

## V. EMENTÁRIO E BIBLIOGRAFIA

O Ementário das disciplinas do Núcleo Integrador encontra-se em volume próprio.

**UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB**

**VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Aplicações Multimídia para Web	<b>Carga Horária:</b> 30h
<b>Cód.:</b> EPGDG017	<b>Créditos:</b> 2

### **Ementa**

Estudo dos conceitos e métodos de edição e criação de vídeos para web, utilizando recursos avançados e multi meios tecnológicos para as aplicações multimídias para web.

### **Objetivo**

Adicionar conhecimentos inovadores para conteúdos nos sites, visando dinamização e sofisticação áudio e visual para páginas web que possuem vídeos e áudio. O aluno receberá conhecimentos para filmagem, importação para P.C., qualificação, conversão, implementação utilizando ferramentas como Flash, Dreamweaver, Conversores entre outros, a fim de que possa construir sites altamente qualificados com conteúdo de áudio e vídeo.

### **Metodologia**

As aulas serão teóricas e práticas com análise conceitual e desenvolvimento de projetos em laboratório. As aulas serão altamente práticas e dinâmicas para contemplar o conteúdo, porém sempre se valendo de muitas referências atuais.

### **Programa**

#### **Unidade 1 – Multimídia na web**

1.1. Conceitos de aplicação

1.2. Referências e convenções atuais

## **Unidade 2 – Equipamentos**

2.1. Filmadora

2.2. Microfone

## **Unidade 3 – Melhores práticas de filmagem para web**

3.1. Cenários estáticos e dinâmicos

3.2. Locações

3.3. Tomadas e planos

3.4. Edição básica de vídeo e áudio

## **Unidade 4 – Formatos e CODECs para web**

## **Unidade 5 – Vídeo no Flash**

## **Unidade 6 – Introdução às multimídias no HTML5**

### **Bibliografia Básica**

GOUVEIA, Daniel. **Comunicações Multimídia na Internet**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

PAULA, Wilson P. P. **Multimídia: Conceitos e Aplicações**. Editora LTC, 2000.

VASCONCELOS, Laercio. **Multimídia nos PCs Modernos**. Makron Books. 2003.

### **Bibliografia Complementar**

BERTOMEU, João V. C. **Criação Visual e Multimídia**. Cengage. 2009.

LOTT, Joey. **ActionScript 3.0 Cookbook**. Beijing : O'Reilly, 2007.

MUSBURGER, Robert B. **Roteiro para Mídia Eletrônica**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008

PILGRIM, Mark. **HTML5: Up and running**. Beijing : O'Reilly, 2010.

SCHIRMER, Lauro. **Rbs: Da Voz-do-poste À Multimídia**. Editora L&pm, 2002.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Arquitetura de Informação	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG003	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Introdução a Arquitetura da Informação. A Navegação pelo hipertexto. Convenções de navegação. Mapeamento e agrupamento de conteúdo. Técnicas de projeto focadas na experiência. A funcionalidade da navegação estrutural. Topologia

#### **Objetivo**

Organizar o fluxo de informação, tendo como objetivo final a usabilidade do website. Desenvolver um planejamento e mapeamento visual (wireframe) e contextual (fluxograma de navegação) de um sistema, tornando as informações identificáveis, assimiláveis e claras. Refere-se também ao desenho de uma interface, incluindo todos seus fluxos de navegação e estruturação de conteúdo.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas com o uso de material audiovisual, documentos detalhados como Wireframe, além do estudo fluxo de navegação, descrição e defesa da organização do site e do desenvolvimento de projetos.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Introdução a Arquitetura da Informação**

- 1.1. História da Web
- 1.2. Padrões da Web, normas ISO para Web Design
- 1.3. World Wide Web
- 1.4. Navegação estrutural
- 1.5. Organograma e Fluxo de sites para web

##### **Unidade 2 – A Navegação pelo hipertexto**

- 2.1. Função mais básica da Internet

- 2.2. Informações de forma não linear
- 2.3. Conceitos de Padovani (1998)
- 2.4. Conceitos de Nielsen (2000)
- 2.5. Conceitos de Krug (2001)

### **Unidade 3 – Convenções de navegação**

- 3.1. “Lei da Experiência dos Usuários na Web” de Nielsen (1999)
- 3.2. Nielsen (2000) classifica: Links Embutidos, Links Associativos, Links Estruturais

### **Unidade 4 – Mapeamento e agrupamento de conteúdo**

- 4.1. Sistemas de Rotulação
- 4.2. Sistemas de Navegação
- 4.3. Sistemas de Busca

### **Unidade 5 – Técnicas de projeto focadas na experiência**

- 5.1. Design centrado no usuário
- 5.2. Personas
- 5.3. Modelo Mental
- 5.4. Cardsorting

### **Unidade 6 – A funcionalidade da navegação estrutural**

- 6.1. A navegação estrutural funciona?
- 6.2. Hierarquia do website
- 6.3. Facilidade de utilização dos websites
- 6.4. Otimização do website para gerar custo-benefício

### **Unidade 7 – Topologia**

#### **Bibliografia Básica**

WALTER, Aarron. **Construindo Websites que Todos Encontram!** Alta Books, 2010.

DIAS, Claudia. **Usabilidade na Web: Criando portais mais acessíveis.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

NIELSEN, Jakob. **Eyetracking web usability**. Berkeley, CA. : New Riders, 2010.

### **Bibliografia Complementar**

GABRIEL, Martha. **SEM e SEO: Dominando o marketing de busca**. São Paulo : Novatec, 2009.

KING, Andrew B. **Otimização de Website: O Guia Definitivo**. Alta Books, 2009.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

KRUG, Steve. **Simplificando coisas que parecem complicadas**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na Web**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Desenvolvimento em Web Design I	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG001	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

XHTML. Folhas de estilos em cascata (CSS). O modelo CSS. Seletores. Estilização de textos. Cores e Background. Definindo fundos. Cabeçalhos e Links. Posicionamento CSS. Layout CSS. Bugs e Hacks.

#### **Objetivo**

Propiciar ao aluno a qualificação técnica necessária para o desenvolvimento de páginas acessíveis aos browsers e aplicações de usuário possibilitando sua portabilidade em diversos dispositivos, através da melhoria de sua acessibilidade em diferentes meios e protocolos de transmissão, assegurando ainda, sua funcionalidade.

#### **Metodologia**

Aulas práticas utilizando os meios tecnológicos funcionais para o aluno desenvolver páginas dinâmicas e profissionais com todas as particularidades da metalinguagem.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – XHTML**

- 1.1. Diferenças entre XHTML e HTML
- 1.2. Documento estruturado
- 1.3. Marcação semântica
- 1.4. Web Standards

##### **Unidade 2 – Folhas de estilos em cascata (CSS)**

- 2.1. Sintaxe CSS
- 2.2. Unidades CSS para medidas
- 2.3. Vinculando folhas de estilo a documentos

## **Unidade 3 – O modelo CSS**

- 3.1. Efeito cascata
- 3.2. Modelo de formatação visual dos boxes
- 3.3. Box Model
- 3.4. Propriedades CSS para o Box Model

## **Unidade 4 – Seletores**

- 4.1. Tipos de Seletores
- 4.2. Pseudoclasse e pseudo-elemento
- 4.3. Suporte para os seletores CSS

## **Unidade 5 – Estilização de textos**

- 5.1. Tipografia
- 5.2. Espaçamentos e alinhamentos de textos
- 5.3. Efeitos em textos
- 5.4. Estilizando fontes

## **Unidade 6 – Cores e Background**

## **Unidade 7 – Definindo fundos**

## **Unidade 8 – Cabeçalhos e Links**

- 8.1. Cabeçalhos
- 8.2. Âncoras HTML

## **Unidade 9 – Posicionamento CSS**

- 9.1. Esquemas de posicionamento CSS
- 9.2. Posicionamento com z-index

## **Unidade 10 – Layout CSS**

## **Unidade 11 – Bugs e Hacks**

- 11.1. Hacks simples para o IE
- 11.2. O conceito haslayout do Internet Explorer

- 11.3. Técnica de Todd Fahrner
- 11.4. Técnica de Dave Shea
- 11.5. Uma imagem para múltiplas substituições
- 11.6. Fundo transparente

### **Bibliografia Básica**

COLLISON, Simon. **Desenvolvendo CSS na WEB : do iniciante ao profissional**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

SILVA, Mauricio Samy. **Construindo sites com CSS e XHTML**. São Paulo: Novatec, 2007.

