



UNITINS

TOCANTINS
GOVERNO DO ESTADO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
CÂMPUS PALMAS

PROGRAMAS DAS DISCIPLINAS CURSADAS

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

ACADÊMICO: CAUÊ SOUZAGONZAGA

TURMA: 2021/1

109 Norte Avenida NS 15, Lote 09 - Plano Diretor Norte
CEP: 77001-090 – Palmas – Tocantins – Brasil
UNITINS/CAMPUS PALMAS - www.unitins.br



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS - UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2020-1	Período: 3º período
Disciplina: BANCO DE DADOS II		Código da Disciplina: 011001078
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 45,0	Prática: 15,0
Professor: CARLOS HENRIQUE CORRÊA TOLENTINO		

2. EMENTA

Implementação de bases de dados relacionais. Índices, Visão, Transações, Controle De Concorrência, Mecanismos de recuperação, Segurança, Bancos de dados Distribuídos, Programação com Banco de Dados, Funções, Procedimentos Armazenados, Linguagem SQL avançada. Administração de Banco de Dados.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Permitirão acadêmico desenvolver bases de dados relacionais em seus diversos aspectos com possibilidade de implementar questões relativas à eficiência, rapidez, robustez e segurança. Despertar no acadêmico uma visão crítica e analítica a respeito da aplicação dos conceitos de bancos de dados no desenvolvimento de sistemas de informação.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Desenvolver bases de dados relacionais;	Implementar e manter bases de dados;
Implementar comandos SQL avançados;	Elaborar e desenvolver funções e procedimentos em bancos de dados;
Projetar bancos de dados distribuídos;	Realizar backups e outras configurações de segurança.
Utilizar mecanismos de recuperação de dados;	

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas-dialogadas, debates temáticos e uso de metodologias ativas mediadas por tecnologias digitais. Aulas práticas síncronas e atividades assíncronas em grupo ou individuais. Interação via Google Meet, uso das ferramentas do AVA EDUCA e whatsapp.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações A1 e A2:

- Exercícios de fixação (2 pontos)
- trabalhos práticos e seminários (2 pontos)
- prova prática/teórica (6 pontos)

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Implementação de bases de dados relacionais, Índices, Visão, Transações, Controle De Concorrência, Mecanismos de recuperação, Segurança, Bancos de dados Distribuídos, Programação com Banco de Dados, Funções, Procedimentos Armazenados, Linguagem SQL Avançada. Administração de Banco de Dados.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Integração de bancos de dados construídos na disciplina de Banco de Dados II com sistemas de informação desenvolvidos em outras disciplinas relacionadas ao desenvolvimento de sistemas, além de conceitos comuns com as disciplinas de segurança de sistemas.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA



DATE, C. J. Introdução a sistemas de bancos de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
NAVATHE, S. B.; ELMASRI, R. E. Sistemas de Banco de Dados. Rio de Janeiro: Pearson Addison-Wesley, 2005.
SILBERSCHATZ, A. Sistemas de bancos de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MONTEIRO, E. Projeto de Sistemas de Banco de Dados. Rio de Janeiro: BRASPORT, 2004.
HEUSER, C. A. Projeto de Banco de Dados, Porto Alegre: Bookman, 2009.
ALVES, W. P. Fundamentos de bancos de dados. São Paulo: Érica, 2001.
MACHADO, F.; ABREU, M. Projeto de Banco de Dados: Uma visão prática. São Paulo: Érica, 2009.
RAMAKRISMAN, R.; GELEKE, J. Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados. 3ª. Edição. São Paulo: Mac Graw Hill, 2008.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 20201	Período: 3º período
Disciplina: TÓPICOS EM PROGRAMAÇÃO I		Código da Disciplina: 011001077
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 30,0	Prática: 30,0
Professor: JÂNIO ELIAS TEIXEIRA JÚNIOR		

2. EMENTA

A arquitetura da web: servidores de páginas e de aplicações; protocolos de comunicação. Construção de aplicações para a web: uso de uma linguagem de programação; persistência de dados; interatividade com AJAX; programação em camadas; utilização do padrão MVC; Segurança: autenticação; autorização; validação de dados e filtros; Ferramentas para o desenvolvimento de aplicações na web; instalação da aplicação.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Formar profissionais da área de computação para atuação no desenvolvimento, planejamento, análise, utilização, avaliação e gerenciamento de modernas tecnologias e metodologias de desenvolvimento de aplicações web, para que possam atender as mais diversas necessidades do mercado.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none">Participar do acompanhamento e monitoramento da implementação da estratégia da organização, identificando as possíveis mudanças que podem surgir pela evolução da tecnologia.Diagnosticar e mapear, com base científica, problemas e pontos de melhoria nas organizações, propondo alternativas de soluções baseadas em sistemas de informação.Participar e criar grupos com intuito de alcançar objetivos.	<ul style="list-style-type: none">Construir algoritmos e implementá-los em linguagens de programação.Compreender os fundamentos da programação procedural e orientada a objetos.Conhecer tópicos sobre projeto de sistemas, tais como: estrutura, funcionalidade, segurança, custo, complexidade, performance, risco e implementação.Entender a arquitetura de computadores para fazer a seleção adequada da plataforma computacional a ser utilizada em um sistema de informação.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas, ministradas pela plataforma Google Meet (na modalidade remota), as quais serão gravadas e posteriormente disponibilizadas na plataforma Educ@. Serão realizadas atividades práticas em grupo ou individuais.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O procedimento de avaliação adotado será a composição de notas A1 (trabalhos práticos + prova) e A2 (trabalhos práticos + prova).

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Arquitetura de desenvolvimento para WEB.
- Ferramentas de produção.
- Tecnologias no Servidor e no Cliente.
- Linguagens de script e marcação.
- Padrão MVC.
- Persistência de dados.
- Java Server Faces.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina possui interface comum com Engenharia de Software e Banco de Dados com as quais serão realizados trabalhos práticos envolvendo os conteúdos comuns estudados em sala de aula.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PAUL DETEL, HARVEY DETEL. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2017.

MEILIR PAGE-JONES. Fundamentos do desenho orientado a objetos com UML. São paulo: MAKRON Books Ltda, 2001.

FÁBIO FLATSCHART. HTML5: Embarque imediato. 2. Tiragem Rio de Janeiro: Brasport Livros e Multimídia Ltda, 2011.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GOMES, Y. M. P. Java na Web com JSF, Spring, Hibernate e Netbeans 6. Ciência Moderna, 2008.

FRANKLINT, K. Java EE 5 - Guia Prático - Scriptlets, Servlets, JavaBeans. São Paulo: Érica, 2007.

BASHAN, B.; SIERRA, K.; BATES B. Use a Cabeça!: JSP & Servlets. Ed. 2. Alta Books, 2011.

GONÇALVES, E. Desenvolvendo Aplicações Web com JSP, Servlets, Javaser Faces, Hibernate, EJB 3 Persistence e Ajax; Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

ORGANIZADOR RAFAEL FÉLIX. Programação orientada a objetos. São Paulo: Pearson, 2016.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2021.1	Período: 1º período
Disciplina: ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES I		Código da Disciplina: 011001063
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 45,0	Prática: 15,0
Professor: JOCIVAN SUASSONE ALVES		

2. EMENTA

História da computação. Representação de dados: sistemas de numeração binário, octal, decimal e hexadecimal. Conversões de Bases Numéricas. Aritmética binária e decimal. Sistemas binários de codificação: notação por excesso, complemento a dois, representação em ponto fixo e ponto flutuante. Representação de tipos de variáveis em memória. Sistema de memória e hierarquia de memória. Noções básicas de arquitetura e organização de computadores. Classificação de arquiteturas.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Entender o hardware de um sistema computacional, e o funcionamento dos vários módulos que compõem um sistema computacional.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Modelar, especificar, implementar, implantar, validar e manter soluções baseadas em sistemas de informação, incluindo aspectos de interação humano computador	Ter suficiente conhecimento da arquitetura de computadores para fazer a seleção adequada da plataforma computacional a ser utilizada em um sistema de informação.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Métodos:

- Aulas expositivas, dialogadas e exercícios.

