ANÁLISE E PROJETO DE SOFTWARE
INFORMAÇÕES GERAIS

APRESENTAÇÃO

O curso de Pós-graduação em Análise e Projetos de Software oferece instrumental técnico-científico para profissionais da Tecnologia da Informação que atuam ou desejam atuar no desenvolvimento, implantação, gerenciamento, avaliação e manutenção de projetos e sistemas de software. O programa de estudos contempla as principais técnicas e procedimentos da atualidade em engenharia e noções de qualidade e usabilidade de software A área em questão tem como finalidade dar o suporte para o desenvolvimento e manutenção de softwares, ou seja, na produção de sistemas, aplicativos e programas de rede. Segundo Loureço, a área atingiu o segundo lugar em relação a crescimento de renumeração no país, sendo cada vez mais procurada e é considerada a melhor no quesito tecnologia de informação.

OBJETIVO

Compreender o significado e importância de uma análise estruturada em Projetos de Software.

METODOLOGIA

Em termos gerais, a metodologia será estruturada e desenvolvida numa dimensão da proposta em EAD, na modalidade online ou semipresencial, visto que a educação a distância está consubstanciada na concepção de mediação das tecnologias em rede, com momentos presenciais e atividades a distância em ambientes virtuais de aprendizagens, que embora, acontece fundamentalmente com professores e alunos separados fisicamente no espaço e ou no tempo, mas que se interagem através das tecnologias de comunicação. Assim, todo processo metodológico estará pautado em atividades nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).

Código	Disciplina	Carga Horária
5005	Análise e Projeto de Software Orientado a Objetos	60

APRESENTAÇÃO

Conceitos, definições e características da OO. UML - Conceitos e Aplicações. Processo unificado de desenvolvimento de software. Processo Unificado: Concepção, Elaboração, Construção e Transição. Desenvolvimentos Iterativo e Evolutivo. Desenvolvimento Ágil de Projetos. Qualidade de Software. Gerenciamento de Projetos. Análise de Ponto de Função.

OBJETIVO GERAL

O objetivo desta disciplina é capacitar o profissional de informática a construir as competências e habilidades necessárias para desenvolver projetos de software orientados a objetos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- **Definir os conceitos e definições acerca da Metodologia de Orientação a Objetos, abstraindo coletivos como Classes, Membros e Objetos do mundo real.**

- **Utilizar os diagramas da Linguagem de Modelação Unificada, bem como diferenciar seus usos e estéticas.**

- **Compreender os processos relacionados às duas últimas fases do ciclo de vida do processo unificado.**

- **Discernir sobre a importância e a finalidade do gerenciamento de projetos de software, bem como o papel do gerente de projetos.**

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO À ORIENTAÇÃO A OBJETOS
CONCEITOS E DEFINIÇÕES SOBRE OO
CARACTERÍSTICAS DA OO
UML - CONCEITOS E APLICAÇÕES
RELACIONAMENTOS

UNIDADE II – UML E O PROCESSO UNIFICADO DE DESENVOLVIMENTO
DIAGRAMAS DA UML
PROCESSO UNIFICADO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE
CONCEPÇÃO DO PROCESSO UNIFICADO
ELABORAÇÃO DO PROCESSO UNIFICADO

UNIDADE III – PROJETOS ÁGEIS E QUALIDADE DE SOFTWARE
PROCESSO UNIFICADO - CONSTRUÇÃO E TRANSIÇÃO
DESENVOLVIMENTOS ITERATIVO E EVOLUTIVO
DESENVOLVIMENTO ÁGIL DE PROJETOS
QUALIDADE DE SOFTWARE

UNIDADE IV – GERENCIAMENTO DE PROJETOS ÁGEIS DE SOFTWARE
INTRODUÇÃO AO GERENCIAMENTO DE PROJETOS
GERENCIAMENTO DE INTEGRAÇÃO, ESCOPO, TEMPO, CUSTO E QUALIDADE
GERENCIAMENTO DE RH, COMUNICAÇÃO, RISCOS, AQUISIÇÕES E STAKEHOLDERS
ANÁLISE DE PONTO DE FUNÇÃO

REFERÊNCIA BÁSICA

FURGERI, Sérgio. **Programação orientada a objetos**: Conceitos e técnicas. São Paulo: Érica, 2014.

