

**EMENTAS DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM
DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A OBJETOS COM JAVA**

DISCIPLINA: Engenharia de Software
EMENTA
Fundamentos da Engenharia de Software. O Processo de Software. Engenharia de Requisitos. Modelagem de Análise. Engenharia de Projeto. Testes de Software. Aplicação de Engenharia da Web. Prototipação. Qualidade de Software. Gerenciamento de Projetos - PMBoK.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ol style="list-style-type: none">1. Introdução à Engenharia de Software<ol style="list-style-type: none">1.1. Evolução do Software1.2. Software Legado 2. O Processo de Software<ol style="list-style-type: none">2.1. Processo: Visão Genérica<ol style="list-style-type: none">2.1.1. Padrões, Avaliação e Modelos de Processo2.2. Modelos Prescritivos de Processo<ol style="list-style-type: none">2.2.1. Modelo em Cascata2.2.2. Modelos Incrementais de Processo2.2.3. Modelos Evolucionários2.2.4. O Processo Unificado2.3. Desenvolvimento Ágil<ol style="list-style-type: none">2.3.1. Fundamentos do Processo Ágil2.3.2. Modelos Ágeis de Processo2.4. Prototipação<ol style="list-style-type: none">2.4.1. Introdução à Prototipação2.4.2. Desenvolvimento de Protótipos 3. Engenharia de Requisitos<ol style="list-style-type: none">3.1. Tarefas da Engenharia de Requisitos3.2. Levantamento de Requisitos3.3. Desenvolvimento de Casos de Uso3.4. Negociação e Validação de Requisitos 4. Modelagem de Análise<ol style="list-style-type: none">4.1. Modelagem de Análise e Modelagem de Dados4.2. Análise Orientada a Objetos4.3. Modelagem Baseada em Cenário4.4. Modelagem Orientada a Fluxo4.5. Modelagem Baseada em Classe 5. Engenharia de Projeto<ol style="list-style-type: none">5.1. Conceitos e modelo de Projeto5.2. Projeto de Interface com o Usuário 6. Testes de Software<ol style="list-style-type: none">6.1. Estratégias de Testes de Software6.2. Técnicas de Testes de Software6.3. Métricas de Produto para Software

7. Aplicação de Engenharia da Web
 - 7.1. Formulação e Planejamento para Engenharia da Web
 - 7.2. Modelagem de Análise e Projeto para Aplicações Web
 - 7.3. Teste de aplicações Web
8. Qualidade de Software
 - 8.1. Modelos de Qualidade: CMMi e MPS.BR
 - 8.2. Revisões de Software
 - 8.3. Confiabilidade e Segurança de Software
9. Gerenciamento de Projetos - PMBoK
 - 9.1. Conceitos Básicos do Gerenciamento de Projetos
 - 9.2. Padrões de Gerência de Projetos
 - 9.3. Grupos de Processos: Integração, Escopo, Tempo, Custos, Estimativas, Recursos Humanos, Comunicação, Riscos, Qualidade

10. Ética e Responsabilidade Profissional

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FILHO, Wilson P. P. **Engenharia de Software**. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PMI- Project Management Institute. **PMBOK® Guide 5th Edition**. 2013.

KERZNER, H. **Gestão de Projetos – As Melhores Práticas**. Porto Alegre: Bookman, 2006.

PFLEEGER, Shari L. **Engenharia de Software – Teoria e Prática**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.

PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional**. Porto Alegre: McGraw-Hill Bookman, 2011.

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

DISCIPLINA: Modelagem Orientada a Objetos com UML

EMENTA

Desenvolvimento Orientado a Objetos. UML – Unified Modeling Language. Modelagem de Classes. Modelagem de Interações. Modelagem de Estado. Modelagem de Implementação. Mecanismos de Extensão da UML. Notação Gráfica da UML. Fundamentos e utilização de Padrões de Projeto.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Desenvolvimento Orientado a Objetos
 - 1.1. Evolução da Orientação a Objetos
 - 1.2. Fundamentos da Orientação a Objetos
 - 1.3. Características da Orientação a Objetos
2. UML: Unified Modeling Language
 - 2.1. Fundamentos da UML
 - 2.2. Notação Gráfica da UML
3. Modelagem de Classes
 - 3.1. Objetos e Classes
 - 3.2. Atributos e Operações
 - 3.3. Ligações e Associações
 - 3.4. Herança
 - 3.5. Agregação e Generalização
 - 3.6. Polimorfismo