Recursos Didáticos:

- Vídeos Aulas, Livros Digitais e Quadro Digital

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação formal escrita considerará aspectos teóricos e práticos trabalhados durante a aula.

Notas de P1 e P2:

- Trabalhos/Atividades: 6,0
- Prova Online: 4,0

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Apresentação da disciplina, ementa e plano de aula.
- Noções básicas da disciplina, sua importância e contexto em um curso de sistemas de informação.
- Noções básicas de entrada e saída.
- Sistemas de representação de dados.
- Sistemas posicional.
- Notação decimal, binária, octal e hexadecimal.
- Conversões entre bases.
- Operações aritméticas utilizando números binários.
- Notação por excesso.
- Notação sinal por magnitude. Notação em complemento de dois.
- Notação de ponto flutuante
- Representação de tipos de variáveis em memória
- Sistema de memória e hierarquia de memória
- Noções básicas de arquitetura e organização de computadores.
- Classificação de arquiteturas

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina de Arquitetura e Organização de Computadores I disponibiliza subsídios para realização de atividades interdisciplinares com as disciplinas de Lógica Matemática, Fundamentos da Computação e Matemática Computacional. Permitindo resoluções de problemas, construção de tabela verdade e funções lógicas.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

TANENBAUM, A. S., AUSTIN, T. Organização Estruturada de Computadores. ISBN 9788581435398. 6 ed. Pearson. 2014.
WEBER, R. F. Fundamentos de Arquitetura de Computadores Pessoais. Porto Alegre: Sagra Luzzatto. 2004.
PATERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. Arquitetura de computadores: Uma abordagem quantitativa. 5ª Ed. São Paulo: Campus, 2012.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PATTERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. Organização e Projeto de Computadores: A Interface Hardware/Software – 2. ed. Rio de Janeiro, LTC, 2005.
STALLINGS, W. Arquitetura e Organização de Computadores. 8 ed. Pearson, 2010.
MURDOCCA, M. J.; HEURING, V. Introdução à arquitetura de computadores. São Paulo: Elsevier. 2000.



Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2021/01	Período: 1º período
Disciplina: DESENVOLVIMENTO FRONT-END		Código da Disciplina: 011001064
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 30,0	Prática: 30,0
Professor: DANILO OLIVEIRA DE QUEIROZ		

2. EMENTA

Introdução a HTML e CSS; JavaScript: variáveis; operadores; comandos; desvios condicionais; repetições; funções intrínsecas e do usuário; eventos; orientação a objetos, arrays; Frameworks e Bibliotecas para Front-End, focados em produtividade de desenvolvimento.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Capacitar os alunos para desenvolver a interface final de um sistema web, parte da aplicação que interage diretamente como usuário, através do conhecimento teórico e demonstrações práticas das tecnologias como: HTML (Hypertext Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets) e JavaScript (linguagem de programação interpretada estruturada de scripts).

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Propor soluções criativas e inovadoras para clientes em potencial. • Comunicar-se com clareza ao demonstrar as técnicas empregadas. • Atuar com profissionalismo e preocupação social. • Especificar, projetar e implantar uma interface web. • Conhecer a infraestrutura para manter uma interface web disponível ao público. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber usar ferramentas e frameworks de desenvolvimento para interfaces web. • Escolher as ferramentas adequadas para cada necessidade de acordo com a demanda. • Utilizar-se da infraestrutura tecnológica das redes de computadores com competência e segurança. • Projetar interfaces web com funções semânticas, promovendo a acessibilidade e usabilidade.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

A disciplina terá uma abordagem teórica e prática, através do uso de salas virtuais e recursos web, além do ambiente virtual de aprendizagem Educ@. Para complementação das atividades, será utilizado: recursos de textos, vídeos, slides, e outros objetos de aprendizagem. Em cada aula haverá um momento teórico, no qual serão apresentados os conceitos a serem utilizados e, posteriormente, um momento onde serão desenvolvidas atividades práticas em laboratório para que o acadêmico consiga compreender a aplicação dos conceitos na construção de uma interface web como uso do computador.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação A1, será realizada mediante uma prova teórica, sobre todo o assunto lecionado até o dia da avaliação, valendo 10 (dez) pontos.
A avaliação A2, será composta por um trabalho prático, valendo 10 (dez) pontos, como desenvolvimento de um site com informações estáticas, com um tema proposto pelo aluno sobre validação do professor, onde será avaliado critérios como: usabilidade, acessibilidade, harmonia, design e utilização das funções apresentadas no semestre.

- A nota final será a média entre a avaliação A1 e A2.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Introdução à HTML 5 e CSS 3, na teoria e na prática, e como utilizar essas tecnologias de forma eficiente em um projeto web. Introdução a linguagem de programação JavaScript. Noções básicas sobre os frameworks JQuery e Bootstrap.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

O estudo desta disciplina justifica-se pela necessidade da compreensão do desenvolvimento de sistemas, em foco no front-end, interface referente a última camada de comunicação como usuário, sem a qual torna-se inviável o correto aprendizado de uma linguagem de programação WEB e as formas de abstração do conhecimento de forma a codificá-la. É uma disciplina do curso que será como base para o aprendizado das demais disciplinas com enfoque em programação para WEB. Esta disciplina...



Documento foi assinado digitalmente por FREDSON VIEIRA COSTA em 26/02/2021 15:04:59.

A autenticidade deste documento pode ser verificada no site <https://sgd.to.gov.br/verificador>, informando o código verificador: 6DE8E8600B901B3

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- FLATSCHART, Fábio. HTML 5 Embarque Imediato. 1. ed. [S. l.]: Editora Brasport, 2011. 256 p. ISBN 9788574524771.
- SEGURADO, Valquiria Santos. Projeto de interface com o usuário. [S. l.]: Editora Pearson, 2015. 194 p. ISBN 9788543014708.
- DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. Ajax Rich Internet Applications e Desenvolvimento Web para Programadores. [S. l.]: Editora Pearson, 2008. 176 p. ISBN 9788576051619.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- SOUSA, Roque Fernando Marcos. CANVAS HTML 5 Composição gráfica e interatividade na web. 1. ed. [S. l.]: Editora Brasport, 2014. 160 p. ISBN 9788574527000.
- DIAS, C. Usabilidade na web: criando portais mais acessíveis. São Paulo: Alta Books, 2007.
- FLATSCHART, Fábio; BACHINI, Clécio; CUSIN, Cesar. Open Web Platform. [S. l.]: Editora Brasport, 2013. 184 p. ISBN 9788574526140.
- BENYON, David. Interação humano-computador. 2ª edição. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
- BONATTI, Denilson. Desenvolvimento de Sites Dinâmicos com Dreamweaver CC. [S. l.]: Editora Brasport, 2013. 265 p. ISBN 9788574526447.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



Documento foi assinado digitalmente por FREDSON VIEIRA COSTA em 26/02/2021 15:04:59.