ENGHOLM, Hélio. **Análise e Design Orientados a Objetos**. São Paulo: Novatec, 2017.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

FURGERI, Sérgio. **Modelagem de sistemas orientados a objetos**: Ensino didático. São Paulo: Érica, 2013.

PERIÓDICOS

CAMARGO, Robson; RIBAS, Thomaz. **Gestão ágil de projetos**: As melhores soluções para suas necessidades. São Paulo: Saraiva, 2019.

4839	Introdução à Ead	60

APRESENTAÇÃO

Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação a distância. Ambientes virtuais de aprendizagem. Histórico da Educação a Distância. Avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem apoiados pela Internet.

OBJETIVO GERAL

Aprender a lidar com as tecnologias e, sobretudo, com o processo de autoaprendizagem, que envolve disciplina e perseverança.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Analisar e entender EAD e TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação), Ambiente virtual de ensino e Aprendizagem, Ferramentas para navegação na internet.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – AMBIENTAÇÃO NA APRENDIZAGEM VIRTUAL
PRINCIPAIS CONCEITOS DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
GERENCIAMENTO DOS ESTUDOS NA MODALIDADE EAD
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
RECURSOS VARIADOS QUE AUXILIAM NOS ESTUDOS

UNIDADE II – APRIMORANDO A LEITURA PARA A AUTOAPRENDIZAGEM
A LEITURA E SEUS ESTÁGIOS
OS ESTÁGIOS DA LEITURA NOS ESTUDOS
ANÁLISE DE TEXTOS
ELABORAÇÃO DE SÍNTESES

UNIDADE III – APRIMORANDO O RACIOCÍNIO PARA A AUTOAPRENDIZAGEM
O RACIOCÍNIO DEDUTIVO
O RACIOCÍNIO INDUTIVO

O RACIOCÍNIO ABDUTIVO
A ASSOCIAÇÃO LÓGICA

UNIDADE IV – FERRAMENTAS DE PRODUTIVIDADE PARA A EAD
INTERNET E MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS
COMO TRABALHAR COM PROCESSADOR DE TEXTO?
COMO FAZER APRESENTAÇÃO DE SLIDES?
COMO TRABALHAR COM PLANILHAS DE CÁLCULO?

REFERÊNCIA BÁSICA

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Sílvia C. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

SANTOS, Tatiana de Medeiros. **Educação a Distância e as Novas Modalidades de Ensino**. Editora TeleSapiens, 2020.

MACHADO, Gariella E. **Educação e Tecnologias**. Editora TeleSapiens, 2020.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

DUARTE, Iria H. Q. **Fundamentos da Educação**. Editora TeleSapiens, 2020.

DA SILVA, Jessica L. D.; DIPP, Marcelo D. **Sistemas e Multimídia**. Editora TeleSapiens, 2020.

PERIÓDICOS

DA SILVA, Andréa C. P.; KUCKEL, Tatiane. **Produção de Conteúdos para EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

5145	**Qualidade de Software**	**60**

APRESENTAÇÃO

Contextualização histórica, conceitos básicos e principais linhas de pensamento sobre a qualidade de software. Qualidade de Produto x Processo. Padrões da Qualidade: Normas ISO 9000. Gerência da Qualidade. Melhorias de Processo. Modelos de Maturidade: CMMI; MR MPs; ISO 15504. Técnicas das Metodologias Ágeis. Métricas e medidas da qualidade de software.

OBJETIVO GERAL

Desenvolver as competências acerca das técnicas de implementação da qualidade de software no desenvolvimento e no processo de melhoria de sistemas e aplicativos, abordando as principais normas de qualidade e modelos de maturidade, incluindo o contexto do desenvolvimento de projetos de software usando as metodologias ágeis.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Entender os fundamentos da qualidade aplicado ao software.