3.7.	Encapsulamento
3.8.	Diagrama de Classe
4.	Modelagem de Interações
4.1.	Diagrama de Casos de Uso
4.2.	Diagrama de Sequência
4.3.	Diagrama de Colaboração
5.	Modelagem de Estado
5.1.	Diagrama de Estado
5.2.	Diagrama de Atividade
6.	Modelagem de Implementação
6.1.	Diagrama de Componentes
6.2.	Diagrama de Implantação
6.3.	Diagrama de Pacote
7.	Mecanismos de Extensão da UML
8.	Design Patterns
8.1.	Fundamentos dos Padrões de Projeto de Software
8.2.	Padrões de Criação
8.3.	Padrões Estruturais
8.4.	Padrões Comportamentais

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEZERRA, E. **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. **UML: Guia do Usuário**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

FOWLER, M.; KENDALL, S. **UML Essencial: Um Breve Guia para a Linguagem-Padrão de Modelagem de Objetos**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

GUEDES, G. T. A. **UML 2: Uma Abordagem Prática**. São Paulo: Novatec Editora, 2011.

LARMAN, C. **Utilizando UML e Padrões**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

PAGE-JONES, M. **Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UML**. São Paulo: Makron Books, 2001.

RUMBAUGH, J.; BLAHA, M. **Modelagem e Projetos Baseados em Objetos com UML 2**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

DISCIPLINA: Lógica de Programação

EMENTA

Introdução à Lógica de Programação. Algoritmos. Estruturas Básicas de Programação. Estruturas de Decisão. Estruturas de Repetição. Estruturas de Dados Homogêneas. Estrutura de Dados Heterogêneas. Arquivos. Estruturas de Dados. Pesquisa de Dados. Classificação de Dados.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Algoritmos
 - 1.1. Conceitos de Algoritmos
 - 1.2. Sintaxe e Semântica
 - 1.3. Constantes e Variáveis
 - 1.4. Atribuição de Dados
 - 1.5. Operadores e expressões aritméticas e lógicas

<ul style="list-style-type: none"> 1.6. Comandos de Entrada e Saída
<ul style="list-style-type: none"> 2. Estruturas de Decisão <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Operadores Relacionais e Lógicos 2.2. Comandos simples e aninhados 2.3. Comandos de seleção múltipla
<ul style="list-style-type: none"> 3. Estruturas de Repetição <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Comando Para 3.2. Comando Enquanto 3.3. Comando Repita 3.4. Contadores e Acumuladores
<ul style="list-style-type: none"> 4. Estruturas de Dados <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Vetores (Array Unidimensional) 4.2. Manipulação de Cadeia de Caracteres 4.3. Matrizes (Array Multidimensional) 4.4. Estruturas (Registros) 4.5. Filas e Pilhas
<ul style="list-style-type: none"> 5. Arquivos <ul style="list-style-type: none"> 5.1. Funções de manipulação de arquivos 5.2. Organização de arquivos: Sequencial, Direta e Indexada
<ul style="list-style-type: none"> 6. Pesquisa de Dados <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Busca Sequencial 6.2. Busca Binária 6.3. Busca Indexada 6.4. Análise da Complexidade de Algoritmos
<ul style="list-style-type: none"> 7. Classificação de Dados <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Classificação Simples 7.2. Classificação por Intercalação (Mergesort) 7.3. Classificação Rápida (Quicksort) 7.4. Classificação com Árvore Balanceada (AVL)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOODRICH, M. T.; TAMASSIA, R. **Estruturas de Dados e Algoritmos em Java**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

PUGA, S. RISSETI, G. **Lógica de Programação e Estruturas de Dados – Com Aplicações em Java**. São Paulo: Prentice Hall, 2008.

ZIVIANI, Nívio. **Projeto de Algoritmos com Implementações em Java e C++**. São Paulo: Cengage Learning, 2006.

