ HENNESSY, John; PATTERSON, David. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008. ○ TANENBAUM, Andrew. Sistemas Operacionais Modernos. 3. ed. São Paulo: Pearson, 2010. ○ COSTA, Cesar. Projetos de Circuitos Digitais Com FPGA. 1. ed. São Paulo: Érica, 2009. ○ MARWEDEL, Peter. Embedded System Design. 2. ed. Dordrecht: Springer, 2006. 		

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Tópicos Em Análise E Desenvolvimento De Sistemas II	Código: 5534 - SUP.1883 CH: 70h
3. Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 (x)	2 ()
5. Semestre: 6°	Turno: Noite Turma: 20201.6.BG.ADS.1N
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 11h	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7h	Assíncronas: 52
8. Docente: Alex Sandro Ernandes Valério	E-mail: alexvalerio@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: uzkoa36	

II – EMENTA

Esta disciplina abordará tecnologias emergentes na área de desenvolvimento de Sistemas de Informação.

III – OBJETIVOS

GERAL

Proporcionar aos alunos uma visão geral sobre as tecnologias emergentes na área de Sistemas de informação.

ESPECÍFICOS

Visão geral sobre:

- Banco de dados geográficos.
- Banco de dados não relacionais.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Banco de dados geográficos

- 1.1.PostGresql com PostGis
- 1.2.Geometrias em duas dimensões (2D)
- 1.3.WKT – Wel-Know Text
- 1.4.SRID e EPSG
- 2.1.Básico de Cartografia
- 2.3.Funções Espaciais

UNIDADE II – Bancos de dados não relacionais

- 2.1. REDIS – Bancos de dados baseados em chave-valor (Key Values Databases)
- 2.2. MongoDB – Bancos de dados baseados em documentos (Document Databases)

V – METODOLOGIA

- Um encontro semanal síncrono em horário com sala virtual (videoconferência)
- Disponibilização de materiais e exercícios de forma assíncrona
- Horários de atendimento para auxiliar o discente

VI –AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

- Avaliação objetiva por meio de testes online a partir de um sistema informatizado (Google sala de aula) com peso máximo de 10;
- Reavaliação será aplicada dentro do módulo.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Di	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
a		

Semana 1	1h / 6h	UNIDADE I - Revisão e Exercícios Banco de Dados Geográficos
Semana 2	1h / 7h	UNIDADE II – REDIS – Chave Valor
Semana 3	1h / 7h	UNIDADE II – REDIS – Manipulação de dados
Semana 4	1h / 6h	UNIDADE II – REDIS – Exercícios
Semana 5	1h / 7h	UNIDADE II – MONGODB – JSON e Documentos
Semana 6	1h / 6h	UNIDADE II – MONGODB – Manipulação de dados
Semana 7	1h / 6h	UNIDADE II – MONGODB – Manipulação de dados

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	
Quinta	
Sexta	14:00 – 15:05 (duas horas aula)

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

BOAGLIO, Fernando, **MongoDB Construa novas aplicações com novas tecnologias**, São Paulo, Casa do Código, 2014.

NAVATHE, S. B.; ELMASRI, R. E. **Sistemas de banco de dados. 6ª Ed.**, São Paulo: Pearson, 2011.

OBE, Regina O.; HSU, Leo S. **PostGis In Action. Second Edition.**, New York: Manning Publications Co., 2015.

COMPLEMENTARES:

BEAULIEU, A., **Aprendendo SQL**, Editora Novatec, 2010.

BOSSLE, Renato Cabral. **QGIS e geoprocessamento na prática**. São José dos Pinhais: Edição do Autor, 2015.

DATE, C.J., **Introdução a Sistemas de Bancos de Dados**, Campus, 2004.

LAZOTI, Rodrigo, **Armazenando dados com o REDIS**, São Paulo, Casa do Código, 2014.