A autenticidade deste documento pode ser verificada no site <https://sgd.to.gov.br/verificador>, informando o código verificador: 6DE8E8600B901B3



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS - UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 20211	Período: 1º período
Disciplina: LEITURA E PRÁTICA DE PRODUÇÃO TEXTUAL		Código da Disciplina: 011001066
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 40,0	Prática: 20,0
Professor: ODI ALEXANDER ROCHA DA SILVA		

2. EMENTA

Noções sobre o texto. Métodos de leitura analítica, interpretação e análise de textos. Tópicos de gramática pertinentes à produção textual. Estruturação da frase e parágrafo. Estrutura, organização e produção de textos técnicos e dissertativos. Aproveitamento pleno da leitura e produção competente do texto.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Oportunizar aos acadêmicos o desenvolvimento de habilidades voltadas à produção de textos integrados ao contexto científico do curso. Conhecer os diversos tipos de textos técnicos circulantes na área do curso. Estudar a composição textual no contexto da paragrafação. Desenvolver habilidades de leitura, de interpretação e de produção de textos em diferentes gêneros textuais.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
- Capacidade de ler, interpretar e produzir textos alinhados à lógica e às finalidades do conhecimento científico em Sistemas da Informação.	- Ser capaz de interpretar textos relacionados à lógica do curso de Sistemas da Informação. - Ser capaz de diferenciar textos nos formatos científicos de resumo, resenha crítica, artigo científico e monografia. - Ser capaz de produzir textos científicos conforme as normas da ABNT. - Ser capaz de produzir textos que abordem temas relacionados ao curso de Sistemas de Informação.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

A disciplina será desenvolvida em três momentos, utilizando-se os seguintes recursos didáticos:

- Leitura de textos em pdf, a serem postados na Plataforma Educ@ (momento assíncrono/pré-aula)
- Web aulas semanais com a utilização da plataforma Google Meet, a respeito dos temas lidos (momentos síncrono)
- Momento pós-aula: atividades práticas complementares de produção de texto além de esclarecimento de dúvidas através de grupo de whatsapp, criado especialmente para a disciplina.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita mediante trabalhos escritos, executados de acordo com as orientações/finalidades da disciplina.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 7.1. Texto: noções básicas da estrutura e composição do texto.
- 7.2. Fundamentos de leitura analítica/crítica, compreensão e interpretação de textos.
- 7.3. Elementos de coesão e coerência na lógica de produção textual.
- 7.4. Métodos de leitura, interpretação e análise de textos.
- 7.5. Estrutura, organização e produção de textos técnicos e dissertativos.
- 7.6. Tipos de textos científicos: Resumo, Resenha Crítica, Artigo Científico e Monografia.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Os fundamentos da disciplina leitura e prática de produção textual estão atrelados às demais disciplinas do curso porque possibilitam ao acadêmico uma associação direta do conhecimento linguístico ao técnico. Sua abordagem favorece a compreensão das normas gramaticais necessárias à produção textual e oportuniza ao acadêmico a percepção interdisciplinar de que as habilidades e competências de leitura e produção de textos estão presentes nas diversas áreas do conhecimento. Assim, as atividades englobarão os assuntos discutidos nas diversas disciplinas objetivando a ampliação do conhecimento científico em Sistemas de Informação.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- KLEIMAN, A. **Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura**. 8. ed. Campinas: Pontes, 2011.
- MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. 19. ed. 3ª reimpressão. Série Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- ROCHA LIMA. **Gramática Normativa da Língua Portuguesa**. 54 ed. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2018.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia Científica**. 7 ed. São Paulo: Atlas, 2018.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ABREU, A. S. **A arte de argumentar: gerenciando razão e emoção**. 13. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- FIORIN, J. L.; SAVIOLI, F. P. **Para entender o texto: leitura e redação**. 17 ed. São Paulo: Ática, 2007.
- GARCIA, O. M. **Comunicação em prosa moderna**. 27ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2010.
- LEME, Odilon Soares. **A Nova Ortografia - O que muda e o que continua com o novo acordo ortográfico da língua Portuguesa**. São Paulo: Barros, Fisher & Associados, 2013.
- KOCH, I. G. V.; TRAVAGLIA, L. C. **A Coerência Textual**. 13.ed. São Paulo: Contexto, 2009.
- VIANA, A. C. M. et. al. **Roteiro de Redação: lendo e argumentando**. São Paulo: Scipione, 2010.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 20201	Período: 3º período
Disciplina: EMPREENDEDORISMO E ARQUITETURA EMPRESARIAL		Código da Disciplina: 011001079
Carga Horária Total: 60,0		Teórica: 60,0
Professor: NAPOLEÃO PÓVOA RIBEIRO FILHO		Prática: 0,0

2. EMENTA

O empreendedorismo. O empreendedor: o criativo e o intuitivo. Gestão empreendedora. Estratégias empreendedoras. O plano de negócios. Relação entre empreendedorismo e inovação. O desenvolvimento do perfil empreendedor na estruturação de empresas digitais. Introdução à Arquitetura Empresarial – Conceitos da Arquitetura Empresarial; Necessidades organizacionais da Arquitetura Empresarial; As 4 Camadas da Arquitetura Empresarial; Arquitetura de Negócio; Arquitetura de TI; Modelo Operacional; Frameworks de Arquitetura Empresarial - Principais Frameworks do Mercado; Estrutura dos Principais Frameworks; Artefatos: cadeia de valor, mapa estratégico, modelo de capacidades, organograma, etc.; O Processo de Construção da Arquitetura Empresarial; O Metamodelo de Arquitetura.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Capacitar o aluno a compreender e avaliar oportunidades e riscos do empreendedorismo, identificar oportunidades de negócios e desenvolver o potencial visionário.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none">- Compreender e analisar as atividades do mundo dos negócios, através de uma visão empreendedora;- Reconhecer o empreendedorismo com uma arte que pode ser aprendida, praticada e desenvolvida.- Reconhecer as necessidades de recursos computacionais para automatizar processos em negócios	<ul style="list-style-type: none">- Compreender que o mundo complexo dos empreendedores envolve o ser humano indissociável, no campo pessoal e no profissional;- Reconhecer o ser empreendedor dentro de cada pessoal e direcioná-la para a prática do negócio;- Definir as características, as atitudes e o comportamento que constroem um empreendedor.- Utilizar recursos computacionais para auxiliar processos gerenciais dos negócios empreendidos

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

As aulas serão divididas em três momentos:

- 1 - pré-aula, onde materiais da aula serão disponibilizados para os alunos antes da aula;
- 2 - aula, onde de forma síncrona haverá a interação com os alunos, utilizando a ferramenta google meet, e será ministrado o assunto da aula;
- 3 - momento pós-aula, onde, de forma assíncrona, o aluno poderá interagir como professor e com outros alunos em um grupo da disciplina no WhatsApp e também realizar atividades da disciplina (trabalhos, projetos e seminários).