DISCIPLINA: Java SE: Programação Básica

EMENTA

Introdução à Linguagem de Programação Java. Introdução a Classes e Objetos. Estrutura Básica de Programação Java. Instruções de Decisão. Instruções de Controle. Herança. Polimorfismo. Arrays.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1. Introdução à Linguagem de Programação Java
 - 1.1. História da Linguagem de Programação Java

- 1.2. Principais Conceitos da Linguagem Java
- 1.3. Ambiente de Desenvolvimento Java
2. Estruturas Básicas de Programação em Java SE
 - 2.1. Instruções de Entrada e Saída
 - 2.2. Tipos Primitivos do Java
 - 2.3. Conceitos Básicos de Memória
 - 2.4. Operadores Aritméticos e de Atribuição
 - 2.5. Expressões Aritméticas
3. Instruções de Decisão
 - 3.1. Operadores Relacionais e Lógicos
 - 3.2. Instrução IF
 - 3.3. Instrução if...else
 - 3.4. Controle de Decisão Aninhado
 - 3.5. Incremento e Decremento
 - 3.6. Estrutura de Seleção Múltipla switch
4. Instruções de Controle
 - 4.1. Instrução de Repetição for
 - 4.2. Instrução de Repetição while
 - 4.3. Instrução de Repetição do...while
 - 4.4. Instruções break e continue
5. Introdução a Classes e Objetos
 - 5.1. Conceitos de Classes, Objetos, Métodos e Instância
 - 5.2. Declaração de Classe, Métodos e Variáveis de Instância
 - 5.3. Construtores
 - 5.4. Utilização de Métodos - Métodos Estáticos
 - 5.5. Gerenciamento de Memória- Garbage Collector
 - 5.6. Recursão
6. Herança
 - 6.1. Conceitos de Herança
 - 6.2. Superclasses e Subclasses
7. Polimorfismo
 - 7.1. Conceitos de Polimorfismo
8. Arrays
 - 8.1. Arrays Unidimensionais e Multidimensionais
 - 8.2. Declaração e Criação de Arrays
 - 8.3. Listas de Argumentos

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARNOLD, K.; GOSLING, J.; HOLMES, D. **A Linguagem de Programação Java**. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- BARNES, D. J.; KÖLLING, M. **Programação Orientada a Objetos com Java**. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2004.
- DEITEL, H., DEITEL, P. **Java: Como Programar**. São Paulo: Prentice-Hall, 2010.
- FLANAGAN, D. **Java: o Guia Essencial**. Porto Alegre: Bookman, 2006.

DISCIPLINA: Banco de Dados	
EMENTA	
Introdução a Banco de Dados Relacionais. Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados MySQL. Modelagem de Dados. Criação e Manipulação de Banco de Dados. Funções. Views. Triggers. Stored Procedures.	
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	
1.	Banco de Dados Relacionais <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Fundamentos de Banco de Dados Relacionais 1.2. Modelo de dados conceitual, lógico e físico
2.	Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados MySQL <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Fundamentos de SGBDs 2.2. História do SGBD MySQL 2.3. Características do SGBD MySQL 2.4. Instalação e Configuração do SGBD MySQL 2.5. MySQL Workbench
3.	A Linguagem SQL <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Principais comandos SQL
4.	Modelagem de Dados <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Normalização de Dados 4.2. Relacionamentos 4.3. Organização de Dados 4.4. Tipos de Dados 4.5. Diagrama de Entidades e Relacionamentos 4.6. Relacionamentos entre Tabelas 4.7. Chaves Primárias e Estrangeira 4.8. Regras de Integridade e Consistências
5.	Criação e Manipulação de Banco de Dados <ul style="list-style-type: none"> 5.1. Criação de Usuários e Privilégios 5.2. Propriedades de Tabela 5.3. Criação de Tabelas 5.4. Restrições 5.5. Inserção de Dados 5.6. Alteração de Dados 5.7. Remoção de Dados 5.8. Consultas de Dados
6.	Funções <ul style="list-style-type: none"> 6.1. Principais Funções do SGBD MySQL
7.	Views <ul style="list-style-type: none"> 7.1. Conceito e definição de View 7.2. Utilização de Views
8.	Triggers <ul style="list-style-type: none"> 8.1. Conceitos e Definição de Triggers

8.2. Utilização de Triggers

9. Stored Procedures

9.1. Conceitos e Definição de Stored Procedures

9.2. Utilização de Stored Procedures

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUBOIS, P.; HINZ, S.; PEDERSEN, C. **MYSQL: Guia de Estudo para Certificação**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.