MILANI, A. **PostgreSQL - Guia do Programador**. São Paulo: Novatec, 2008.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP

I - IDENTIFICAÇÃO

1. Local: IFSUL – Campus Bagé	
2. Componente Curricular: Práticas em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Código: 20201.6.BG.ADS.1N CH: 105 horas
3. Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas	
4. Módulo: 1 () 2 (X)	
5. Semestre: 6º semestre	Turno: noite Turma: 6TADS
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 24 horas	
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 horas Assíncronas: 74 horas	
8. Docente: Carlos Emilio Padilla Severo Thales Vaz Maciel	E-mail: carlossevero@ifsul.edu.br thalesmaciel@ifsul.edu.br
9. Código Google Classroom: trsxmjm	

II – EMENTA

Práticas em desenvolvimento de sistemas de informação; definição de tecnologias a serem adotadas; codificação, testes e implantação de um sistema de informação.

III – OBJETIVOS

GERAL

Proporcionar atividades práticas nas diversas etapas de projetos de desenvolvimento de software e/ou produção científica. Debater de forma sistematizada e compartilhada a construção de sistemas de informação e a elaboração de textos acadêmicos.

ESPECÍFICOS

- Praticar etapas do processo de desenvolvimento de software.
- Analisar textos acadêmicos.
- Refletir e debater sobre aspectos relacionados ao desenvolvimento de software.
- Elaborar textos acadêmicos.

IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Desenvolvimento de Software

Análise de Sistemas
Projeto de Software
Implementação
Testes
Implantação
Elaboração de Relatório Técnico

UNIDADE II – Produção Científica

Contextualização
Trabalhos Correlatos
Problema de Pesquisa, Objetivos e Hipótese
Metodologia
Resultados Obtidos
Conclusão
Formatação e Escrita Científica

V – METODOLOGIA

Os alunos serão oportunizados a trabalharem em projetos de desenvolvimento de software e de produção científica, obedecendo o cronograma para entregas dos

resultados das atividades. Nas primeiras semanas de disciplina, cada aluno deverá elencar um tema de interesse próprio para trabalho no restante do período, cuja natureza deverá ser desenvolvimento de software ou produção científica. Em ambas hipóteses, os alunos receberão orientações dos professores da disciplina sobre a execução dos respectivos projetos em todas etapas. Para isso, serão promovidos encontros síncronos, usando-se o **Google Meet** como ferramenta de Webconferência. O ambiente virtual para ensino e aprendizagem será o **Google Classroom**, onde serão disponibilizados os materiais de estudo da disciplina, bem como as atividades avaliativas.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Os alunos deverão cumprir o cronograma da disciplina no tocante aos prazos de entregas dos resultados das atividades realizadas, que ocorrerão em semanas distintas, no total de 8 entregas. A avaliação será feita pelo parecer do produto entregue ou apresentado no primeiro dia letivo da disciplina na semana programada para entrega. A reavaliação será feita pelo parecer da reentrega do produto entregue ou apresentado no próximo dia letivo da disciplina após a entrega do parecer referente a avaliação. Todas entregas terão peso de 10% na nota final, com exceção da entrega do texto e apresentação final do projeto, que terá peso de 30%.

Art. 12. Será garantida, ao longo do período letivo, a realização de procedimentos que visem à recuperação paralela dos estudantes nos componentes curriculares em que forem observadas deficiências e/ou dificuldades que resultem no baixo rendimento escolar. A participação nestas atividades será registrada pelo professor em documento específico (PG 160).

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1ª Semana	10a - 1s	Retomada da orientação dos estudantes.
2ª Semana	10a - 1s	Orientação e no final da semana a entrega do texto de contextualização. Avaliação 2.
3ª Semana	10a - 1s	Orientação e no final da semana a entrega do texto de problema, hipótese e objetivos ou objeto de inovação. Av. 3.
4ª Semana	10a - 1s	Orientação e no final da semana a entrega do texto de revisão de trabalhos correlatos. Avaliação 4.
5ª Semana	10a - 1s	Orientação e no final da semana a entrega do texto de metodologia. Avaliação 5.
6ª Semana	12a - 1s	Orientação e no final da semana a entrega do texto de análise e discussão de resultados e conclusão. Avaliação 6.
7ª Semana	12a - 1s	Orientação e no final da semana a entrega do texto completo, formatado em SBC, com resumo, abstract, citações e referências e apresentação final do projeto para o grande grupo. Avaliação 7 (final).