- Identificar os marcos históricos e a evolução da qualidade de software.
- Discernir sobre a qualidade de um software analisando-o enquanto produto.
- Avaliar a qualidade de um software sob o ponto de vista do processo.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS DA QUALIDADE DE SOFTWARE
FUNDAMENTOS DA QUALIDADE DE SOFTWARE
EVOLUÇÃO HISTÓRICA DA QUALIDADE DE SOFTWARE
QUALIDADE DE SOFTWARE ENQUANTO PRODUTO
QUALIDADE DE SOFTWARE ENQUANTO PROCESSO

UNIDADE II – NORMAS E PADRÕES GERENCIAIS DA QUALIDADE DE SOFTWARE
AS NORMAS ISO 9000 E A QUALIDADE DE SOFTWARE
NORMAS NACIONAIS DE QUALIDADE DE SOFTWARE
NORMAS INTERNACIONAIS DE QUALIDADE DE SOFTWARE
GERÊNCIA DA QUALIDADE: TÉCNICAS E BOAS PRÁTICAS

UNIDADE III – O PROCESSO DE QUALIDADE DE SOFTWARE
MELHORIAS DE PROCESSO DA QUALIDADE DE SOFTWARE
MODELOS DE MATURIDADE EM QUALIDADE DE SOFTWARE
MATURIDADE EM DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE
MODELOS DE MATURIDADE VERSUS PRODUTO/SERVIÇO

UNIDADE IV – QUALIDADE DE SOFTWARE EM PROJETOS ÁGEIS
AS METODOLOGIAS ÁGEIS NO DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE
QUALIDADE DE SOFTWARE NO CONTEXTO DAS METODOLOGIAS ÁGEIS
LITERATURA CIENTÍFICA E NÃO-CIENTÍFICA SOBRE MÉTODOS ÁGEIS
MÉTRICAS E MEDIDAS DA QUALIDADE DE SOFTWARE EM PROJETOS

REFERÊNCIA BÁSICA

BARTIE, Alexandre. **Garantia da qualidade de software: Adquirindo maturidade organizacional**. São Paulo: Editora GEN, 2013.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

PRESSMAN, R. M. B. **Engenharia de software**. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

PERIÓDICOS

SPINOLA, Mauro de Mesquita; PESSÔA, Marcelo Schneck de Paula. **Gestão da qualidade no desenvolvimento de software**. São Paulo: Editora SENAC, 2019.

5147	**Administração de Sistema Operacional Livre – Linux**	**60**

APRESENTAÇÃO

A História do Linux. Ética e Software Livre. Ferramentas para o desenvolvimento de Software Livre. Ambiente Gráfico. Links. Comandos: Iconv, ID e Rename. Pipe e Redirecionamento. Apt-get / Aptitude. Impressão de documentos.

OBJETIVO GERAL

Preparar o administrador de sistemas operacionais Linux, com foco na distribuição Ubuntu.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Explicar o Software de Distribuição Livre e entender as regras sobre as liberdades essenciais, cópias, distribuições e código aberto.
- Discernir sobre os aspectos éticos envolvidos na distribuição de softwares livres.
- Compreender a história da criação e desenvolvimento do Linux e seus recursos.
- Identificar algumas das principais distribuições do Linux, as vantagens de cada um, mantendo como ponto focal comparativo o Ubuntu Linux.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – LINUX E O SOFTWARE LIVRE
SOFTWARE LIVRE: COMO TUDO COMEÇOU
ÉTICA E SOFTWARE LIVRE
A HISTÓRIA DO LINUX
COMPARANDO UBUNTU LINUX COM OUTRAS DISTRIBUIÇÕES

UNIDADE II – INSTALANDO E CONFIGURANDO O UBUNTU LINUX
INSTALANDO O UBUNTU LINUX E SOFTWARES COMPLEMENTARES
CONFIGURANDO A INTERFACE DO UBUNTU LINUX: REPOSITÓRIOS DO APT
RESOLVENDO PROBLEMAS NO UBUNTU LINUX
PERMISSÕES DE ACESSO NO UBUNTU LINUX

UNIDADE III – OPERANDO O UBUNTU LINUX POR COMANDOS
COMANDOS DE AJUDA DO SISTEMA
COMANDO ICONV
COMANDO ID
COMANDO RENAME

UNIDADE IV – OPERAÇÕES AVANÇADAS NO UBUNTU LINUX
COMANDOS PIPE E APT-GET
APT-GET / APTITUDE
ALTERNANDO SISTEMAS
GERENCIANDO PROCESSOS NO UBUNTU LINUX

REFERÊNCIA BÁSICA

BRESNAHAM, C., & BLUM, R. **Linux Essentials**. Indianapolis: SYBEX, 2015.

ROMERO, Daniel. **Começando com o Linux**: Comandos, serviços e administração. Editora Casa do Código, 2014.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

FILHO, J. E. **Descobrindo o Linux**. São Paulo: NOVATEC Editora, 2012.