MILANI, A. **MySQL: Guia do Programador**. São Paulo: Novatec, 2007.

SUEHRING, S. **MySQL - A Bíblia**. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

TAHAGHOGHI, S. M. M.; WILLIAMS, H. E. **Aprendendo MySQL**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

TEORY, T.; HIGHSTONE, S.; NARDEAU, T. **Projeto e Modelagem de Bancos de Dados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

DISCIPLINA: Java SE: Programação Avançada

EMENTA

Applets Java. Componentes GUI. Tratamento de Exceção. Arquivos. Recursão. Coleções. Multithreading. Banco de Dados JDBC. Documentação API do Java.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Tratamento de Exceção

1.1. Visão Geral do Tratamento de Exceções

1.2. Hierarquia de Exceções em Java

1.3. Tipos de Exceções

2. Coleções

2.1. Visão Geral das Coleções (Estrutura de Dados Pré-Empacotada

2.2. Classe Arrays

2.3. Interface Collection e Classe Collections

3. Documentação API do Java

3.1. Conceitos da API do Java

3.2. Utilização da API do Java

4. Multithreading

4.1. Estados de Thread: Classe thread

4.2. Prioridades e Agendamento de Thread

4.3. Criação, Execução e Sincronização de Threads

4.4. Relacionamentos

4.5. Multithreading com GUI

5. Componentes GUI

5.1. Introdução aos Componentes GUI

5.2. Entrada e Saída Baseada em GUI

5.3. Visão Geral de Componentes Swing

5.4. Eventos GUI

5.5. Tratamento de Eventos GUI

6. Applets Java

6.1. Introdução aos Applets Java

- 6.2. Métodos de Ciclo de Vida de Applet
- 6.3. Multimídia: Applets e Aplicativos
 - 6.3.1. Imagens e Animação
 - 6.3.2. Mapas de Imagem
 - 6.3.3. Utilização de Mídias com o Java Media Framework

7. Arquivos

- 7.1. Hierarquia de Dados
- 7.2. Classe File
- 7.3. Arquivos de Texto de Acesso Sequencial
- 7.4. Arquivos de Acesso Aleatório

8. Banco de Dados com JDBC

- 8.1. Banco de Dados Relacionais
- 8.2. Banco de Dados books
- 8.3. Criando o Banco de Dados books no MySQL
- 8.4. Manipulando Banco de Dados com o JDBC
- 8.5. Procedures Armazenadas
- 8.6. Interface RowSet

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNOLD, K.; GOSLING, J.; HOLMES, D. **A Linguagem de Programação Java**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

BARNES, D. J.; KÖLLING, M. **Programação Orientada a Objetos com Java**. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2004.

DEITEL, H., DEITEL, P. **Java: Como Programar**. São Paulo: Prentice-Hall, 2010.

FLANAGAN, D. **Java: o Guia Essencial**. Porto Alegre: Bookman, 2006.

DISCIPLINA: Java EE: Aplicações Web

EMENTA

Introdução à Plataforma Java EE (Enterprise Edition). Servlets. JSP (JavaServer Pages). JSF (JavaServer Faces). Webservices.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução à Plataforma Java EE (Enterprise Edition)
 - 1.1. Conceitos e Características do Java EE
 - 1.2. Arquiteturas e Ambiente de Desenvolvimento
 - 1.3. Servidor de Aplicações JEE: Tomcat
 - 1.4. Instalação e Configuração do Tomcat
2. Servlets
 - 2.1. Visão Geral e Arquitetura de Sevlets
 - 2.2. O Ciclo de Vida do Servlet no Container
 - 2.3. Tratamento de Solicitações get e post de HTTP
 - 2.4. Estrutura de Diretórios
3. JSP (JavaServer Pages)
 - 3.1. Componentes do JSP
 - 3.2. Expression Language
 - 3.3. Pacotes, Classes e Objetos Implícitos
 - 3.4. JSTL (JavaServer Pages Standard Tag Library)
 - 3.5. Tag File

4. JSF (JavaServer Faces)
 - 4.1. Principais Componentes
 - 4.2. Bibliotecas de Tags JSF
 - 4.3. Managed Beans
 - 4.4. Navegação
 - 4.5. Eventos
5. Webservices
 - 5.1. SOAP e WSDL
 - 5.2. Serialização e Desserialização de Dados
 - 5.3. Chamadas síncronas e assíncronas
 - 5.4. Segurança em WebServices

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, E. C. **Desenvolvimento para Web com Java**. Florianópolis: Visual Books, 2010.