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A média final da disciplina será a média aritmética das notas A1 e A2. Cada uma dessas notas será composta de forma seriada, com várias avaliações parciais (4 ou 5) compostos distintos.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O empreendedorismo. O empreendedor: o criativo e o intuitivo. Gestão empreendedora. Estratégias empreendedoras. O plano de negócios. Relação entre empreendedorismo e inovação. O desenvolvimento do perfil empreendedor na estruturação de empresas digitais. Introdução à Arquitetura Empresarial – Conceitos da Arquitetura Empresarial; Necessidades organizacionais da Arquitetura Empresarial; As 4 Camadas da Arquitetura Empresarial; Arquitetura de Negócio; Arquitetura de TI; Modelo Operacional; Frameworks de Arquitetura Empresarial - Principais Frameworks do Mercado; Estrutura dos Principais Frameworks; Artefatos: cadeia de valor, mapa estratégico, modelo de capacidades, organograma, etc.; O Processo de Construção da Arquitetura Empresarial; O Metamodelo de Arquitetura.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Os conteúdos estudados nessa disciplina podem ser relacionados com outras disciplinas como redes de computadores, sistemas operacionais, desenvolvimento web, desenvolvimento mobile, estrutura de dados. As atividades propostas para essa disciplina já buscam essa prática.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHIAVENATO, I. Empreendedorismo: dando asas ao espírito empreendedor. São Paulo: Saraiva, 2008.
DOLABELA, F. Oficina do Empreendedor. São Paulo: Sextante, 2008.
DRUCKER, P. Inovação e espírito empreendedor. São Paulo: Cengage Learning, 2011.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARON, A.; SHANE, A. Empreendedorismo uma visão de processo. São Paulo: Thomson Learning Pioneira, 2007.
DEGEN, R. J. O Empreendedor: fundamentos da iniciativa empresarial. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.
DORNELAS, J. Empreendedorismo: transformando idéias em negócios. São Paulo: Campus, 2008.
HISRIC, D. PETERS, M. P. Empreendedorismo. São Paulo, Bookman, 2009.
PINCHOT III, G. Intrapreneuring: Por que você não precisa deixar a empresa para tornar-se um empreendedor. São Paulo, Editor Harbra Ltda, 1989.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2021-1	Período: 1º período
Disciplina: ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO I		Código da Disciplina: 011001062
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 30,0	Prática: 30,0
Professor: CARLOS HENRIQUE CORRÊA TOLENTINO		

2. EMENTA

Programação Estruturada. Tipos de representação algorítmica. Pseudocódigo. Fundamentos de algoritmos: Variáveis e Constantes, Aplicação das Estruturas de Controle (sequência, seleção e repetição), estruturas de dados homogêneas: vetores e matrizes. Estruturas de dados heterogêneas (registros). Subrotinas - variáveis globais variáveis locais, procedimentos e funções, passagem de parâmetros.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Apresentar os conceitos iniciais dos algoritmos estruturados, as técnicas básicas de programação de computadores e iniciar a prática de programação utilizando uma linguagem de programação comercial.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Planejar e escrever algoritmos estruturados;	Definir e declarar variáveis com seus tipos de dados;
Planejar e desenvolver programas de computadores de baixa complexidade;	Utilizar comandos de desvio de fluxo;
Estruturar programas em subrotinas e utilizar estruturas homogêneas e heterogêneas.	Utilizar estruturas de repetição;
	Escrever programas com subrotinas estruturadas.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas-dialogadas, debates temáticos e uso de metodologias ativas mediadas por tecnologias digitais. Aulas práticas síncronas e atividades assíncronas em grupo. Interação via Google Meet, uso das ferramentas do AVA EDUCA e whatsapp.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações A1 e A2:

- atividades práticas e teóricas (2 pontos)
- Seminários e apresentações de trabalhos (2 pontos)
- Prova (6 pontos)

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos iniciais de algoritmos; Variáveis e tipos de dados; Operadores; Algoritmos em pseudocódigo e fluxograma; Estruturas de controle; Subrotinas; Estruturas de dados homogêneas, programação básica.



8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina de Algoritmos e Programação I está fortemente conectada às disciplinas de conceitos básicos, tais como Arquitetura de Computadores I. Também com as disciplinas relacionadas ao desenvolvimento de aplicações, como Desenvolvimento Front End. Operações lógicas e o fluxo de execução de aplicações são pontos a serem explorados.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

LEISERSON, C. E.; RIVEST, R.; CORMEN, T. H. Algoritmos – Teoria e Prática. São Paulo: Campus, 2002.

MANZANO, J. A. N. G.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. São Paulo: Érica, 2010.

TOSCANI, L. V.; VELOSO, P. A. S. Complexidade de Algoritmos. Porto Alegre: Sagra- Luzzato, 2008.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GUIMARÃES, A. de M., Algoritmos e estruturas de dados, Rio de Janeiro: LTC, 2008.

KOTANI, A. M. Lógica de Programação – Primeiros Passos. São Paulo: Érica 1991.

FERNANDES A. L. B. e BOTINI, J., Construção de algoritmos, Rio de Janeiro, Senac Nacional, 2004.

SEBESTA, R. W. Conceitos de Linguagem de Programação. São Paulo: Bookman. 2003.

BORATTI, I. C; OLIVEIRA, A. B. O. Introdução à programação: Algoritmos. 3ª Edição, Florianópolis, Visual Books, 2007.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2020-2	Período: 2º período
Disciplina: BANCO DE DADOS I	Código da Disciplina: 011001071	
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 45,0	Prática: 15,0
Professor: CARLOS HENRIQUE CORRÊA TOLENTINO		

2. EMENTA

Conceitos básicos de Banco de Dados e sua organização lógica. Sistema de gerenciamento de bancos de dados (SGBD). Modelo relacional, hierárquico e em rede. Modelagem de dados. Normalização. Modelo entidade-relacionamento. Modelos Lógicos e Físicos. Linguagem SQL básica.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Fomentar o aprendizado dos conceitos básicos de bancos de dados desde a fase de modelagem até a construção de bancos de dados suportados por SGBDs disponíveis no mercado. Além disso, introduzir a linguagem SQL em nível básico para manipulação de bancos de dados.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Modelagem de bancos de dados;	Desenvolver bancos de dados a partir de estudos de caso
Criação e implementação de bancos de dados;	Disponibilizar bancos de dados para operação e acesso a partir de um SGBD.
Manipulação de bancos de dados usando a linguagem SQL.	Operar bancos de dados por meio da linguagem SQL.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas-dialogadas, debates temáticos e uso de metodologias ativas mediadas por tecnologias digitais. Aulas práticas síncronas e atividades assíncronas em grupo. Interação via Google Meet, uso das ferramentas do AVA EDUCA e whatsapp.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações A1 e A2:
- Exercícios de fixação (2 pontos)
- trabalhos práticos e seminários (2 pontos)
- prova prática/teórica (6 pontos)

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos básicos de Banco de Dados e sua organização lógica.
Sistema de gerenciamento de bancos de dados (SGBD).
Modelo relacional, hierárquico e em rede.
Modelagem de dados.
Normalização.
Modelo entidade-relacionamento.
Modelos Lógicos e Físicos.
Linguagem SQL básica.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Integração com as disciplinas relacionadas à programação, análise e desenvolvimento de sistemas, considerando as atividades de:

- abstração e modelagem de dados,
- avaliação dos aspectos relativos à eficiência da modelagem e das implementações de bases de dados
- lógica e raciocínio no desenvolvimento de consultas
- integração com aplicações, uma vez que os bancos de dados consistem em um dos elementos mais importantes dos sistemas de informação.



9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DATE, C. J. Introdução a sistemas de bancos de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

SILBERSCHATZ, A. Sistemas de bancos de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

HEUSER, C. A. Projeto de Banco de Dados, Porto Alegre: Bookman, 2009.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

YARGER, R. J. MySQL e MS SQL. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2000.

NADEAU, T., LIGHTSTONE, S., ETEOREY, T. Projeto e Modelagem de Banco de Dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

MACHADO, F.; ABREU, M. Projeto de Banco de Dados: Uma visão prática. São Paulo: Érica, 2009.

NAVATHE, S. B.; ELMASRI, R. E. Sistemas de Banco de Dados. Rio de Janeiro: Pearson Addison-Wesley, 2005.