WATRALL, Ethan. **Use a cabeça! Web Design**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

### **Bibliografia Complementar**

GABRIEL, Martha. **SEM e SEO: Dominando o marketing de busca**. São Paulo: Novatec, 2009.

PILGRIM, Mark. **HTML5: Up and running**. Beijing: O´Reilly, 2010.

MEYER. Eric A. **CSS Pocket Reference**. O´Reilly Media. 2007.

ROBBINS, Jennifer Niederst. **Guia de bolso HTML e XHTML**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

SILVA, Mauricio Samy. **Jquery: a biblioteca do programador JavaScript**. São Paulo: Novatec, 2010.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Desenvolvimento em Web Design II	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG009	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

DHTML. Conceitos Básicos do Java Script. Operadores e Declarações. Comandos condicionais e de repetição. Funções, Objetos, Propriedades e Métodos. Eventos. Janelas. Frames. Manipuladores de evento para formulários. Erros Comuns. Frameworks para Javascript.

#### **Objetivo**

Aplicar o DHTML como processo de construção do conhecimento a fim de utilizar o Java Script para planejamento, organização e atualização dos sites de maneira eficiente. Os alunos devem dominar todos os tipos de layout e reconhecer e corrigir bugs de navegadores.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas com o uso de material audiovisual, além do estudo e desenvolvimento de projetos.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – DHTML**

- 1.1. O que DHTML
- 1.2. Novos Scripts
- 1.3. Linguagens de lado servidor ou cliente
- 1.4. Aspectos práticos
- 1.5. Estabelecer as bases
- 1.6. Renderização no navegador

##### **Unidade 2 – Conceitos Básicos do Javascript**

- 2.1. Orientação a objetos
- 2.2. Manipulação de objeto
- 2.3. Propriedades

- 2.4. Métodos
- 2.5. Eventos
- 2.6. Manipuladores de eventos utilizados
- 2.7. Variáveis
- 2.8. Expressões
- 2.9. Outras instruções básicas

### **Unidade 3 – Operadores e declarações**

- 3.1. Operadores utilizados no Javascript
- 3.2. Declarações utilizadas no Javascript
- 3.3. Desenvolvimento de scripts

### **Unidade 4 – Comandos condicionais e de repetição**

### **Unidade 5 – Funções, Objetos, Propriedades e Métodos**

- 5.1. Objetos, propriedades e métodos mais utilizados no Javascript
- 5.2. Objetos pré-construídos

### **Unidade 6 – Eventos**

- 6.1. Utilizando eventos
- 6.2. Eventos mais utilizados no Javascript

### **Unidade 7 – Janelas**

- 7.1. Trabalhando com janelas
- 7.2. Janela em movimento
- 7.3. Abrindo páginas em fullscreen (tela cheia)

### **Unidade 8 – Frames**

- 8.1. Manipulando Frames
- 8.2. Hierarquia frameset window

### **Unidade 9 – Manipuladores de evento para formulários**

- 9.1. Elementos de um formulário
- 9.2. Evitando o uso da tecla enter

- 9.3. Impressão da página
- 9.4. Adicionar ao favoritos
- 9.5. Texto na barra de status em movimento
- 9.6. Tabela de cores
- 9.7. Texto em movimento em um campo de formulário
- 9.8. Utilizando cookies
- 9.9. Criando cookies
- 9.10. Utilizando o objeto history
- 9.11. Utilizando o objeto navigator
- 9.12. Acessando código-fonte a partir de um link

## **Unidade 10 – Erros Comuns**

- 10.1. Analisando a origem dos erros
- 10.2. Isolamento de problemas
- 10.3. Depuração de código
- 10.4. Erros em tempo de carregamento (load-time)
- 10.5. Erros em tempo de execução (run-time)
- 10.6. Erros de lógica (logic errors)
- 10.7. Erros comuns existentes
- 10.8. Notificação de erros

## **Unidade 11 – Frameworks para Javascript**

- 11.1. Introdução aos principais frameworks para javascript.
- 11.2. Adicionando interatividade com JQuery

## **Bibliografia Básica**

- GOODMAN, Danny. **Java Script e DHTML Guia Prático**. Alta Books. 2008
- CROCKFORD, Douglas. **O melhor do Java Script**. Alta Books. 2008
- STEFANOV, Stoyan. **Padrões javascript**. Novatec. 2010

## **Bibliografia Complementar**

- Comunidade de Desenvolvedores JQuery. **Jquery Cookbook**. São Paulo: Novatec, 2010.

NIEDERAUER, Juliano. **Web interativa com AJAX e PHP**. São Paulo: Novatec, 2007.

PILGRIM, Mark. **HTML5: Up and running**. Beijing: O´Reilly, 2010.

SILVA, Maurício Samy. **JQUERY - A Biblioteca do Programador Javascript** - 2ª Edição – 2010. Novatec.

YNEMINE, Silvana Tauhata. **Conhecendo o JavaScript**. Florianópolis: VisaulBooks, 2005.

## **UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB**

### **VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Ferramentas Gráficas I	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG007	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Abordagem básica das técnicas aplicadas com ferramentas computacionais gráficas, enfocando a produção gráfica e o design digital.

#### **Objetivo**

Aplicar os princípios profissionais da produção gráfica e o design digital visando prioritariamente à produção prática de ilustrações e texturas digitais, além de ajustes em imagens.

#### **Metodologia**

Aulas práticas utilizando a ferramenta diretamente a fim de desenvolver técnicas de refinamento em imagens para impressão e web.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – O Photoshop e a Web**

- 1.1. Mercado
- 1.2. Referências

##### **Unidade 2 – Introdução ao Photoshop**

- 2.1. Preferências
- 2.2. Interface
- 2.3. Ferramentas
- 2.4. Cores
- 2.5. Resolução
- 2.6. Qualidade

##### **Unidade 3 – Ajustes e Configurações**

- 3.1. Camadas
- 3.2. Seleções

3.3. Luz, sombras e canais

3.4. Máscaras e Camadas de ajuste

## **Unidade 4 – Ferramentas de Criação**

4.1. Cores e utilizações no Photoshop.

4.2. Seleções e tipos de seleção.

### **Bibliografia Básica**

ANDRADE, Marcos Serafim. **Adobe Photoshop CS5**. Senac. 2010

MCCLELLAND, Deke. **Adobe Photoshop CS5 one-on-one**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PRIMO, Lane. **Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS5 em Português**. Érica. 2010

### **Bibliografia Complementar**

BERTOMEU, João V. C. **Criação Visual e Multimídia**. Cengage, 2009.

CAPLIN, Steve. **100% Photoshop: create stunning illustrations without using any photographs**. Oxford: Elsevier, 2010.

FIDALGO, João Carlos de Carvalho. **Adobe Photoshop CS5: imagens profissionais e técnicas para finalização e impressão**. São Paulo: Erica, 2010.

FRASER, Tom. **O guia completo da cor: livro essencial para a consciência das cores**. 2.ed. São Paulo: SENAC ed., 2007.

HOPPE, Altair. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. Santa Catarina: iPhoto Ed., 2010.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Ferramentas Gráficas II	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG013	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Abordagem de técnicas avançadas aplicadas com a ferramenta, enfocando a produção em design digital.

#### **Objetivo**

Aplicar os princípios profissionais avançados do design digital visando prioritariamente a produção prática de web sites, tratamento de imagens, além da potencialização máxima do uso da ferramenta.

#### **Metodologia**

Aulas práticas utilizando a ferramenta diretamente a fim de desenvolver técnicas de criação e elaboração de interfaces gráficas, tratamentos digitais e layouts de web sites.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Tratamento de imagens**

- 1.1. Técnicas avançadas de seleção rápida e recortes
- 1.2. Filtros
- 1.3. Técnicas de maquiagem digital
- 1.4. Eliminando fundos ou imagens complexas.

##### **Unidade 2 – Grafismo digital**

- 2.1. Referências
- 2.2. Uso avançado de pincéis
- 2.3. Colorindo imagens.

##### **Unidade 3 – Editando imagens**

- 3.1. Fusão de imagens.
- 3.2. Tamanho da imagem.