NEGUS, C. **Linux** - A Bíblia. Rio de Janeiro: ALTA Books Editora, 2014.

PERIÓDICOS

TANENBAUM, A. S., & WETHERALL, D. J. **Redes de Computadores**. São Paulo: Pearson, 2011.

5006	Gestão de Times - Métodos Ágeis	60

APRESENTAÇÃO

Universo dos métodos ágeis. Framework Scrum. *Product owner*. Time de desenvolvimento. Scrum master. A sprint e seu planejamento. Sprint review. Sprint *retrospective*. Backlog do produto. Backlog do sprint. Transparência do artefato.

OBJETIVO GERAL

Este componente curricular visa municiar o gerente de projetos dos métodos ágeis de desenvolvimento e gerenciamento de projetos, especialmente o método Scrum, aplicando esses conhecimentos em projetos de software, design e vários outros tipos de projetos da economia criativa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender o universo dos métodos ágeis.
- Discernir sobre o perfil típico dos membros de um time de projetos de software aplicáveis ao método Scrum.
- Definir o conceito e a forma de planejamento de cada sprint (atividade) de um projeto Scrum.
- Organizar requisitos de escopo para o produto em desenvolvimento por meio de backlogs.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS DOS MÉTODOS ÁGEIS E O SCRUM
CONHECENDO O UNIVERSO DOS MÉTODOS ÁGEIS
ENTENDENDO A DEFINIÇÃO E O USO DO FRAMEWORK SCRUM
COMPREENDENDO A TEORIA POR TRÁS DO FRAMEWORK SCRUM
ENTENDER OS VALORES DO MÉTODO SCRUM

UNIDADE II – ESTRUTURANDO UM PROJETO SCRUM
ENTENDO UM TIME SCRUM
PRODUCT OWNER
TIME DE DESENVOLVIMENTO
SCRUM MASTER

UNIDADE III – GERENCIANDO PROJETOS ÁGEIS POR SPRINTS
A SPRINT E SEU PLANEJAMENTO

TÉCNICAS DE REUNIÃO NO MÉTODO SCRUM
SPRINT REVIEW
SPRINT RETROSPECTIVE

UNIDADE IV – BACKLOG, INCREMENTO E TRANSPARÊNCIA NO SCRUM
BACKLOG DO PRODUTO
BACKLOG DO SPRINT
INCREMENTO
TRANSPARÊNCIA DO ARTEFATO

REFERÊNCIA BÁSICA

OHN, M., GILLEANES, T. A. **Uma Introdução ao Scrum**. 2012

FIGUEIREDO, A.M. **Gerenciamento de Projetos Ágeis**. Golden Cross, 2007.

LEITAO, R. S. **Escritório de Projetos**: Definindo uma estratégia para projetos de TI, 2006.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

PERBIRA, P et al. **Entendendo Scrum para Gerenciar Projetos de Forma Ágil**. Curitiba: Revista Mundo PM, 2007.

PERIÓDICOS

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **A Guide to the Project Management Body Of Knowledge** - PMBOK Guide. 3 ed. Pennsylvania: 2004

5146	Teste de Software	60

APRESENTAÇÃO

Processo de software e suas etapas. Qualidade de Software: conceitos, fatores e garantia da qualidade. Ciclo de vida do processo de teste de software. Verificação e Validação. Fundamentos dos testes de software: definições, níveis e técnicas de testes. Teste estruturais e funcionais: conceitos e critérios de teste. Outras técnicas de teste de software: testes alfa, beta e testes não funcionais. Teste de Mutação, orientado a objetos, apoiados por aspectos. e baseado em modelos: conceitos e aplicações. Testes para aplicações web: conceitos e tipos de testes. Testes para dispositivos móveis: engenharia de aplicações móveis e tipos e abordagens de testes. Desenvolvimento orientado a testes. Automação de testes de software. Ferramentas de apoio ao processo de teste.