ALVES, W. P. Fundamentos de bancos de dados, São Paulo: Érica, 2001.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS - UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2020.2	Período: 2º período
Disciplina: LÓGICA MATEMÁTICA		Código da Disciplina: 011001069
Carga Horária Total: 30,0	Teórica: 30,0	Prática: 0,0
Professor: ALEX COELHO		

2. EMENTA

Análise e simbolização de sentenças de linguagem cotidiana. Lógica sentencial. Tabela verdade. Tautologia, contradições e contingências. Argumentos, regras de inferência, formação de fórmulas. Sistemas dedutivos. Decidibilidade da lógica sentencial. Lógica de predicados de primeira ordem. Valores verdade. Álgebra Booleana, postulados e teoremas. Simplificação de funções. Mapas de Karnaugh.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Formar profissionais da área de Computação e Informática para atuação no desenvolvimento, planejamento, análise, utilização, avaliação e gerenciamento de modernas tecnologias de informação aplicadas às áreas administrativas e industriais, em organizações públicas e privadas, por meio de uma formação técnica, gerencial, e ética e empreendedora.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
a) ser criativo e inovador na proposição de soluções para os problemas e oportunidades identificados nas organizações;	a) Dominar de técnicas para desenvolvimento de programas e trabalhos do qual o aluno será cobrado no restante curso.
b) expressar ideias de forma clara, empregando técnicas de comunicação apropriadas para cada situação;	b) Aplicar elementos básicos para o entendimento do funcionamento da lógica, base para hardware e software.
b) diagnosticar e mapear, com base científica, problemas e pontos de melhoria nas organizações, propondo alternativas de soluções baseadas em sistemas de informação;	c) Desenvolver o senso crítico do aluno e o raciocínio lógico, úteis para a vida profissional e social do acadêmico.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Haverá em cada aula um momento teórico, no qual serão apresentados os recursos e estruturas lógicas a serem utilizadas e, posteriormente, serão desenvolvidas atividades práticas para que o acadêmico consiga compreender a aplicação dos conceitos na solução de problemas comuns do computador. Para tanto, a disciplina utilizará recursos como Ambiente Virtual de Aprendizagem (Educ@), televisão, vídeos, quadro branco, laboratório para as aulas expositivas, buscando enfatizar a prática na solução de problemas por meio de diversos desafios propostos em aula, individuais ou em grupo.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O acadêmico terá o rendimento de seu processo de aprendizagem avaliado da seguinte forma:
- Duas avaliações, valendo 50% de cada uma das duas notas semestrais, mediante resolução de problemas apresentados em provas a serem realizadas durante o horário da aula, conforme datas fixadas no calendário acadêmico.
- Cada aula terá uma atividade prática que comporá o restante da nota de cada avaliação, totalizando 50 de cada nota.
Assim, a nota de cada uma das avaliações terá um valor total de 10 (dez) pontos, compostos por trabalhos práticos distribuídos por todas as aulas da disciplina (totalizando 5 pontos) e por uma prova com valor de 5 pontos.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Análise e simbolização de sentenças de linguagem cotidiana.
Lógica sentencial.
Tabela verdade, Tautologia, contradições e contingências.
Argumentos, regras de inferência, formação de fórmulas.
Lógica de predicados de primeira ordem, Valores verdade e Funções de avaliação. Álgebra Booleana, postulados e teoremas.
Simplificação de funções. Mapas de Karnaugh.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina permite o desenvolvimento de atividades juntamente com as disciplinas de programação como na definição da lógica de elementos computacionais de Hardware e Software. Através da realização de trabalhos práticos, o aluno pode aplicar o conhecimento adquirido ao longo do semestre.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KELLER, V.; BASTOS, C. L. Aprendendo Lógica. 18ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

SCHEINERMAN, E. R. Matemática discreta: uma introdução, São Paulo: Cengage Learning, 2011.

SOUZA, J. N. Lógica para Ciência da Computação: Uma Introdução Concisa. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GERSTING, J. Fundamentos matemáticos para a Ciência da Computação: Um Tratamento Moderno de Matemática Discreta. 5ª Edição. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

SANT'ANNA, A. S. O que é um Axioma - Série Lógica Matemática. São Paulo: Manole, 2003.

DAGHLIAN, J. Lógica e Álgebra de Boole. São Paulo: Atlas, 2009.

LIPSCHUTZ, S. & LIPSON, M. Teoria e Problemas da Matemática Discreta. 2ª edição. Editora: Bookman, 2004.

ALVES, A. C. Lógica: Pensamento Formal e Argumentação. 4ª Ed. São Paulo: Quartier Latin, 2005.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 20202	Período: 2º período
Disciplina: ALGORITMOS E PROGRAMAÇÃO II		Código da Disciplina: 011001072
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 15,0	Prática: 45,0
Professor: JÂNIO ELIAS TEIXEIRA JÚNIOR		

2. EMENTA

Introdução à Programação Orientada a Objetos, classes, atributos, métodos, encapsulamento, polimorfismo, herança, interface, mensageiro, tratamento de exceções.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Despertar no acadêmico o pensamento orientado a objetos e padrões de projetos em programação.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none">Modelar, especificar, implementar, implantar e validar sistemas de informação.Expressar idéias de forma clara, empregando técnicas de comunicação apropriadas para cada situação.Participar e criar grupos com intuito de alcançar objetivos.Atuar social e profissionalmente de forma ética.	<ul style="list-style-type: none">Construir algoritmos e implementá-los em linguagens de programação.Compreender os fundamentos da programação procedural e orientada a objetos.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas, ministradas pela plataforma Google Meet (na modalidade remota), as quais serão gravadas e posteriormente disponibilizadas na plataforma Educ@. Serão realizadas atividades práticas em grupo ou individuais.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

O procedimento de avaliação adotado será a composição de notas A1 (trabalhos práticos + prova) e A2 (trabalhos práticos + prova).

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Linguagem de Programação Java.
- Orientação a Objetos.
- Expressões Lambda.
- Tratamento de Exceções.
- Boas práticas em POO.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Evolução do pensamento sistêmico a respeito de desenvolvimento de software pode ser ligado à disciplina de banco de dados e o desenvolvimento de soluções para os problemas da disciplina de probabilidade e estatística.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PAUL DEITEL, HARVEY DEITEL. Java: como programar. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2017.

ORGANIZADOR RAFAEL FÉLIX. Programação orientada a objetos. São Paulo: Pearson, 2016.

MEILIR PAGE-JONES. Fundamentos do desenho orientado a objetos com UML. São Paulo: MAKRON Books Ltda, 2001.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR



SANDRA PUGA, GERSON RISSETTI. Lógica de programação e estruturas de dados com aplicações em Java. 3. ed. São Paulo: Pearson, 2016.

COELHO, ALEX. Java com Orientação a objetos. São Paulo: Ciência Moderna, 2012.

TONY SINTES. Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias. São Paulo: Pearson, 2012.

SEBESTA, R. W. Conceitos de Linguagem de Programação. Ed. 9. São Paulo: Bookman, 2011.