3.3. Análise e ajuste de tons.

3.4. Balanceando e selecionando as cores.

#### **Unidade 4 – Direção de arte em web design**

4.1. Convenções e padrões para layouts de web sites

4.2. Fatiamento de imagem para web

4.3. HTML versus FLASH

4.4. Grids

4.5. Configuração avançada de imagens para websites

4.6. Estruturação de layout e os limites do Photoshop

#### **Bibliografia Básica**

ANDRADE, Marcos Serafim. **Adobe Photoshop CS5**. Senac. 2010

MCCLELLAND, Deke. **Adobe Photoshop CS5 one-on-one**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PRIMO, Lane. **Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS5 em Português**. Érica. 2010

#### **Bibliografia Complementar**

BERTOMEU, João V. C. **Criação Visual e Multimídia**. Cengage, 2009.

CAPLIN, Steve. **100% Photoshop: create stunning illustrations without using any photographs**. Oxford: Elsevier, 2010.

FIDALGO, João Carlos de Carvalho. **Adobe Photoshop CS5: imagens profissionais e técnicas para finalização e impressão**. São Paulo: Érica, 2010.

FRASER, Tom. **O guia completo da cor: livro essencial para a consciência das cores**. 2.ed. São Paulo: SENAC ed., 2007.

HOPPE, Altair. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. Santa Catarina: iPhoto Ed., 2010.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Ferramentas para Criação de Web Sites I	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG005	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Abordagem básica para desenvolvimento de animações, aplicações e componentes para sites e páginas interativas dinâmicas na web associadas com todas as tecnologias de ponta na web.

#### **Objetivo**

Capacitar o aluno a desenvolver aplicações dinâmicas com animações, vídeos criando uma interatividade para a web utilizando o aplicativo Adobe Flash.

#### **Metodologia**

Aulas práticas utilizando a ferramenta diretamente a fim de desenvolver técnicas avançadas de refinamento e criação de animações para web.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Introdução ao Flash**

- 1.1. Área de trabalho
- 1.2. Criação de Arquivo
- 1.3. Configurando o tamanho do palco
- 1.4. Painéis e layout de painéis

##### **Unidade 2 – Painéis, Desenhando, Seleção e Edição no Flash**

- 2.1. Itens de um vetor
- 2.2. Seta de seleção
- 2.3. Painel informação
- 2.4. Painel de transformação
- 2.5. Painel de alinhamento
- 2.6. Painel de traços
- 2.7. Caneta
- 2.8. Texto

2.9. Tinteiro e balde

2.10. Símbolos

### **Unidade 3 – Criando Animações**

3.1. Camadas / Linha do Tempo

3.2. Controles onion skin

3.3. Linha de tempo

3.4. Keyframes

3.5. Black Keyframes

3.6. Frames

3.7. Motion Tween

3.8. Interpolação de movimento

3.9. Interpolação de forma

3.10. Shape Tween

3.11. Path

3.12. Efeitos de transição

3.13. Movie Clip

3.14. Button

3.15. Button Animation

3.16. Ações

3.17. Áudio e Vídeo

### **Unidade 4 – Saída de Arquivo**

4.1. Exportando arquivos

4.2. Publicando arquivos

4.3. Exportação Flash

4.4. Exportação HTML

4.5. Compactação de Arquivos

### **Bibliografia Básica**

ADOBE CREATIVE TEAM. **Adobe Flash Professional CS5 Classroom In a Book**. Bookman. 2010.

FLATSCHART, Fabio. **Adobe Flash CS5**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2011

MANZI, Fabrício. **Adobe Flash Professional Cs5**. Érica. 2010

### **Bibliografia Complementar**

ALVES, William Pereira. **Crie, anime e publique seu site utilizando Fireworks CS5, Flash CS5 e Dreamweaver CS5**. São Paulo: Erica, 2010.

FLASCHART, Fábio. **Actionscript 3.0 - Interatividade e multimídia no Adobe Flash CS5**. Alta Books. 2010.

LOTT, Joey. **ActionScript 3.0 Cookbook**. Beijein : O'Reilly, 2007.

PILOGO, Ricardo. **Flash animado com os irmãos Pilogo**. São Paulo: Novatec, 2009.

STILLER, David. [et al.].-**ActionScript 3.0 para Desenvolvedores e Designers que utilizam Flash CS4 profissional**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Ferramentas para Criação de Web Sites II	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG008	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Abordagem avançada para desenvolvimento de animações, aplicações e componentes para sites e páginas interativas dinâmicas na web associadas com todas as tecnologias de ponta na web.

#### **Objetivo**

Capacitar o aluno a desenvolver aplicações dinâmicas com animações, vídeos criando uma interatividade para a web utilizando o Action Script.

#### **Metodologia**

Aulas práticas utilizando a ferramenta diretamente a fim de desenvolver técnicas avançadas de refinamento e criação de animações para web.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Introdução ao Action Script**

- 1.1. Compatibilidade com versões e dispositivos
- 1.2. Integração com o Adobe Flash

##### **Unidade 2 – Trabalhando com símbolos, behaviors e actions**

- 2.1. Movie Clips
- 2.2. Buttons
- 2.3. Behaviors
- 2.4. Animações

##### **Unidade 3 – Preloading e Arquivos Externos**

- 3.1. Importando Imagens Externas
- 3.2. Carregando um Filme Externo

## **Unidade 4 – Ações com o Mouse**

4.1. Personalizando o Cursor

4.2. Ouvintes do Mouse

4.3. Interações com o Mouse

## **Unidade 5 – Componentes**

5.1. Principais componentes

5.2. Utilizando Estilos

## **Unidade 6 – Configurações e formatações de texto**

## **Unidade 7 – Slides e Forms**

## **Unidade 8 – Exportando arquivos de filme**

### **Bibliografia Básica**

FLATSCHART, Fabio. **Adobe Flash CS5**. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2011

MANZI, Fabrício. **Adobe Flash Professional Cs5**. Érica. 2010

RHODES, Glen. **Desenvolvimento de games com Macromedia Flash 8. Desenvolvimento de games com Macromedia Flash 8**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

### **Bibliografia Complementar**

**ADOBE. Adobe Flash CS4 Professional: Classroom in a book**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

ALVES, William Pereira. **Crie, anime e publique seu site utilizando Fireworks CS5, Flash CS5 e Dreamweaver CS5**. São Paulo: Erica, 2010.

FLASCHART, Fábio. **Actionscript 3.0 - Interatividade e multimídia no Adobe Flash CS5**. Alta Books. 2010.

LOTT, Joey. **ActionScript 3.0 Cookbook**. Beijein : O'Reilly, 2007.

STILLER, David. [et al.].- **ActionScript 3.0 para Desenvolvedores e Designers que utilizam Flash CS4 profissional**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

## **UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB**

### **VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Ferramentas para Criação de Web Sites III	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG014	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Apresentar conceitos para criação de páginas profissionais para web utilizando o Adobe Dreamweaver, interações com demais softwares e linguagens de programação aprendidas ao longo do curso.

#### **Objetivo**

Preparar os profissionais a criar sites com todas as vantagens das ferramentas objetos para cada elemento da página. Adquirindo o conteúdo profissional, o desenvolvedor pode implementar rapidamente menus interativos, criar elementos que respondem a ações diversas dos usuários, inserir animações e arquivos multimídia.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas e práticas utilizando o Adobe Dreamweaver para criação e edição de páginas profissionais para web.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Introdução ao Dreamweaver**

- 1.1. Área de Trabalho
- 1.2. Documents (Code, Splits, Design)
- 1.3. Recursos de menu
- 1.4. Interações com navegador

##### **Unidade 2 – Imagens no Dreamweaver**

- 2.1. Inserindo imagens
- 2.2. Editando uma imagem
- 2.3. Mapa de imagem
- 2.4. Rollover em imagens

### **Unidade 3 – Trabalhando com Texto**

- 3.1. Formatação de textos (Fonte, Tamanho, Estilo)
- 3.2. Inserindo títulos de tópicos e texto da página
- 3.3. Criando listas numeradas e listas com marcadores

### **Unidade 4 – Trabalhando com Tabelas**

### **Unidade 5 – Links**

- 5.1. Criando links para páginas internas do site
- 5.2. Links externos
- 5.3. Configurando links de email
- 5.4. Definindo alvos de link dentro da página (Âncoras)

### **Unidade 6 – Multimídia e demais recursos**

- 6.1. Botões
- 6.2. Formulários
- 6.3. Flash

### **Unidade 7 – Trabalhando com Spry**

### **Unidade 8 – Interações**

- 8.1. CSS
- 8.2. Javascript
- 8.3. Banco de Dados

### **Bibliografia Básica**

ADOBE CREATIVE TEAM. **Adobe Flash Professional CS5 Classroom In a Book**. Bookman. 2010.