BOND, M.; HAYWOOD, D.; et al. **Aprenda J2EE em 21 Dias: Com EJB, JSP, SERVLETS, JNDI, JDBC e XML**. São Paulo: Makron Books, 2005.

BRIAN, B. **Use a Cabeça Servlets e JSP**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

GOMES, Y. M. P. **Java na Web com JSF, Spring, Hibernate e Netbeans 6**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

GONÇALVES, E. **Desenvolvendo Aplicações Web com JSP, Servlets, Java Server Faces, Hibernate, EJB 3 Persistence**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

LUCKOW, D. H.; MELO, A. A. **Programação Java para a Web**. São Paulo: Novatec, 2010.

MARTIN, K. **Java WebServices – Implementando**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

DISCIPLINA: Aplicações com Hibernate, EJB e JPA

EMENTA

Hibernate. Java Persistence API (JPA). Mapeamento Objeto/Relacional. Entidades. Enterprise JavaBeans (EJB).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Hibernate
 - 1.1. Introdução ao Hibernate
 - 1.2. Hibernate Annotations
 - 1.3. Relacionamentos
 - 1.4. Herança e Polimorfismo
 - 1.5. Integração com Java EE
2. Consultas
 - 2.1. Introdução a HQL
 - 2.2. Joins
 - 2.3. Subconsultas
 - 2.4. Agregação
 - 2.5. Agrupamento
 - 2.6. Interface Query
 - 2.7. Consultas em SQL
3. JPA (Java Persistence API)
 - 3.1. Anotações Específicas de Hibernate: Classes
 - 3.2. Anotações Específicas de Hibernate: Campos.
 - 3.3. Mapeamento de Componentes, Herança e Associações Usando Anotações.

<ul style="list-style-type: none"> 3.4. Mapeamento de Componentes 3.5. Mapeamento de Hierarquia de Classes 3.6. Mapeamento de Relacionamentos
<ul style="list-style-type: none"> 4. EJB <ul style="list-style-type: none"> 4.1. Introdução a EJB 4.2. EJB Container 4.3. Stateless Session Beans 4.4. Cliente Java Web Local 4.5. Cliente Java SE Remoto 4.6. Ciclo de Vida 4.7. Stateful Session Beans
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS
<p>LANE, D., RAHMAN, R., PANDA, D. EJB 3 em ação. Rio de Janeiro: AltaBooks, 2009.</p> <p>GONÇALVES, A. Introdução à Plataforma Java EE6 com GlassFish 3. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2011.</p> <p>GONÇALVES, A. Dominando Java Server Faces e Facelets Utilizando Spring 2.5, Hibernate e JPA. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2011</p>

DISCIPLINA: Android: Desenvolvimento para Dispositivos Móveis
EMENTA
<p>Fundamentos de XML. Fundamentos do sistema operacional Android. Ambiente de Desenvolvimento Android. Layouts para Android. Views. Intent. Banco de Dados SQL Lite. Pacotes da API Android e API Gráfica. Aplicativos.</p>
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ul style="list-style-type: none"> 1. Introdução ao XML <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Conceitos Básicos de XML (eXtensible Markup Language) 1.2. Manipulação de Documentos XML 1.3. APIs: DOM, SAX e TrAX 2. Fundamentos do Sistema Operacional Android <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Características do Sistema Operacional Android 2.2. Dispositivos Móveis Android 3. Ambiente de Desenvolvimento Android <ul style="list-style-type: none"> 3.1. SDK Android 3.2. Eclipse 3.3. Integração ADT 4. Layouts para Android <ul style="list-style-type: none"> 4.1. TableLayout 4.2. Activity 4.3. FrameLayout 4.4. Menus e Caixa de Diálogos 5. Views <ul style="list-style-type: none"> 5.1. TextView e EditText 5.2. Button 5.3. ImageView e ListView 5.4. Toast