RICHARD C. LEE, WILLIAM M. TEPFENHART. UML e C++: Guia prático de desenvolvimento orientado a objeto. São paulo: Pearson, 2001.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2019/2	Período: 4º período
Disciplina: FUNDAMENTOS DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO		Código da Disciplina: 011001081
Carga Horária Total: 30,0	Teórica: 30,0	Prática: 0,0
Professor: FREDERICO PIRES PINTO		

2. EMENTA

A origem e os conceitos básicos da Teoria Geral de Sistemas. As relações entre sistema e ambiente. O pensamento sistêmico aplicado na resolução de problemas. O pensamento sistêmico aplicado às organizações. Modelagem de Sistemas. Os conceitos, objetivos, funções e componentes dos sistemas de informação. As dimensões tecnológica, organizacional e humana dos sistemas de informação. Os tipos de sistemas de informação. Áreas de pesquisa em Sistemas de Informação. Conhecimento científico e metodologia de pesquisa em Sistemas de Informação.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Formar profissionais da área de Computação e Informática para atuação no desenvolvimento, planejamento, análise, utilização, avaliação e gerenciamento de modernas tecnologias de informação aplicadas às áreas administrativas e industriais, em organizações públicas e privadas, por meio de uma formação técnica, gerencial, ética e empreendedora.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none">diagnosticar e mapear, com base científica, problemas e pontos de melhoria nas organizações, propondo alternativas de soluções baseadas em sistemas de informação;planejar e gerenciar os sistemas de informação de forma a alinhá-los aos objetivos estratégicos de negócio das organizações;modelar, especificar, implementar, implantar e validar sistemas de informação;	<ul style="list-style-type: none">Ter uma visão abrangente e sistêmica de projetos;Conhecer tópicos sobre projeto de sistemas, tais como estrutura, funcionalidade, segurança, custo, complexidade, performance, risco e implementação;Analisar, projetar, modelar, implementar e validar sistemas de informação para as organizações;

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

As aulas serão ministradas através de plataformas digitais (Devido à pandemia), além de ser utilizado o ambiente virtual de aprendizagem Educ@ para complementação das atividades e as aulas online serão como uso de ferramenta Google Meet, com utilização de recursos de textos, vídeos, slides, e outros objetos de aprendizagem.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

- 50% trabalhos práticos;
- 50% avaliação teórica.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Princípios de sistemas de informação.
- Sistemas de processamento de transações e sistemas de informação gerencial. Sistemas de apoio à decisão.
- Sistemas inteligentes.
- Enterprise Resource Planning (ERP).
- Supply Chain Management (SCM).
- Customer Relationship Management (CRM).
- Plano de Sistemas de Informação (PSI).
- Planejamento de sistemas de informação.
- Gestão de sistemas de informação.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina permite o desenvolvimento de atividades juntamente com as disciplinas de programação, engenharia de software, gestão empresarial e de projetos, bem como Banco de dados. Através da realização de trabalhos práticos, o aluno pode aplicar o conhecimento adquirido ao longo do semestre.



Documento foi assinado digitalmente por FREDERICO PIRES PINTO em 23/09/2021 10:27:01.

A autenticidade deste documento pode ser verificada no site <https://sgd.to.gov.br/verificador>, informando o código verificador: 4FB193F000DCBEE

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

REZENDE, A. D.; ABREU, A. F. Tecnologia da Informação Aplicada a Sistemas de Informações Empresariais: O papel estratégico da informação e dos sistemas de informação na empresa. 7ª Edição. São Paulo: Atlas, 2010.

ROSINI, A. M.; PALMISANO, A. Administração de Sistemas de Informação e a Gestão do Conhecimento. Cengage Learning, 2008.

SORDI, J. O. Administração da Informação - Fundamentos e práticas para uma nova Gestão do Conhecimento. São Paulo: Saraiva, 2008.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software. São Paulo: Makron Books, 1995.

BIO, S. R. Sistemas de Informação: Um Enfoque Gerencial. São Paulo: Atlas, 2008.

PFLIEGER, S. L. Engenharia de Software Teoria e Prática. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

POLIZELLI, D. L.; OZAKI, A. M. Sociedade da Informação - Os Desafios da Era da Colaboração e da Gestão do Conhecimento. São Paulo: Saraiva, 2008.

TONSIG, S. L. Engenharia de Software: Análise e Projetos de Sistemas. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

REZENDE, D. A. Planejamento de sistemas de informações e informática. São Paulo: Atlas, 2003.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



Documento foi assinado digitalmente por FREDERICO PIRES PINTO em 23/09/2021 10:27:01.

A autenticidade deste documento pode ser verificada no site <https://sgd.to.gov.br/verificador>, informando o código verificador: 4FB193F000DCBEEE



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turno: 2020-1	Período: 3º período
Disciplina: METODOLOGIA CIENTÍFICA E DA PESQUISA		Código da Disciplina: 011001074
Carga Horária Total: 30,0	Teórica: 30,0	Prática: 0,0
Professor: CARLOS HENRIQUE CORRÊA TOLENTINO		

2. EMENTA

Investigação acerca do conhecimento, em particular da ciência. Análise dos procedimentos técnicos e metodológicos de preparação, execução e apresentação da pesquisa científica. Estudo das formas de elaboração dos trabalhos acadêmicos, especialmente das normas técnicas neles utilizadas.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

O aluno deverá ser capaz de compreender os fundamentos da Teoria do Conhecimento, a estrutura dos trabalhos acadêmicos, e suas diferenças de apresentação e construção dos elementos pré textuais, textuais e pós-textuais. Compreender os princípios e conceitos das técnicas de levantamento dos dados empíricos. Entender os aspectos técnicos que envolvem o tratamento da informação e que tipos de problemas ocorrem nesta fase, diferenciar os tipos de pesquisa.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Identificar os tipos de metodologia de pesquisa; Conhecer as áreas de Pesquisa do Curso. Utilizar as normas científicas para apresentar trabalhos e textos acadêmicos.	Elaborar e conduzir estudos e pesquisas; Elaborar projetos e relatórios de pesquisa científica;

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas-dialogadas, debates temáticos e uso de metodologias ativas mediadas por tecnologias digitais. Aulas práticas síncronas e atividades assíncronas em grupo. Interação via Google Meet, uso das ferramentas do AVA EDUCA e whatsapp.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações A1 e A2:

- atividades práticas e teóricas (2 pontos)
- Seminários e apresentações de trabalhos (2 pontos)
- Prova (6 pontos)



Documento foi assinado digitalmente por FREDSON VIEIRA COSTA em 26/02/2021 15:04:58.

A autenticidade deste documento pode ser verificada no site <https://sgd.to.gov.br/verificador>, informando o código verificador: 8E26BB4B00B901B2

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Investigação acerca do conhecimento, em particular da ciência.
- Análise dos procedimentos técnicos e metodológicos de preparação, execução e apresentação da pesquisa científica.
- Estudo das formas de elaboração dos trabalhos acadêmicos, especialmente das normas técnicas neles utilizadas.



8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina de Metodologia Científica e da Pesquisa está ligada a todas as outras nas quais se propõem apresentação de textos escritos e/ou apresentação de seminários. Também agrega alor às disciplinas de estágio, Projeto de Conclusão de Curso e Trabalho de Conclusão de curso, dando subsídios tanto nas fases de definição de escopo, métodos e cronograma, bem como na redação dos relatórios de pesquisa desenvolvidos.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório - publicações e trabalhos científicos. São Paulo: Atlas, 2009.

SEVERINO A. J. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo: Cortez, 2007.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de Pesquisa para Ciência da Computação. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANDRADE, Maria Margarida de. Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação. São Paulo: Atlas, 2010.

CERVO, A. L.; BERVIAN P. A. Metodologia Científica. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

KUHN, T. S. A Estrutura das revoluções científicas. São Paulo: Perspectiva, 2009.

PADUA, E. M. M. Metodologia da Pesquisa: Abordagem Teórico-Prática. São Paulo: Papirus, 2004.

OLIVEIRA Netto, Alvim Antonio de. Metodologia da pesquisa científica: guia prático para apresentação de trabalhos acadêmicos. 2ª ed Florianópolis: visual books, 2008.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



Documento foi assinado digitalmente por FREDSON VIEIRA COSTA em 26/02/2021 15:04:58.