ALVES, William Pereira. **Crie, anime e publique seu site utilizando Fireworks CS5, Flash CS5 e Dreamweaver CS5**. São Paulo: Erica, 2010.

SILVA, Mauricio Samy. **Construindo sites com CSS e XHTML**. São Paulo: Novatec, 2007.

## **Bibliografia Complementar**

CANAVAN, Tom. **CMS security handbook**. Indianapolis, IN : Wiley Pub., 2011.

**Comunidade de Desenvolvedores JQuery. JQuery Cookbook**. São Paulo: Novatec, 2010.

NIEDERAUER, Juliano. **Web interativa com AJAX e PHP**. São Paulo: Novatec, 2007.

PILGRIM, Mark. **HTML5: Up and running**. Beijing: O´Reilly, 2010.

SILVA, Mauricio Samy: **JQuery: a biblioteca do programador JavaScript**. Novatec, 2010

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Fundamentos da Administração	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG002	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

A Administração como ciência, arte e profissão. As Organizações e seu Ambiente. Breve história do Pensamento Administrativo. Os desafios da sustentabilidade.

#### **Objetivo**

Apresentar as bases que fundamentam a ação gerencial e como ela se expressa no cotidiano das organizações.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Entendendo a Administração**

###### 1.1. Aspectos relevantes

- 1.1.1. O que é administrar, seu objeto de estudo e sua importância na condução de empreendimentos
- 1.1.2. Os desafios da eficiência, eficácia, efetividade e relevância
- 1.1.3. O papel do gestor em condições de incerteza, instabilidade e imprevisibilidade.
- 1.1.4. As habilidades requeridas: técnica, comportamental e visão sistêmica

###### 1.2. Funções da Administração

###### 1.2.1. Planejamento

- 1.2.1.1. Os níveis de Planejamento: estratégico, tático e operacional
- 1.2.1.2. Missão, Visão e Estratégias
- 1.2.1.3. Desenvolvimento do Raciocínio Estratégico
- 1.2.1.4. Metas, Planos de Ação e Projetos

###### 1.2.2. Organização

- 1.2.2.1. distribuição dos recursos
- 1.2.2.2. poder, autoridade e responsabilidade

- 1.2.2.3. alocação de talentos
- 1.2.3. Direção: liderança e motivação
- 1.2.4. Controle: informação e feedback

## **Unidade 2 – O Ambiente Organizacional**

### 2.1. A Organização Interna

- 2.1.1. O estabelecimento de objetivos e metas
- 2.1.2. A estruturação do trabalho
- 2.1.3. O processo decisório e comunicação
- 2.1.4. As normatizações

### 2.2. O Ambiente Externo

- 2.2.1. Os diferentes interessados (Stakeholders)
- 2.2.2. As políticas, os aspectos legais e os impositivos sociais
- 2.2.3. A concorrência, as alianças/ parcerias e as fusões/ aquisições

## **Unidade 3 – As Principais Influências na Administração**

### 3.1. Principais Pensadores

### 3.2. Civilizações e Instituições

### 3.3. A Revolução Industrial e Avanços Tecnológicos

### 3.4. A Sociedade do Conhecimento

## **Unidade 4 – Desafios: sustentabilidade nas organizações**

### 4.1. Aspectos econômicos, ambientais e sociais

### 4.2. Abordagens: preservacionista x desenvolvimentista

## **Bibliografia Básica**

CHIAVENATO, I. **Introdução à teoria geral da administração**. 7. ed. São Paulo: Campus, 2003. 658.001 C431i 7. ed.

MOTTA, F. C. P. **Teoria geral da administração**. 3. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2006. 658.001 M858te 3. ed.

SILVA, Reinaldo O. da. **Teorias da administração**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008. xii, 480 p. [658.001 Si38te 2008].

### **Bibliografia Complementar**

ANDRADE, R. Ot. B. & AMBINI, N. **Teoria geral da administração.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. 658.001 An24te 2009

BERNARDES, C.; MARCONDES, R. C. **Teoria geral da administração: gerenciando organizações.** 3. ed., rev. e ampl. São Paulo; Saraiva, 2003. 268 p.: il. col. [658.4 B456t 3. ed.].

CARAVANTES, Geraldo Ronchetti. **Administração: teorias e processo.** São Paulo: Prentice Hall, 2005. [658 C176a 2005].

DRUCKER, Peter Ferdinand. **Prática da administração de empresas.** São Paulo: Pioneira, 1981. 658 D84pr 1981

MAXIMIANO, A C. A. **Teoria geral da administração: da revolução urbana a revolução digital.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2006. xxi, 491 p.: il. [658.001 M45te 6. ed.].

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Fundamentos de Redes de Computadores	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG011	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

O uso de redes de computadores, Conceitos de Sistemas de Comunicação, Mídias de Transmissão, Padrões de Comunicações, Introdução aos Tipos de Redes, Modelos, Topologias, Dispositivos de Rede, Endereçamento.

#### **Objetivo**

Fundamentar os conhecimentos básicos da comunicação de dados, identificando as características da transmissão de dados e das tecnologias utilizadas no mercado.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas possibilitando trabalhos práticos em grupo e praticidades funcionais diretamente em laboratórios de informática.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – O uso de redes de computadores**

- 1.1. Aplicações comerciais
- 1.2. Aplicações domésticas
- 1.3. Usuários móveis
- 1.4. Questões Sociais

##### **Unidade 2 – Conceitos de Sistemas de Comunicação**

- 2.1. Modelo de Comunicação
- 2.2. Modulação e Codificação
- 2.3. Transmissão de Sinais
- 2.4. Capacidade de Largura de Banda
- 2.5. Multiplexação

### **Unidade 3 – Mídias de Transmissão**

3.1. Que são mídias de transmissão

3.2. Cabeamento

3.2.1. Cabo Coaxial Fino – 10 Base 2

3.2.2. Cabo Coaxial Grosso – 10 Base 5

3.2.3. Cabo de Par Trançado Blindado

3.2.4. Cabo UTP – 10 Base T / 100 Base TX / 1000 Base TX

3.2.5. Cabo de Fibra Óptica

3.3. Wireless

### **Unidade 4 – Padrões de Comunicações**

4.1. Órgãos de Padronização

4.1.1. Padronização da Indústria

4.1.1.1. IEEE

4.1.1.2. ANSI

4.1.1.3. ISSO

4.1.1.4. ITU-T

4.1.2. Padronização de Fato

### **Unidade 5 – Introdução aos Tipos de Redes**

5.1. PAN (Personal Area Network)

5.3.1. Conceitos

5.3.2. O que é Rede de Longa Distância

5.3.3. Histórico e os Benefícios da Rede

5.2. LAN (Local Area Network)

5.1.1. Conceitos

5.1.2. O que é Rede Local

5.1.3. Histórico e os Benefícios da Rede

5.3. MAN (Metropolitan Area Network)

5.2.1. Conceitos

5.2.2. O que é Rede Metropolitana

5.2.3. Histórico e os Benefícios da Rede

5.4. WAN (Wide Area Network)

5.3.1. Conceitos

5.3.2. O que é Rede de Longa Distância

5.3.3. Histórico e os Benefícios da Rede

## **Unidade 6 – Modelos**

6.1. OSI

6.2. TCP/IP

6.3. Cliente/Servidor

## **Unidade 7 – Topologias**

7.1. Anel

7.2. Barramento

7.3. Estrela

7.4. Híbridadas

## **Unidade 8 – Dispositivos de Rede**

8.1. Modem

8.2. Placa Adaptadora de Rede

8.3. Repetidor

8.4. Transceiver

8.5. Hub

8.6. Bridge

8.7. Switch

8.8. Roteador

## **Unidade 9 – Endereçamento**

9.1. Físico

9.2. Lógico

## **Bibliografia Básica**

KUROSE, James F, ROSS, Keith W. **Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

TANENBAUM, Andrew S., 1944-. **Redes de computadores**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. \*1

TORRES, Gabriel. **Redes de computadores**. Ed. rev. e atual. -. Rio de Janeiro: Novaterra, 2009.

### **Bibliografia Complementar**

AGHAZARM, Bruno, 1959-, MIRANDA JUNIOR, Jedey Alves, 1959-. **Transmissão de dados em sistemas de computação**. 3.ed. -. São Paulo: Erica, 1991.