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	Manhã (8:00 às 11:00)
Terça	
Quarta	Manhã (8:00 às 11:00)
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

GEARY, D.; HORSTMANN, C. Core JavaServer Faces, 3a Edição. São Paulo: Alta Books, 2012.

LOUDON, K. Desenvolvimento de grandes aplicações Web. São Paulo: Novatec, 2010.

NIEDERAUER, J. Desenvolvendo Websites com PHP. 2a Edição, São Paulo: Novatec, 2011.

COMPLEMENTARES:

SIERRA, K.; BASHAM, B. Use a cabeça! JSP & Servlets, 2a Edição, São Paulo: Alta Books, 2008.

THOMSON, L.; WELLING, L. PHP e MySQL: desenvolvimento Web, 3a Edição, Rio de Janeiro: Campus, 2005.

DEITEL, P.; DEITEL, H. Java como programar. 8a Edição, São Paulo: Pearson, 2010.

HORSTMAN, C.; CORNELL, G. Core Java: volume 1. 8a Edição, São Paulo: 2010.

SIERRA, K. BATES, B. Use a cabeça! Java. 2a Edição. São Paulo: Altabooks, 2005.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.

PLANO DE ENSINO APNP			
I - IDENTIFICAÇÃO			
1. Local: IFSUL – Campus Bagé			
2. Componente Curricular: Segurança de Aplicações Código: BGS.31 CH: 35			
3. Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
4. Módulo: 1 () 2 (X)			
5. Semestre: 6 Turno: Noite Turma: 20201.6.BG.ADS.1N			
6. Carga horária trabalhada presencial até o dia 13/03: 6			
7. Carga Horária APNP: Síncronas: 7 Assíncronas: 28			
8. Docente: Thales Vaz Maciel thalesmaciel@ifsul.edu.br			
9. Código Google Classroom: 4yajacb			
II – EMENTA			
Estudo dos fundamentos da segurança em aplicações. Compreensão dos mecanismos de segurança em sistemas operacionais e rede de computadores.			
III – OBJETIVOS			
GERAL			
o Capacitar-se a manutenção da segurança de aplicações de software.			
ESPECÍFICOS			
o Análise e projeto de mecanismos de segurança para manutenção da tríade CIA.			
o Análise e projeto de proteções contra ameaças de segurança de software.			
IV – CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
UNIDADE I – Introdução à Segurança de Aplicações			
o Conceitos			
o Identificação			
o Autenticação			
o Autorização			
o Auditoria			
UNIDADE II – Ameaças e Proteções			
o Roubo de Sessão			
o Injeção de SQL			
o Filtros			
o Sanitização			
o Criptografia e Resumo			
V – METODOLOGIA			
As aulas serão ministradas remotamente por meio da plataforma Google Classroom. Nela, os alunos terão acesso ao conteúdo programático através de vídeos, artigos e exemplos de códigos publicados pelo professor. Também serão publicados exercícios de fixação, que deverão ser realizados pelos alunos, assim como a apropriação do conteúdo apresentado, de forma assíncrona, cujo tempo dedicado é estimado em 3 horas aula por semana. O professor estará à disposição dos alunos em encontro por conferência online, de forma síncrona, na plataforma Google Meet, para solução de dúvidas referentes ao conteúdo programado, desenvolvimento das atividades propostas e avaliações, semanalmente, dentro do horário destinado as atividades presenciais. Os encontros online semanais têm carga horária estimada em 1 hora aula. Os softwares necessários para o desenvolvimento das atividades são os elencados ou similares: linguagem de programação PHP7, banco de dados SQLite e respectiva			

extensão para linguagem PHP7 e navegador web Google Chrome. Na primeira aula do semestre, os alunos serão orientados sobre a instalação do software. Caso seja necessário um encontro síncrono para solução de problemas de instalação do software utilizado na disciplina, será combinado um horário em comum com o grupo.