A autenticidade deste documento pode ser verificada no site <https://sgd.to.gov.br/verificador>, informando o código verificador: 8E26BB4B00B901B2



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2020.2	Período: 2º período
Disciplina: GESTÃO DE PROCESSOS EMPRESARIAIS		Código da Disciplina: 011001068
Carga Horária Total: 30,0	Teórica: 30,0	Prática: 0,0
Professor: JOCVAN SUASSONE ALVES		

2. EMENTA

Tipo e características das Organizações; Funções Organizacionais – Produção, Marketing, Finanças, Materiais, Pesquisa e desenvolvimento e Recursos Humanos; Pensamento Sistêmico; Administração da Qualidade; Processos da Administração – Planejar, Executar, Controlar e Agir; Liderança; Comunicação empresarial; Processo de negócio: conceitos, tipos, elementos e modelos.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

O aluno será capaz de compreender a importância da Organização, Sistemas e Métodos em um ambiente de constante mutação, assim como conhecer a evolução das estruturas e dos processos organizacionais no contexto empresarial.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Compreender a complexidade da gestão de processos empresariais voltado para área de T.I	Compreender o conceito de gestão e as questões objetivas e subjetivas que interferem na sua prática; Diferenciar as atribuições das várias pessoas que atuam na Equipe

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Métodos:

- Aulas expositivas
- Dialogadas
- Exercícios

Recursos Didáticos:

- Video Aulas
- Apostilas Digitais
- Livros Digitais
- Quadro Digital

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação formal escrita considerará aspectos teóricos trabalhados durante as aulas.

Notas de P1 e P2:

- Trabalhos/Atividades: 6,0
- Prova Online: 4,0

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO



Organizações e Administração

- Organizações
- Tipos de Organizações
- Funções Organizacionais
- Eficiência e Eficácia
- Somos todos gerentes
- Competências gerenciais
- Maestro e cirurgião

Teorias da Administração - Idéias Fundamentais

- O que é uma teoria
- Idéias precursoras e pioneiros da administração
- Taylor e a administração científica
- Henry Ford e a linha de montagem
- Fayol e o processo administrativo
- Max Weber e a burocracia

Tendências Contemporâneas

Desempenho das Organizações

Processo Decisório e Resolução de Problemas

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Utilização de conceitos implementados na disciplina de Gestão Estratégica da Informação.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHIAVENATO, I. Introdução à Teoria Geral da Administração. São Paulo: Elsevier, 2003.

MAXIMINIANO A. C. Introdução à Administração. 7a edição. São Paulo: Atlas, 2010.

LODI, João Bosco. História da Administração. São Paulo : 19a ed. Pioneira. 1993.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CHIAVENATO, I. Introdução à Teoria Geral da Administração. São Paulo: Elsevier, 2003.

KWASNICKA, E. L. Teoria Geral da Administração: Uma síntese. São Paulo: Atlas, 2010.

CHIAVENATO I. Administração nos Novos Tempos. São Paulo: Elsevier, 2010.

FAYOL, Henry. Administração Industrial e Geral: Previsão, organização, comando, coordenação, controle. São Paulo : Atlas. 2010.

MOTTA, F. C. P., VASCONCELOS, I. F. G. de, Teoria Geral da Administração: Uma síntese. São Paulo: Cengage Learning. 2010.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso

1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2020/2	Período: 2º período
Disciplina: ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES II		Código da Disciplina: 011001070
Carga Horária Total: 60,0	Teórica: 45,0	Prática: 15,0
Professor: MAILSON SANTOS DE OLIVEIRA		

2. EMENTA

Análise dos Níveis de Máquina. Conceitos de álgebra booleana, elementos básicos de hardware e execução de instruções em uma máquina. Arquitetura de microprocessadores: noções de circuitos lógicos combinacionais e sequenciais. Flip-Flop, Registradores, Contadores. Nível de microprogramação: microarquitetura e microprograma. Nível de Máquina Convencional: endereçamento, uso de registradores, modos de endereçamento, conjunto de instruções (operações, tipo, formato e armazenamento de instruções), pilha e ponteiros. Programação Assembly. Máquinas RISC, CISC e EPIC. Técnicas de paralelismo. Sistemas baseados em microprocessadores e microcontroladores, dispositivos lógicos programáveis (FPGA) e Very High Speed Integrated Circuit Hardware Description Language (VHDL).

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Fornecer o conhecimento no funcionamento básico do computador, sua arquitetura, Explorado os recursos do hardware.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Modelar, especificar, implementar, implantar, validar e manter soluções baseadas em sistemas de informação, incluindo aspectos de interação humano-computador	Ter suficiente conhecimento da arquitetura de computadores para fazer a seleção adequada da plataforma computacional a ser utilizada em um sistema de informação

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Aula expositiva; Análise e resolução de problemas;
Aula prática;
Realização de pesquisa;
Simuladores e emuladores de Hardware, portas lógicas, eletrônica digital e microcontroladores.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação formal escrita considerará aspectos teóricos e práticos trabalhados em aula de aula.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Apresentação da disciplina, ementa e plano de aula. Noções básicas da disciplina, sua importância e contexto em um curso de sistemas de informação.
Classificação de arquiteturas de computadores. Levantamento histórico de arquiteturas.
Análise dos níveis de máquina.
Nível 0: circuitos lógicos combinacionais e sequenciais.
Flip-Flop, Registradores, Contadores
Máquinas RISC, CISC e EPIC
Sistemas baseados em microprocessadores e microcontroladores

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

A disciplina de Arquitetura de computadores disponibiliza subsídios para realização de atividades interdisciplinares com as disciplinas de lógica matemática, Fundamentos da Computação e Matemática Computacional. Permitindo resoluções de problemas, construção de tabela verdade, funções lógicas, portas lógicas e eletrônica digital.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

STALLINGS, W. Arquitetura e Organização de Computadores. 8ª Ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

BROOKSHEAR, J. G. Ciência da computação: uma visão abrangente. 11. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 576p.

MURDOCCA, M. J. HEURING, V. Introdução à arquitetura de computadores. São Paulo: Elsevier. 2000.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CARTER, N. Teoria e Problemas de Arquitetura de Computadores. São Paulo: Bookman, 2003.

TANENBAUM, A. S. Organização Estruturada de Computadores - 5ª ed., São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

PATERSON, D. A.; HENNESSY, J. L. Arquitetura de computadores: Uma abordagem quantitativa. 4ª Ed. São Paulo: Elsevier, 2008.

MANZANO, J. A. N. G. Fundamentos em Programação Assembly: Para computadores.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS - UNIFACS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação

Ano/Semestre: 20211

Turma: 2021/1

Período: 1º período

Disciplina: INGLÊS INSTRUMENTAL

Código da Disciplina: 011001065

Carga Horária Total: 60,0

Teórica: 60,0

Prática: 0,0

Professor: LIGIA FELIX PARRIAO MATOS

2. EMENTA

Conceito de Inglês Instrumental; Conceitos de Leitura; Tipologia Textual; Níveis de compreensão: Compreensão geral; Compreensão por tópicos; Compreensão detalhada; Técnicas sensoriais para o desenvolvimento da leitura: Informações não textuais; Cognatos e palavras repetidas; Alfabeto; Scanning; Skimming; Inferência; predição; linking words; o uso do tradutor eletrônico nas aulas de Inglês Instrumental, tomada de notas e glossários; uso do dicionário.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Capacitar o aluno a ler e compreender textos acadêmicos em inglês, dentro do curso de Sistemas de Informação, usando estratégias e técnicas de leitura específicas no âmbito de um esquema de atividades de caráter autônomo.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none">Compreender a computação como objeto de investigação entre diversas áreas do saber através de textos em Língua Inglesa;Reconhecer o uso da Língua Inglesa como atividade social realizada com determinadas finalidades e interesses;Perceber a Língua Inglesa como veículo de acesso a outras culturas e outros grupos sociais, podendo assim usufruir do patrimônio nacional e internacional. Expressar ideias de forma clara, empregando técnicas de comunicação apropriadas para cada situação.	<ul style="list-style-type: none">Reconhecer os benefícios e impactos das tecnologias de informação e comunicação para a sociedade, com vistas a atuar de maneira ética e socialmente responsável.Acompanhar por meio de textos em inglês, as constantes evoluções das tecnologias e suas adaptações no atendimento às demandas de mercado.Buscar por meio do estudo teórico e prático a excelência na habilidade de leitura em Língua Inglesa.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