BURGESS, Mark, 1957-. **Princípios de administração de redes e sistemas**. Rio de Janeiro: LTC Ed., 2006.

COMER, Douglas E., 1949-. **Redes de computadores e internet: abrange transmissão de dados, ligação inter-redes, Web e aplicações**. Porto Alegre: Bookman, 2007. \*1

HAYAMA, Marcelo Massayoke, 1964-. **Montagem de redes locais: prático e didático**. 11.ed., rev. e atual. -. São Paulo: Erica, 2011.

TRONCO, Tania Regina, |d 1963- 1963-. **Redes de nova geração: arquitetura de convergência das redes : IP, telefonia e óptica**. 2.ed., rev. e atual. -. São Paulo: Ed. Erica, 2011.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Fundamentos do Design Gráfico	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG004	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Estudo dos conceitos históricos e da determinação do design gráfico como campo de atuação profissional, bem como das relações históricas entre a especificidade do design gráfico e o conjunto das práticas culturais, sociais e comunicacionais. Estudo do desenvolvimento da prática do design.

#### **Objetivo**

Informar sobre os principais movimentos relacionados ao design gráfico. Despertar no aluno o interesse pela teoria, relacionando-a com a prática. Possibilitar que o aluno trabalhe com projetos de criação e utilização de layouts profissionais.

#### **Metodologia**

As aulas serão parte em sala, através de aulas expositivas presenciais, e parte através de prática em laboratório, através de pesquisa, análise conceitual e desenvolvimento de projetos.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Fundamentos do Design**

- 1.1. Conceitos de design.
- 1.2. A história do design.
- 1.3. Especificidades e aplicações.
- 1.4. O design e as grandes áreas do conhecimento.
- 1.5. Responsabilidade ecológica e social do design.

##### **Unidade 2 – Cores - Princípios e Aplicações**

- 2.1. Aspectos psicológicos das cores (a cor como linguagem).
- 2.2. Cor, mistura e luzes
- 2.3. Modos CMYK e RGB

2.4. Harmonização das cores

### **Unidade 3 – Tipologia - Princípios e Aplicações**

3.1. Grupos de tipos

3.2. Contraste de tipos

3.3. A tipologia no projeto gráfico

### **Unidade 4 – A Gestalt e a Compreensão da Forma**

4.1. Fundamentação teórica da Gestalt

4.2. Forças que reagem à percepção da forma visual

4.3. Leis da Gestalt

4.4. Categorias conceituais fundamentais

### **Unidade 5 – Programa de Identidade Visual**

5.1. Elementos básicos (sinais gráficos: símbolo, logotipo, logomarca, pictogramas; cor-código; alfabeto-padrão)

5.2. Diagramação

5.3. Tratamento de imagens

5.4. Conceituação de um projeto gráfico através do briefing e de análises e pesquisas

5.5. Desenvolvimento do código de identidade visual: elementos da linguagem gráfico-visual

### **Unidade 6 – Produção Gráfica**

6.1. Layout

6.2. Decisões técnicas

6.3. Desenvolvimento e arte-finalização

6.4. Impressão

6.5. Acabamento

### **Bibliografia Básica**

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

DIAS, Claudia. **Usabilidade na Web: Criando portais mais acessíveis.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

GOMES Filho, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma.** 9.ed. São Paulo: Escrituras, 2010.

### **Bibliografia Complementar**

BASKIN, Jonathan. **Como criar uma marca que vai enlouquecer a concorrência: Um livro que vai mostrar como se destacar no mercado.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

BERTOMEU, João V. C. **Criação Visual e Multimídia.** Cengage. 2009.

FRASER, Tom. **O guia completo da cor: livro essencial para a consciência das cores.** 2.ed. São Paulo: SENAC ed., 2007.

SAMPAIO, Rafael. **Marcas de A a Z: Como Construir e Manter Marcas de Sucesso.** Rio de Janeiro: Campus, 2002.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer.** Callis, 2009.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Fundamentos e Tecnologia em Web	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG010	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Conceitos Básicos de HTML. Fundamentos da programação HTML. Organização da HTML. CSS – Folhas de Estilo Encadeadas. Linguagem Java Script.

#### **Objetivo**

Oferecer ao aluno os princípios básicos da lógica e da sintaxe da linguagem HTML. Capacitar o aluno a desenvolver aplicativos Web, bem como os principais comandos necessários à confecção e formatação de páginas WEB estáticas. Desenvolver no aluno a habilidade de resolver problemas simples através da programação *Java Script*, dando ao estudante uma compreensão global do funcionamento de um sistema WEB.

#### **Metodologia**

Utilização do Método para o Desenvolvimento de Software. Aulas teóricas e práticas. Exercícios em sala de aula e no laboratório.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Introdução**

- 1.1. Arquitetura Cliente Servidor
- 1.2. Arquitetura dos Servidores WEB
- 1.3. Browser: funções e atribuições
- 1.4. Páginas estáticas X páginas dinâmicas
- 1.5. Protocolos WEB (http, https, ftp, gopher, dentre outros)
- 1.6. Ambiente seguro (SSL)

##### **Unidade 2 – Linguagem HTML (HyperText Markup Language)**

- 2.1. World Wide Web Consortium (W3C)
- 2.2. Introdução a Linguagem HTML

- 2.3. Edição de documentos
- 2.4. O documento básico e seus componentes
- 2.5. Formatação de textos
- 2.6. Principais Tags
- 2.7. Ligações (uso de links)
- 2.8. Imagens: Formatos, Cores (protegidas web e indexados RGB), Inserção de imagens
- 2.9. Tabelas
- 2.10. Formulários

### **Unidade 3 – CSS (Cascading Style Sheets)**

- 3.1. O que é CSS?
- 3.2. A regra CSS e sua sintaxe
- 3.3. CSS em tags em regras e em arquivos externos
- 3.4. Vinculando folhas de estilo
- 3.5. Seletores
- 3.6. Principais Propriedades

### **Unidade 4 – Java Script**

- 4.1. Estrutura básica
- 4.2. Tipos de Dados, variáveis e constantes
- 4.3. Operadores e expressões
- 4.4. Comandos Condicionais
- 4.5. Comandos de Repetição
- 4.6. Eventos
- 4.7. Mensagens
- 4.8. Funções
- 4.9. Manipulando Datas
- 4.10. Interagindo com o Usuário usando Objetos

### **Bibliografia Básica**

FREEMAN, Elisabeth & FREEMAN, Eric. **Use a Cabeça HTML com CSS e XHTML**. Alta Books, 2008.

MORRINSON, Michael. **Use a cabeça Java Script**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

SILVA, Mauricio Samy. **HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a Web**. São Paulo: Novatec, 2011.

BENYON, David. **Interação Humano-Computador** - 2ª edição. Pearson. \*2

### **Bibliografia Complementar**

BUDD, Andy, COLLISON, Simon. **Criando paginas Web com CSS: soluções avançadas para padrões Web**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.

COLLISON, Simon. **Desenvolvendo CSS na WEB: do iniciante ao profissional**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

DUCKETT, Jon. **Introdução à programação Web com HTML, XHTML e CSS**. 2.ed. -. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

MACEDO, Marcelo da Silva. **Construindo sites adotando padrões web**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.

ROBBINS, Jennifer Niederst. **Guia de bolso HTML e XHTML**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Introdução a Computação	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG008	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

O Computador Eletrônico. Sistemas de Numeração. Representação da Informação. Componentes Básicos dos Computadores. Organização da Memória dos Computadores. Software – Os Programas do Computador.

#### **Objetivo**

Fornecer uma visão geral e abrangente do funcionamento de um computador.