VI – AVALIAÇÃO E REAVALIAÇÃO

Em cada semana até a penúltima, os alunos terão uma atividade avaliativa referente ao conteúdo programático da semana. Elas deverão ser realizadas e entregues na plataforma Google Classroom com o prazo de uma semana desde o primeiro dia da semana em que o conteúdo foi publicado. As atividades avaliativas consistirão da realização de tarefas de implementação de recursos de segurança em aplicações de exemplo, conforme enunciado apresentado pelo professor, inerentes ao conteúdo apresentado na semana. No total, ocorrerão 6 avaliações, cada uma tendo o peso de 1/6 no conceito final atribuído ao desempenho do aluno na disciplina. Os instrumentos reavaliativos consistirão na realização de exercício de complexidade similar ao do respectivo instrumento avaliativo com o prazo de até 1 dia após a entrega das notas referentes a este.

VII – CRONOGRAMA DE ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

Semana/Dia	C.H S/A	Conteúdo ou atividade
1	A 3HA	• Apresentação da disciplina e instalação de softwares. Introdução, identificação e uso da sessão. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
2	A 3HA	• Autenticação e Autorização. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
3	A 3HA	• Auditoria. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
4	A 3HA	• Criptografia e resumo. Roubo de sessão. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
5	A 3HA	• Injeção de SQL. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
6	A 3HA	• Filtros, sanitização e expressões regulares. Exercício.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento.
7	A 3HA	• Injeção de SQL avançada. Exercício. Entrega de notas.
	S 1HA	• Encontro de acompanhamento. Encerramento da disciplina.

VIII – HORÁRIOS DE ATENDIMENTO

Dia	Horários
Segunda	
Terça	
Quarta	14:30 – 15:00
Quinta	
Sexta	

IX – *ACESSIBILIDADE ADOTADA PARA AS APNPs:

N/A.

X – REFERÊNCIAS

BÁSICAS:

GOODRISH, Michael T.; TAMASIA Roberto. Introdução à segurança de computadores. Porto Alegre: Bookman, 2012.

SHIMONSKI, Robert. Wireshark guia prático análise e resolução de problemas de tráfego em rede. São Paulo: Novatec, 2013.

SILVA, Gilson Marques. Segurança em sistemas Linux. Rio de Janeiro: Ciência moderna, 2008.

COMPLEMENTARES:

FONTES, Edson Luiz Gonçalves. Políticas e Normas para a Segurança da Informação: Como desenvolver, implantar e manter regulamentos para a proteção da informação nas organizações. Rio de Janeiro: Brasport, 2012.

- indicar os equipamentos/instrumentos necessários para que o estudante possa realizar a atividade de forma remota e, ainda, no caso de AEE, indicar o planejamento de atividade diferenciada, metodologia e processos de avaliação.



ATA DE REUNIÃO DO COLEGIADO DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Aos cinco dias do mês de outubro de dois mil e vinte, virtualmente, por meio do Google Meet, reuniram-se os membros do Colegiado do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas - TADS do IFSul Campus Bagé, sob o comando da presidente do Colegiado, professora Fabiane Nunes Prates Camargo, a qual informou a necessidade de aprovação do PAT - Plano de Atividades Pedagógicas não Presenciais, o que foi aprovado

por unanimidade, sendo autorizada a dar andamento ao documento para aprovação junto à reitoria. Nada mais havendo a ser tratado, foi a encerrada a reunião e lavrada esta ata, após ter sido lida e achada conforme, que vai assinada pelos presente.

Bagé, 05 de outubro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por:

- Alex Sandro Ernandes Valerio, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/10/2020 11:53:31.
- Alissandra Hampel, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/10/2020 11:50:23.
- Marcio Spenst, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/10/2020 11:44:32.
- Carlos Emilio Padilla Severo, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 05/10/2020 11:43:17.
- Fabiane Nunes Prates Camargo, COORDENADOR - FUC1 - BG-CSTADS, em 05/10/2020 11:33:19.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/10/2020. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsul.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 75288
Código de Autenticação: 24bd470ef0