A disciplina terá uma abordagem teórica, de forma que serão apresentados os conceitos a serem utilizados para que o acadêmico consiga aplicá-los na construção da compreensão e interpretação de textos em Língua Inglesa, com temática relacionada à área da Computação. Em que, será utilizado vídeos, no qual, os alunos apresentarão seminários, fórum de discussões, como também, aulas invertidas. Portanto, a disciplina utilizará dos recursos disponíveis a seguir:

- Ambiente virtual de aprendizagem: Meet, WhatsApp, Zoom, Jambboard;
- Educ@;
- Quadro branco/ pincel;
- Caixa de som;
- Vídeo aulas online ou gravadas;
- Atividades e livros em PDF ou e DOC.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação consiste em formato quantitativo e qualitativo que estará presente no semestre com as avaliações A1 e A2. Na primeira avaliação, A1, será dividida em trabalho escrito e/ou oral (via Meet ou vídeo gravado), sendo o dois trabalhos no valor total de quatro (4,0) pontos e uma prova discursiva no valor de seis pontos (6,0). E na segunda avaliação, A2, seguirá a mesma pontuação da A1, quatro (4,0) pontos no dois trabalhos escrito e/ou oral mais a prova discursiva no valor de seis pontos (6,0).

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceito de Inglês Instrumental; Conceitos de Leitura; Conceito de desenvolvimento de habilidade de leitura em Língua Inglesa; Técnicas sensoriais para o desenvolvimento da leitura; Informações não textuais Níveis de compreensão: Compreensão geral; Compreensão por tópicos; Compreensão detalhada; Skimming e Scanning; Inferência Contextual; Marcadores de ideias; Palavras de Ligação (Linking Words); Sobre Cognatos, falsos cognatos e palavras repetidas; O uso de tradutores eletrônicos nas aulas de Inglês Instrumental; Palavras-chaves, O uso do Dicionário.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

Dentre as diversas habilidades exigidas pelo mercado, aos profissionais de Sistemas de Informação, claramente está o domínio da Língua Inglesa. Isto considerando sua importância e relação com disciplinas como linguagem de programação, banco de dados, engenharia de software, dentre outras.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PINHEIRO, Wagner et al. GLOBAL ENGLISH. Bagaco, 2009 (no prelo).

LARSEN-FREEMAN, D. Techniques and principles in language teaching. New York: OUP, 1986.

CRUZ, Décio et al. INGLÊS.COM.TEXTOS PARA INFORMÁTICA. DISAL Editora, 2003.

ANTUNES, Celso. MANUAL DE TÉCNICAS DE DINÂMICA DE GRUPO DE SENSI- BILIZAÇÃO DE LUDOPEDAGOGIA. Petrópolis: Vozes, 1995.

10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

PYNE, Sandra, TUCK, Allen. OXFORD DICTIONARY OF COMPUTING FOR LEARNERS OF ENGLISH. Oxford University Press, 1996.

MACIEL, Amarino. INGLÊS INSTRUMENTAL PARA INFORMÁTICA. Edição do Autor, 2002.

GLENDINNING, Eric H. McEwan, John. BASIC ENGLISH FOR COMPUTING. Oxford University Press, 2001.

TORRES, Nelson. GRAMÁTICA PRÁTICA DA LÍNGUA INGLESA. Sarniva, 2008.

Microsoft Press, DICIONÁRIO DE INFORMÁTICA, Campus, 1999.

ARAÚJO, Fabiane de Matos. Inglês para Informática: Curso Técnico em Manutenção e em Suporte Informática. Editora Cetam Manaus, 2010.



Fabiane de Matos
Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso



PLANO DE ENSINO - 20211

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO TOCANTINS – UNITINS



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Sistemas de Informação		
Ano/Semestre: 20211	Turma: 2020/1	Período: 3º período
Disciplina: SOCIEDADE E TECNOLOGIA		Código da Disciplina: 011001075
Carga Horária Total: 30,0	Teórica: 30,0	Prática: 0,0
Professor: FREDSON VIEIRA COSTA		

2. EMENTA

As ciências sociais e o entendimento da sociedade contemporânea. Sociedade em transformação: a pós-modernidade. Fenômenos sociais, políticos e culturais da atualidade. Violência e medo. Educação em direitos humanos. Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista.

3. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA (PPC)

Fornecer fundamentação teórica analítica básica que instrumentalize o aluno a compreender a sociedade contemporânea, bem como fomentar o pensamento crítico, a solidariedade e a formação da cidadania.

4. COMPETÊNCIAS/HABILIDADES

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
<ul style="list-style-type: none">Ter uma visão contextualizada da área de sistemas de informação em termos políticos, sociais e econômicos;Atuar social e profissionalmente de forma ética.	<ul style="list-style-type: none">Reconhecer os benefícios e impactos das tecnologias de informação e comunicação para a sociedade, com vistas a atuar de maneira ética e socialmente responsável;Conhecer as características funcionais de ambientes de trabalho em equipe, incluindo comunicação e compromisso.

5. MÉTODO E RECURSOS DIDÁTICOS

Estudos de texto, estudos de caso, mapas conceituais, estudos dirigidos, pesquisas em bases de dados, situações-problema, complementadas com vídeos e/ou outros recursos audiovisuais.

A proposta é desenvolver junto ao(s) acadêmico(s) a noção do “construir juntos”, reforçando competências e habilidades necessárias ao desenvolvimento de reflexões sociais críticas e inovadoras, contribuindo assim para o desenvolvimento da comunidade.

6. PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da aprendizagem do(s) acadêmico(s) terá um caráter contínuo por meio da produção e sistematização dos conteúdos desenvolvidos. Espera-se que o(a) acadêmico(a) demonstre a compreensão dos principais temas, problemas e sistemas sociais. Essa compreensão será avaliada pela capacidade do(a) acadêmico(a) enfrentar com sucesso desafios/dificuldades existentes nas situações-problema desenvolvidas em sala de aula e nas atividades propostas, demonstrando reflexão e pensamento inovador, crítico e independente.

A nota será composta da seguinte forma:

- 50% - trabalhos desenvolvidos na pós-aula;
- 50% - avaliação formal.

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Sociedade e contemporaneidade.
- Sociedade do século XXI: o sujeito contemporâneo.
- Violência e medo.
- Direitos Humanos e questões sociais contemporâneas.

8. DESCRIÇÃO DAS SITUAÇÕES PEDAGÓGICAS FAVORÁVEIS À PRÁTICAS INTERDISCIPLINARES

O estudante poderá relacionar as temáticas trabalhadas na disciplina Sociedade e Tecnologia ao contexto de ordem mais técnica edificado a partir dos diferentes conteúdos estudados nas diferentes disciplinas do semestre letivo.

9. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
BOBBIO, Norberto. O futuro da democracia. São Paulo: Paz e Terra, 2015.
CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.



10. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GIDDENS, Anthony. As consequências da modernidade. São Paulo: UNESP, 1991.
HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
LEFF, Enrique. Saber ambiental: sustentabilidade, racionalidade, complexidade, poder. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Ed. Loyola, 2003.
SCHAFF, Adam. A sociedade informática. São Paulo: Brasiliense, 1996.

Assinatura do professor(a)

Coordenador(a) do curso