#### **Metodologia**

Aulas teóricas e práticas. Exemplos para a aplicação dos conceitos e exercícios de fixação.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – O Computador Eletrônico**

- 1.1. O que é um computador
- 1.2. Tipos de computadores
- 1.3. Princípios de funcionamento dos computadores
- 1.4. Arquitetura básica dos computadores

##### **Unidade 2 – Sistemas de Numeração**

- 2.1. O sistema decimal
- 2.2. O sistema binário
- 2.3. O sistema octal
- 2.4. O sistema hexadecimal
- 2.5. Conversão de bases

##### **Unidade 3 – Representação da Informação**

- 3.1. Representação de número fracionário em ponto fixo
- 3.2. Aritmética binária e hexadecimal

- 3.3. Complemento a um e dois
- 3.4. Representação de número fracionário em ponto fixo
- 3.5. Aritmética binária e hexadecimal ( soma, subtração e multiplicação);
- 3.6. Complemento a um e dois;
- 3.7. Subtração de ponto fixo complemento a dois e erro de overflow;
- 3.8. Representação em ponto flutuante;

#### **Unidade 4 – Componentes Básicos dos Computadores**

- 4.1. Arquitetura básica dos computadores
- 4.2. Unidade central de processamento
- 4.3. Unidade de memória secundária ou auxiliar
- 4.4. Unidade de entrada e saída de dados

#### **Unidade 5 – Organização da Memória dos Computadores**

- 5.1. Hierarquia da memória
- 5.2. Memória principal
- 5.3. A capacidade da memória principal
- 5.4. Memória secundária ou auxiliar
- 5.5. Memória virtual

#### **Unidade 6 – Software – Os Programas do Computador**

- 6.1. Software básico
- 6.2. O sistema operacional
- 6.3. O software de apoio
- 6.4. O software aplicativo

#### **Bibliografia Básica**

MONTEIRO, Mario A. **Introdução à organização de computadores.** 5.ed. -. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

STALLINGS, William, 1945-. **Arquitetura e organização de computadores.** 8.ed. -. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. \*1

TANENBAUM, Andrew S., 1944-. **Organização estruturada de computadores.** 3. ed. -. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. \*1

## **Bibliografia Complementar**

HENNESSY, John L, PATTERSON, David A. **Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

MURDOCCA, Miles J. **Introdução à arquitetura de computadores**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.

NORTON, Peter, 1943-. **Introdução à informática**. São Paulo: Pearson Makron Books, 2010.

TANENBAUM, Andrew S., 1944-. **Sistemas operacionais modernos**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. **\*1**

TORRES, Gabriel. **Hardware: curso completo**. 3.ed. -. Rio de Janeiro: Axcel Books do Brasil, 1999.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Jornalismo On-line	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG006	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

A disciplina tem caráter teórico/prático pretendendo introduzir os conceitos e operação da mídia jornalística on-line via internet. O estudo da ética jornalística. A pesquisa em sites confiáveis. O planejamento visual, a produção de conteúdo e a interatividade de um produto multimídia on-line: site e blog.

#### **Objetivo**

Fornecer uma compreensão básica dos processos e fundamentos da produção, a oferta e tratamento do noticiário virtual. Introduzir o aluno as novas profissões exclusivas da mídia on-line. Propiciar a análise de sites jornalísticos mais adequados à pesquisa.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas possibilitando trabalhos práticos em grupo e praticidades funcionais diretamente em laboratórios de informática.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – A História do Jornalismo on-line**

- 1.1. A introdução do computador na redação de jornais.
- 1.2. O surgimento dos jornais virtuais no mundo.
- 1.3. O surgimento dos jornais virtuais no Brasil.
- 1.4. O glossário da Internet.

##### **Unidade 2 – Características do noticiário on-line:**

- 2.1. O Hipertexto.
- 2.2. A multimídia.
- 2.3. A interatividade.
- 2.4. Manutenção imediata do conteúdo.
- 2.5. A navegabilidade – Acessibilidade - Usabilidade

### **Unidade 3 – A estrutura da redação on-line**

- 3.1. O Planejamento da notícia.
- 3.2. As diferenças entre o noticiário tradicional e o virtual.
- 3.3. A pesquisa pela web.
- 3.4. Os estilos dos textos.

### **Unidade 4 – Outros produtos jornalísticos da web:**

- 4.1. O portal. Os Blogs
- 4.2. O e-mail. Os browsers.
- 4.3. A lista de discussão. Trocando mensagens.
- 4.4. Análises de sites jornalísticos.

### **Unidade 5 – As novas profissões e a ética na grande rede**

- 5.1. O jornalista multimídia.
- 5.2. A ética jornalística na rede.

### **Unidade 6 – A montagem de um produto on-line: site e blog**

#### **Bibliografia Básica**

- PINHO, J.B. **Jornalismo na Internet: Planejamento e Produção da Informação On-line**. Summus, 2003.
- RODRIGUES, Carla. **Jornalismo On-line: Modos de Fazer**. Sulina, 2009.
- WARD, Mike. **Jornalismo On-line**. São Paulo: Editora Roca, 2007.

#### **Bibliografia Complementar**

- GABRIEL, Martha. **Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias**. São Paulo: Novatec, 2010.
- LAGE, Nilson. **A reportagem: teoria e técnica de entrevista e pesquisa**. São Paulo: Record, 2011.
- MOHERDAUI, Luciana. **Guia de Estilo Web: Produção e edição de notícias on-line**. São Paulo: SENAC, 2000.
- MUSBURGER, Robert B. **Roteiro para Mídia Eletrônica**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008
- PRADO, Magaly. **Webjornalismo**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

**UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB**

**VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Linguagem de Programação I	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG009	<b>Créditos:</b> 4

**Ementa**

Conceito de algoritmo. Abstração. Metodologia de desenvolvimento de algoritmos. Estruturas de controle.

**Objetivo**

Entender o conceito de algoritmo como ferramenta para resolução de problemas.

**Programa**

**Unidade 1 – Introdução**

1.1. Introdução à lógica: definições básicas e princípios de resolução de problemas

**Metodologia**

Aulas teóricas e práticas. Exemplos para a aplicação dos conceitos e exercícios de fixação.

**Unidade 2 – Técnicas Básicas de Programação**

2.1. Tipos de dados

2.2. Declaração de variáveis e constantes

**Unidade 3 – Operadores e Instruções Primitivas**

3.1. Operadores aritméticas, relacionais e lógicas

3.2. Expressões aritméticas

3.3. Instruções de entrada e saída

**Unidade 4 – Subrotinas**

4.1. Solução de problemas de forma modular

4.2. Declaração de subrotina

- 4.3. Passagem de parâmetros por valor
- 4.4. Diferença entre variáveis locais e parâmetros

## **Unidade 5 – Estruturas de Controle**

- 5.1. Comandos de Seleção
- 5.2. Comandos de Repetição

## **Bibliografia Básica**

- FARRER, Harry. **Programação estruturada de computadores: algoritmos estruturados**. 3. ed. -. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- SZWARCFITER, Jayme Luiz, MARKENZON, Lilian. **Estruturas de dados e seus algoritmos**. 2.ed. -. Rio de Janeiro: LTC, 1994.
- ZIVIANI, Nivio. **Projeto de algoritmos: com implementações em Pascal e C**. 4.ed. -. São Paulo: Pioneira, 1999.
- ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes. **Fundamentos da programação de computadores**. Prentice Hall, 2002. \*2

## **Bibliografia Complementar**

- FORBELLONE, Andre Luiz Villar, EBERSPACHER, Henri Frederico. **Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados**. 2.ed. -. São Paulo: Makron Books, 2000. \*1
- GUIMARAES, Angelo de Moura. **Algoritmos e estruturas de dados**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1994.
- SALVETTI, Dirceu Douglas, LISBETE MADSEN BARBOSA. **Algoritmos**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1998.
- MANZANO, Jose Augusto N. G. **Estudo dirigido de Linguagem C**. 13. ed., rev. São Paulo: Érica, 2010.
- SILVA, Osmar Quirino da, 1956-. **Estrutura de dados e algoritmos usando C: fundamentos e aplicação**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

\*1 - também disponível na biblioteca virtual

\*2 - disponível na biblioteca virtual

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Marketing Digital	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG047	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

A nova economia digital, conceitos de Marketing eletrônico. Segmentação e análise de mercado para o desenvolvimento de negócios na internet. Comércio eletrônico: conceituação, planejamento e promoção. O conceito de comércio digital e o planejamento de marketing digital. Ferramentas e parâmetros de avaliação de desempenho na Internet.