OBJETIVO GERAL

Proporcionar ao profissional da área o desenvolvimento de técnicas mais modernas relacionadas à área de teste de software, abordando desde o conceito, até as ferramentas de automação de testes.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar as etapas do processo de software.
- Compreender o conceito de qualidade de software e os fatores de qualidade.
- Analisar diferentes aspectos para garantir a qualidade de software.
- Identificar as etapas que compõem o clico de vida do processo de teste de software.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS DA QUALIDADE DE SOFTWARE
PROCESSO DE SOFTWARE
QUALIDADE DE SOFTWARE
GARANTIA DE QUALIDADE DE SOFTWARE
PROCESSO DE TESTES DE SOFTWARE

UNIDADE II – FUNDAMENTOS DO TESTE DE SOFTWARE
FUNDAMENTOS DE TESTES DE SOFTWARE
TÉCNICAS DE TESTES ESTRUTURAIS
TÉCNICAS DE TESTES FUNCIONAIS
OUTRAS TÉCNICAS DE TESTE DE SOFTWARE

UNIDADE III – TÉCNICAS DE TESTE DE SOFTWARE
TESTES DE MUTAÇÃO
TESTES ORIENTADOS A OBJETOS E COMPONENTES
TESTES DE ASPECTOS
TESTES BASEADOS EM MODELOS

UNIDADE IV – TESTE DE SOFTWARE APLICADO E AUTOMAÇÃO DE TESTES
TESTES DE APLICAÇÃO PARA WEB
TESTES EM DISPOSITIVOS MÓVEIS
DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A TESTES
AUTOMAÇÃO E FERRAMENTAS DE TESTES

REFERÊNCIA BÁSICA

JINO, M., MALDONADO, J. C., DELAMARO, M. **Introdução ao Teste de Software**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2016

BECK, K. **TDD Desenvolvimento Guiado por Testes**. Porto Alegre: Bookman, 2010

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

ANICHE, Maurício. **Testes Automatizados de Software: Um Guia Prático**. São Paulo: Ed. Casa do Código, 2015.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software: Uma abordagem profissional.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

PERIÓDICOS

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software.** São Paulo: Pearson, 2011.

5130	Lógica de Programação	60

APRESENTAÇÃO

Linguagens de Programação. Representação gráfica e textual de algoritmos. Operações e expressões alfanuméricas. Estruturas Condicionais SE. Estruturas Repetitivas com Cadeias de Caracteres. Vetores. Matrizes. Arquivos de Dados. Procedimentos. Funções.

OBJETIVO GERAL

Orientar o futuro profissional de informática e ciências afins no universo da programação de computadores, começando pelo desenvolvimento de algoritmos estruturados e a lógica de programação.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Entender a história dos computadores e a evolução dos recursos computacionais.
- Compreender o funcionamento e os vários paradigmas das linguagens de programação.
- Identificar e compreender a infraestrutura dos sistemas computacionais, discernindo sobre hardware, software e peopleware.
- Definir e entender o conceito e as funcionalidades da lógica de programação e algoritmos computacionais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO E AOS ALGORITMOS
INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO
LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO
INFRAESTRUTURA DOS SISTEMAS COMPUTACIONAIS
INTRODUÇÃO À LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO ALGORÍTMICA

UNIDADE II – COMANDOS BÁSICOS ENVONVENDO VARIÁVEIS DE MEMÓRIA
CONSTANTES E VARIÁVEIS DE MEMÓRIA
REPRESENTAÇÃO GRÁFICA E TEXTUAL DE ALGORITMOS
OPERAÇÕES E EXPRESSÕES ALFANUMÉRICAS
ESTRUTURAS CONDICIONAIS SE

UNIDADE III – ESTRUTURAS CONDICIONAIS E VETORES EM ALGORITMOS
ESTRUTURAS CONDICIONAIS SE ENCADEADAS
ESTRUTURA CONDICIONAL ENCADEADA
ESTRUTURAS REPETITIVAS COM CADEIAS DE CARACTERES
VETORES

UNIDADE IV – MATRIZES, ARQUIVOS, PROCEDIMENTOS E FUNÇÕES
MATRIZES
ARQUIVOS DE DADOS
PROCEDIMENTOS
FUNÇÕES

REFERÊNCIA BÁSICA

BROOKSHEAR, G. J. **Ciência da Computação** - Uma Visão Abrangente(11. ed.). Porto Alegre: Bookman. 2013.

FARIAS, G., & MEDEIROS, E. S. **Introdução à Computação**. 2013.

FORBELLONE, A. L. **Lógica de programação**: a construção de algoritmos e estrutura de dados. São Paulo: Pearson. 2005.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

FARIAS, G., & MEDEIROS, E. S. **Introdução à Computação**. 2013.