- 6. Intent
 - 6.1. Conceitos sobre Intent
 - 6.2. Intent e Activities
- 7. Banco de Dados SQL Lite
 - 7.1. Instalação e Configuração do SQL Lite
 - 7.2. Criação de Banco de Dados
 - 7.3. Manipulação de Dados
- 8. Pacotes da API Android e API Gráfica
- 9. Aplicativos
 - 9.1. Mapas e GPS
 - 9.2. Web Services
 - 9.3. SMS
 - 9.4. Manipulação de Áudio e Vídeo
 - 9.5. Câmera

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- LECHETA, R. R. **Google Android – Aprenda a Criar Aplicações para Dispositivos Móveis com o Android SDK**. São Paulo: Novatec, 2010.
- PEREIRA, L.; SILVA, M. **Android para Desenvolvedores**. São Paulo: Brasport, 2009.
- QUERINO Filho, Luiz Carlos. **Criando Aplicativos para Iphone e Ipad**. São Paulo: Novatec, 2013.
- ROGERS, R.; LOMBARDO, J.; MEDNIEKS, Z.; MEIKE, B. **Android – Desenvolvimento de Aplicações**. São Paulo: Novatec, 2009.
- ROGERS, R.; LOMBARDO, J.; MEDNIEKS, Z.; MEIKE, B. **Programando Android – Programação Java para a Nova Geração de Dispositivos Móveis**. São Paulo: Novatec, 2012.

DISCIPLINA: Metodologia da Pesquisa Científica

EMENTA

Organização da rotina de estudos. Documentação. Noções para leitura. Análise e interpretação de textos: Elaboração de projeto de pesquisa. Elaboração de monografia científica. Metodologias relacionadas ao desenvolvimento de trabalhos de pós-graduação. A orientação de um trabalho de pós-graduação. Normas ABNT. Elaboração de cronograma de trabalho.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1. Organização da rotina de estudos
 - 1.1. Instrumentos de trabalho e sua utilização
 - 1.2. Disciplina no desenvolvimento de estudos
- 2. Documentação
 - 2.1. Prática da documentação
 - 2.2. Documentação temática, bibliográfica e documentação geral
 - 2.3. Folhas de diversos tamanhos
 - 2.4. Vocabulário técnico-linguístico
- 3. Noções para leitura, análise e interpretação de textos
 - 3.1. Análise textual, Análise temática e Análise interpretativa
 - 3.2. Problematização
 - 3.3. Síntese

4. Elaboração de projeto de pesquisa
 - 4.1. Escolha do tema
 - 4.2. Delimitação do problema de pesquisa
 - 4.3. Construção do plano de pesquisa

5. Elaboração de monografia científica
 - 5.1. Etapas da elaboração
 - 5.2. Aspectos técnicos da redação
 - 5.3. Formas de trabalhos científicos
 - 5.4. Internet como fonte de pesquisa
 - 5.5. Pré-requisitos lógicos do trabalho científico
 - 5.5.1. Demonstração, Raciocínio, Processos lógicos de estudo

6. Metodologias relacionadas ao desenvolvimento de trabalhos de pós-graduação
 - 6.1. Qualidade e formas de trabalhos de pós-graduação
 - 6.2. A orientação de um trabalho de pós-graduação
 - 6.3. Observações técnicas
 - 6.4. Cronograma de trabalho

7. Normas ABNT

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROS, A; LEHFELD, N. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- CASTRO, C.M. **A prática da pesquisa**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.
- KOCHE, J. C. **Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa**. São Paulo: Editora Vozes, 2007.
- LUNA, S. V. **Planejamento de pesquisa: uma Introdução**. São Paulo: Educ, 2002.
- MACHADO, A. et al. **Planejar gêneros acadêmicos: escrita científica, texto acadêmico, diário de pesquisa, metodologia**. São Paulo: Parábola, 2009.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.
- WASLAWICK, R.S. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. Rio de Janeiro: Campus, 2009.