#### **Objetivo**

Informar sobre as principais ferramentas e tendências do marketing digital e sua aplicação junto às teorias de marketing, destacando a colaboração do e-business para evolução dos negócios. Possibilitar que o aluno elabore planos e estratégias de mídia digital.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas com o uso de material audiovisual, além do estudo e discussão de artigos e casos e do desenvolvimento de projetos.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Introdução**

- 1.1. A evolução dos meios de comunicação.
- 1.2. O papel do computador e da Internet na nova economia.
- 1.3. A Internet e o consumidor
- 1.4. A linguagem da comunicação interativa

##### **Unidade 2 – Marketing Digital e as Novas Mídias**

- 2.1. As forças do marketing digital
- 2.2. Publicidade online
- 2.3. Marketing de conteúdo
- 2.4. Marketing nas mídias sociais

- 2.5. E-mail marketing e Marketing Viral
- 2.6. Tendências: o marketing de mobilidade

### **Unidade 3 – Comércio Eletrônico**

- 3.1. Fundamentos do e-Business
- 3.2. Meios de pagamento no comércio eletrônico
- 3.3. Segurança em transações financeiras na web

### **Unidade 4 – Planejamento e Monitoramento On-Line**

- 4.1. Links patrocinados
- 4.2. Otimização de mecanismos de busca
- 4.3. Métricas em Marketing digital e tomada de decisão
- 4.4. Briefing
- 4.5. Plano de marketing digital

### **Bibliografia Básica**

- GABRIEL, Martha. **Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias**. São Paulo: Novatec, 2010.
- TELLES, André. **A revolução das mídias sociais: estratégias de marketing digital para você e sua empresa terem sucesso nas mídias sociais: Cases, conceitos, dicas e ferramentas**. 2.ed. Rio de Janeiro : M. Books, 2011.
- TORRES, Cláudio. **A Bíblia do marketing digital: tudo o que você queria saber sobre marketing e publicidade na internet e não tinha a quem perguntar**. São Paulo: Novatec, 2009.

### **Bibliografia Complementar**

- BAREFOOT, Darren. **Manual de marketing em mídias sociais**. São Paulo : São Francisco: Novatec; No Starch Press, 2010.
- CHETOCHINE, Georges. **Buzz Marketing: sua marca na boca do cliente**. São Paulo: Pearson Prenticer Hall, 2006.
- EVANS, Dave. **Marketing de Midia Social: Uma Hora Por Dia**. Alta Books, 2009.
- LIMEIRA, Tânia M. **E-marketing: o marketing na internet com casos brasileiros**. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva, 2007.

MOWEN, John C. **Comportamento do consumidor**. São Paulo: Prentice Hall, 2003.

**UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO — UCB**

**VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Metodologia do Trabalho Científico e Profissional da ESGT	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG004	<b>Créditos:</b> 04

**Ementa**

A ciência e o conhecimento humano, suas bases históricas, científicas e profissionais. O método científico e sua aplicabilidade nas práticas investigativas

**Objetivo**

Capacitar o aluno para reconhecer e utilizar os mecanismos de investigação dentro do pensamento científico e profissional.

**Programa**

**Unidade 1 – Ciência e Conhecimento**

- 1.1. A importância do conhecer
- 1.2. O objeto da ciência
- 1.3. O desenvolvimento histórico do conhecimento científico
- 1.4. A ciência e a atividade profissional

**Unidade 2 – O Método Científico**

- 2.1. Métodos de estudo
- 2.2. Objeto de pesquisa
- 2.3. Metodologia: o modelo de estudo, universo e amostra, coleta de dados, análise e discussão dos resultados.
- 2.4. Filosofia da Ciência: positivismo lógico, Popper, Kuhn.

**Unidade 3 – Introdução às práticas investigativas: Método do Arco**

- 3.1. Observação da Realidade
- 3.2. Pontos-Chave
- 3.3. Teorização

3.4. Hipóteses de Solução

3.5. Aplicação à Realidade

### **Bibliografia Básica**

BIELSCHOWSKY, P. et al. **Manual de apoio às práticas profissionais na escola superior de gestão e tecnologia**. Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2009. 001.42 B476m 2009

CERVO, A.L.; SILVA, R.; BERVIAN, P.A. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 001.42 C337me 6. ed. \*1

GIL, A C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184 p. [001.42 G37c 5. ed.].

### **Bibliografia Complementar**

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2009. 001.42 D396m 2000

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação a pesquisa científica**. 4. ed. Campinas, SP: Alinea, 2007. 93 p. [001.42 G588i 4. ed.].

MINAYO, M. C. de S. (ORG.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 27. ed. Petropolis(RJ): Vozes, 2008. 108 p. [300.72 P438 28. ed.

VERGARA, S.C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. 12. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 94 p. [658.0072 V586p 12. ed.].

RUIZ, João Álvaro, 1928-. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 6.ed. -. São Paulo: Atlas, 2006. 181p.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Metodologias de Desenvolvimento para Web	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG015	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Estudo dos processos metodológicos que compõem todo o processo de produção de sites para a internet. Análise dos ambientes externos, internos e mercadológicos focado no cliente. Abordagem prática para o estruturamento de projetos web.

#### **Objetivo**

Apresentar de forma conceitual as etapas para a elaboração da proposta de desenvolvimento de *websites*, destacando todas as fases de produção. Desde o levantamento de informações através do *briefing* até o registro e a publicação do projeto.

#### **Metodologia**

Aulas expositivas com o uso de material audiovisual, além do estudo e discussão de artigos e casos e do desenvolvimento de projetos.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Levantamento das Necessidades**

- 1.1. Ante-projeto
- 1.2. Necessidades do cliente
- 1.3. Coleta dos dados
- 1.4. Levantamento de necessidades
- 1.5. Objetivos do site
- 1.6. Entendendo o produto e seu público - alvo
- 1.7. Compreensão do projeto
- 1.8. Como cobrar?
- 1.9. Como negociar?
- 1.10. Elaboração do *briefing*

## **Unidade 2 – Planejamento da Solução**

- 2.1. Pontos fortes e fracos, oportunidades e ameaças
- 2.2. Analisando o padrão visual
- 2.3. Parcerias com terceiros (Jornalistas, programadores, designers, fotógrafos, etc.)
- 2.4. Pesquisa de concorrência
- 2.5. Elaboração do cronograma
- 2.6. Definição da proposta orçamentária
- 2.7. Apresentação do projeto

## **Unidade 3 – Desenvolvimento**

- 3.1. Cronograma de ação
- 3.2. Escolha da linguagem de programação
- 3.3. Definição criativa
- 3.4. Rich media
- 3.5. Como comprar imagens registradas
- 3.6. Protótipo de navegação
- 3.7. Objetivos de Marketing

## **Unidade 4 – Implementação**

- 4.1. Envio de arquivos
- 4.2. Como registrar domínios
- 4.3. Seleção da empresa de hospedagem
- 4.5. Lançamento do site
- 4.6. Definição de métricas e objetivos a serem alcançados
- 4.7. Acompanhamento de resultados
- 4.8. Consultoria de marketing e internet

## **Bibliografia Básica**

- KALAKOTA, Ravi. **E-business: estratégias para alcançar o sucesso no mundo digital**. Porto Alegre: Bookman, 2002.
- MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. Rio de Janeiro: São Paulo: PUC; Loyola, 2003.

### **Bibliografia Complementar**

ANDERSON, Chris. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

CARDOSO, André Lima. **Estratégia digital: vantagens competitivas na Internet**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.

GABRIEL, Martha. **SEM e SEO: Dominando o marketing de busca**. São Paulo: Novatec, 2009.

KRUG, Steve. **Simplificando coisas que parecem complicadas**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010.

NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na Web**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Práticas Investigativas da ESGT I	<b>Créditos:</b> 4
<b>Cód.:</b> EPGFG015	<b>Carga Horária:</b> 60h

#### **Ementa**

Aplicação de metodologias ativas em situações-problemas e dentro do contexto das práticas investigativas estabelecidas para a fase um.

#### **Objetivo**

Capacitar o aluno para aplicar os conhecimentos teóricos na realidade profissional por meio da realização de Estudos de Caso.

Fomentar a identificação e resolução de problemas a partir de uma abordagem integradora dos conhecimentos.

#### **Programa**

**Unidade 1 – Apresentação do caso para estudo.**

**Unidade 2 – Estudo do caso com utilização da metodologia estabelecida.**

**Unidade 3 – Apresentação e registro dos resultados.**

#### **Bibliografia Básica**

BIELSCHOWSKY, P. et al. **Manual de apoio às práticas profissionais na escola superior de gestão e tecnologia.** Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2009. 001.42 B476m 2009

CERVO, A.L.; SILVA, R.; BERVIAN, P.A. **Metodologia científica.** 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 001.42 C337me 6. ed.

CHIAVENATO, I. **Introdução à teoria geral da administração.** 7. ed. São Paulo: Campus, 2003. 658.001 C431i 7. ed.