PERIÓDICOS

FORBELLONE, A. L. **Lógica de programação**: a construção de algoritmos e estrutura de dados. São Paulo: Pearson. 2005.

4847	Pensamento Científico	60

APRESENTAÇÃO

A ciência e os tipos de conhecimento. A ciência e os seus métodos. A importância da pesquisa científica. Desafios da ciência e a ética na produção científica. A leitura do texto teórico. Resumo. Fichamento. Resenha. Como planejar a pesquisa científica. Como elaborar o projeto de pesquisa. Quais são os tipos e as técnicas de pesquisa. Como elaborar um relatório de pesquisa. Tipos de trabalhos científicos. Apresentação de trabalhos acadêmicos. Normas das ABNT para Citação. Normas da ABNT para Referências.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o estudante, pesquisador e profissional a ler, interpretar e elaborar trabalhos científicos, compreendendo a filosofia e os princípios da ciência, habilitando-se ainda a desenvolver projetos de pesquisa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a importância do Método para a construção do Conhecimento.
- Compreender a evolução da Ciência.
- Distinguir os tipos de conhecimentos (Científico, religioso, filosófico e prático).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INICIAÇÃO CIENTÍFICA
A CIÊNCIA E OS TIPOS DE CONHECIMENTO
A CIÊNCIA E OS SEUS MÉTODOS
A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA CIENTÍFICA
DESAFIOS DA CIÊNCIA E A ÉTICA NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA

UNIDADE II – TÉCNICAS DE LEITURA, RESUMO E FICHAMENTO
A LEITURA DO TEXTO TEÓRICO
RESUMO
FICHAMENTO
RESENHA

UNIDADE III – PROJETOS DE PESQUISA

COMO PLANEJAR A PESQUISA CIENTÍFICA?
COMO ELABORAR O PROJETO DE PESQUISA?
QUAIS SÃO OS TIPOS E AS TÉCNICAS DE PESQUISA?
COMO ELABORAR UM RELATÓRIO DE PESQUISA?

UNIDADE IV – TRABALHOS CIENTÍFICOS E AS NORMAS DA ABNT
TIPOS DE TRABALHOS CIENTÍFICOS
APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS
NORMAS DAS ABNT PARA CITAÇÃO
NORMAS DA ABNT PARA REFERÊNCIAS

REFERÊNCIA BÁSICA

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

VALENTIM NETO, Adauto J.; MACIEL, Dayanna dos S. C. **Estatística Básica**. Editora TeleSapiens, 2020.

FÉLIX, Rafaela. **Português Instrumental**. Editora TeleSapiens, 2019.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Silvia Cristina. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

OLIVEIRA, Gustavo S. **Análise e Pesquisa de Mercado**. Editora TeleSapiens, 2020.

PERIÓDICOS

CREVELIN, Fernanda. **Oficina de Textos em Português**. Editora TeleSapiens, 2020.

DE SOUZA, Guilherme G. **Gestão de Projetos**. Editora TeleSapiens, 2020.

5148	Registro de Software, Marcas e Patentes	60

APRESENTAÇÃO

Introdução à propriedade intelectual. Objetos da propriedade intelectual: obras literárias e didáticas; músicas, vídeos e produções culturais; programas de computador e aplicativos móveis; invenções; modos de uso; etc. Classificações de propriedade intelectual. INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial. Direitos autorais e proteção de programas e aplicativos. Registro dos programas e aplicativos. Acompanhamento processual e disputas entre softwares. Software livre e software proprietário. Conceito de marca. Natureza e categorização das marcas. Registro da marca. Prazos legais e oposições ao registro de marca. Finalidade e vantagens das patentes. Registro e concessão de patente. Acompanhamento processual e disputas de patentes. Abrangência da patente.

