

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
	······ouaşuo u =uu	

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 PROCESSO 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
3177	Administração de distema Operacional Livre - Linux	00

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.

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.

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
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.

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 científica**. 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 científica**. 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.

18/10/2025 09:59:17