OBJETIVO GERAL

Promover a proteção do patrimônio intelectual, abrangendo programas de computador e aplicativos para dispositivos móveis, marcas e patentes de invenções em geral, instruindo-o quanto ao procedimento de registro, acompanhamento processual e eventuais interposições de recursos face a disputas em caso da oposição de terceiros, e vice-versa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a propriedade intelectual como patrimônio imaterial amparado por lei.
- Entender os diversos aspectos e campos de proteção da propriedade intelectual, desde a produção autoral, passando por marcas, modo de uso e invenções industriais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL
A PROPRIEDADE INTELECTUAL
O QUE PODE SER PROTEGIDO PELA PROPRIEDADE INTELECTUAL?
O INPI E A RPI
VIOLAÇÃO DO DIREITO DE PROPRIEDADE NACIONAL E INTERNACIONAL

UNIDADE II – REGISTRO DE SOFTWARE
DIREITOS AUTORAIS E PROTEÇÃO DE PROGRAMAS E APLICATIVOS
REGISTRO DOS PROGRAMAS E APLICATIVOS
ACOMPANHAMENTO PROCESSUAL E DISPUTAS ENTRE SOFTWARES
SOFTWARE LIVRE E SOFTWARE PROPRIETÁRIO

UNIDADE III – REGISTRO DE MARCA
CONCEITO DE MARCA
NATUREZA E CATEGORIZAÇÃO DAS MARCAS
REGISTRO DA MARCA
PRAZOS LEGAIS E OPOSIÇÕES AO REGISTRO DE MARCA

UNIDADE IV – REGISTRO DE PATENTE
FINALIDADE E VANTAGENS DAS PATENTES
REGISTRO E CONCESSÃO DE PATENTE
ACOMPANHAMENTO PROCESSUAL E DISPUTAS DE PATENTES
ABRANGÊNCIA DA PATENTE

REFERÊNCIA BÁSICA

NUNES, M. A. S. N., MACHADO, R. P., VASCONCELOS, Y. S. **Introdução à propriedade intelectual**. Porto Alegre: SBC; São Cristóvão: UFS, 2016.

LUDMER, Eduardo. **Prática Contratual V. 1 - Contratos de Propriedade Intelectual e Tecnologia**. Revista dos Tribunais, 2019.

SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual: Propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes**. 1. ed. Barueri: Editora Manole, 2018.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

LUDMER, Eduardo. **Prática Contratual V. 1 - Contratos de Propriedade Intelectual e Tecnologia**. Revista dos Tribunais, 2019.

PERIÓDICOS

SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual: Propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes**. 1. ed. Barueri: Editora Manole, 2018.

4872	Trabalho de Conclusão de Curso	80

APRESENTAÇÃO

Elaboração do Trabalho de conclusão de curso pautado nas Normas aprovadas pelo Colegiado do Curso, utilizando conhecimentos teóricos, metodológicos e éticos sob orientação docente. Compreensão dos procedimentos científicos a partir de um estudo de um problema de saúde; desenvolvimento de habilidades relativas às diferentes etapas do processo de pesquisa; aplicação de um protocolo de pesquisa; elaboração e apresentação do relatório de pesquisa.

OBJETIVO GERAL

Construir conhecimentos críticos reflexivos no desenvolvimento de atitudes e habilidades na elaboração do trabalho de conclusão de curso.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Revisar construindo as etapas que formam o TCC: artigo científico.
- Capacitar para o desenvolvimento do raciocínio lógico a realização da pesquisa a partir do projeto de pesquisa elaborado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A Pesquisa Científica;

Estrutura geral das diversas formas de apresentação da pesquisa;

Estrutura do artigo segundo as normas específicas;

A normalização das Referências e citações.

REFERÊNCIA BÁSICA

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6028**: informação e documentação – resumo, resenha e recensão - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2021.
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia cientifica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.
SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.
VOLPATO, Gilson Luiz. Como escrever um artigo científico. **Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agronômica**, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em: http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93. Acesso em 04 jul. 2018.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia cientifica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.
SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

PERIÓDICOS

VOLPATO, Gilson Luiz. Como escrever um artigo científico. **Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agronômica**, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em: http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93. Acesso em 04 jul. 2018.

Avaliação será processual, onde o aluno obterá aprovação, através de exercícios propostos e, atividades programadas, para posterior. O aproveitamento das atividades realizadas deverá ser igual ou superior a 7,0 (sete) pontos, ou seja, 70% de aproveitamento.

SUA PROFISSÃO NO MERCADO DE TRABALHO

O curso de Pós-Graduação em Análise e Projetos de Software é destinado a profissionais que buscam auxiliar empresas e multinacionais a gerenciar melhor sua relação com clientes e investidores por meio de criação de aplicativos por meio de projetos de software.