#### **Bibliografia Complementar**

ANDRADE, R. Ot. B. & AMBINI, N. **Teoria geral da administração.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. 658.001 An24te 2009

DRUCKER, Peter Ferdinand. **50 casos reais de administração.** São Paulo: Cengage Learning, 2010. 658.00722 D84ma 2010

ROBBINS, Stephen P., 1943-. **Comportamento organizacional.** 11. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2005. 536 p.: il. [658.314 R535o 11. ed.].

TACHIZAWA, T.; JÚNIOR, J. B. da; ROCHA, J. A. de O. **Gestão de negócios: visões e dimensões empresariais da organização.** 3 ed. São Paulo. Atlas: 2006. [658.4 T117g 3. ed.].

VERGARA, S.C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 12. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 94 p. [658.0072 V586p 12. ed.].

**UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO — UCB**

**VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Práticas Investigativas em Web Design	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG011	<b>Créditos:</b> 04

**Ementa**

Aplicação de metodologias ativas em situações-problemas e dentro do contexto das práticas investigativas específicas.

**Objetivo**

Capacitar o aluno para aplicar os conhecimentos técnicos de Web Design em situações profissionais por meio da realização de Estudos de Caso.

**Metodologia**

Aulas expositivas e/ou seminários possibilitando trabalhos práticos em grupo.

**PROGRAMA**

**Unidade 1 – Apresentação do Caso para estudo**

**Unidade 2 – Estudo do Caso com utilização da metodologia estabelecida  
(Adaptação do método do Arco)**

- 2.1. Observação da Realidade
- 2.2. Pontos-Chave
- 2.3. Teorização
- 2.4. Aplicação à Realidade

**Unidade 3 – Apresentação e registro dos resultados**

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BIELSCHOWSKY, P. et al. **Manual de apoio às práticas profissionais na escola superior de gestão e tecnologia**. Rio de Janeiro: UCB, 2009.

NIELSEN, Jakob. **Eyetracking web usability**. Berkeley, CA.: New Riders, 2010.

TORRES, Cláudio. **A Bíblia do marketing digital: tudo o que você queria saber sobre marketing e publicidade na internet e não tinha a quem perguntar**. São Paulo: Novatec, 2009.

### **Bibliografia Complementar**

ANDERSON, Chris. **A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BAREFOOT, Darren. **Manual de marketing em mídias sociais**. São Paulo: São Francisco: Novatec; No Starch Press, 2010.

LIMEIRA, Tânia M. **E-marketing: o marketing na internet com casos brasileiros**. 2. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva, 2007.

MOWEN, John C. **Comportamento do consumidor**. São Paulo: Prentice Hall, 2003.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. Rio de Janeiro: São Paulo: PUC; Loyola, 2003.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Projetos e Sistemas Web	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG002	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Proporcionar uma visão global do contexto da Gerência de Projeto, discutindo metodologias e práticas de gerência de projetos com foco em gestão de projetos de Tecnologia da Informação e Comunicação na Internet.

#### **Objetivo**

Ressaltar a importância da gerência de projetos em uma aplicação computacional; conceituar projeto e gerenciamento de projetos; descrever o perfil de um gerente de projetos; analisar algumas metodologias voltadas para o gerenciamento de projetos com foco no PMBOK; capacitar o aluno nas áreas chave de processo do PMBOK, permitindo uma aplicação prática de conceitos desenvolvidos através do uso de ferramentas de gerenciamento de projeto; desenvolver as principais técnicas de planejamento de projeto e apresentar cases de gerenciamento de projetos..

#### **Metodologia**

As aulas serão teóricas e práticas com análise conceitual e desenvolvimento de projetos.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Entendendo Gerência de Projetos**

- 1.1. O que é um projeto
- 1.2. Objetivos e fases do projeto
- 1.3. Áreas de conhecimento
- 1.4. Tipos de organizações

##### **Unidade 2 – Gestão do Escopo do Projeto**

- 2.1. Definição do escopo
- 2.2. Documentos de escopo

2.3. Detalhamento do escopo

2.4. Controle de Mudanças

### **Unidade 3 – Gestão do Tempo do Projeto**

3.1. Definição das atividades

3.2. Sequenciamento das atividades

3.3. Métodos de estimativa de duração

3.4. Desenvolvimento e controle do cronograma

3.5. Ferramentas de controle de projetos

### **Unidade 4 – Gerência do Custo do Projeto**

4.1. Planejamento de recursos

4.2. Estimativa de custos

4.3. Controle de custos

### **Unidade 5 – Gerência da Qualidade do Projeto**

5.1. Planejamento da qualidade

5.2. Garantia da qualidade

5.3. Métodos de controle da qualidade

### **Unidade 6 – Gerência dos Recursos Humanos**

6.1. Planejamento organizacional

6.2. Montagem da equipe

6.3. Gestão da equipe

### **Unidade 7 – Gerência das Comunicações do Projeto**

7.1. Planejamento das comunicações

7.2. Distribuição das informações

7.3. Relato de desempenho

### **Unidade 8 – Gerência dos Riscos do Projeto**

8.1. Planejamento da gerência de riscos

8.2. Identificação dos riscos

8.3. Análise qualitativa de riscos

- 8.4. Análise quantitativa de riscos
- 8.5. Desenvolvimento de respostas a riscos
- 8.6. Controle e monitoração de riscos

## **Unidade 9 – Gerência da Integração do Projeto**

- 9.1. Desenvolvimento do plano de projeto
- 9.2. Controle integrado do projeto

### **Bibliografia Básica**

- MATOS, Monica Perini de. **Gerencia de riscos em projetos de software: baseada nos modelos de processos de referencia PMBOK, CMMI, MPS.BR, TenStep E ISO 12207**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.
- MONTEIRO, Armando. **Certificação PMP**. 2. ed. rev. - Rio de Janeiro: São Paulo: 2008.
- VARGAS, Ricardo. **Manual prático do plano de projeto: utilizando PMBOK**. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.

### **Bibliografia Complementar**

- HELDMAN, Kim. **Gerência de Projetos: Fundamentos**. Editora Campus, 2005
- KERZNER, Harold, 1940-. **Gestão de projetos: as melhores práticas**. 2.ed. - Porto Alegre: Bookman, 2006.
- DINSMORE, Paul Campbell, 1941-, SILVEIRA NETO, Fernando Henrique da, 1943-. **Gerência de projetos: como gerenciar seu projeto com qualidade, dentro do prazo e custos previstos**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2004.
- VARGAS, R. V. **Gerenciamento de projetos: estabelecendo diferenciais competitivos**. 7.ed. - Rio de Janeiro : Brasport, 2009.
- VIEIRA, Marconi Fabio. **Gerenciamento de projetos de tecnologia da informação**. 2.ed., total., rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007

**UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO – UCB**

**VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE**

<b>Disciplina:</b> Teorias de Sistemas de Informação	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGFG034	<b>Créditos:</b> 4

**Ementa**

O pensamento sistêmico. Definição de sistemas. Tendências em Sistemas de Informação e Vantagem estratégica. Sistemas funcionais, interfuncionais e de e-commerce

**Objetivo**

Possibilitar uma visão geral dos sistemas de informação. Conceituar sistemas de informação. Identificar a necessidade do emprego do pensamento sistêmico no planejamento dos softwares de apoio à organização. Tipos e características do e-commerce.

**Metodologia**

Aulas expositivas e/ou seminários possibilitando trabalhos práticos em grupo.

**Programa**

**Unidade 1 – Tecnologias e Sistemas de Informação**

- 1.1. Conceitos e Importância
- 1.2. Identificando os sistemas de informação
- 1.3. Atividades dos sistemas de informação

**Unidade 2 – Vantagem Estratégica**

- 2.1. Conceitos de estratégia competitiva
- 2.2. Usos estratégicos da TI.

**Unidade 3 – Sistemas de e-business**

- 3.1. Conceitos
- 3.2. Estrutura das aplicações
- 3.3. Sistemas Interfuncionais
- 3.4. Sistemas funcionais

## **Unidade 4 – e-commerce**

- 4.1. Conceitos
- 4.2. Tipos de e-commerce
- 4.3. Processo básico de e-commerce
- 4.4. Processos de pagamentos eletrônicos
- 4.5. Tendências

### **Bibliografia Básica**

LAUDON, Kenneth C., 1944-, LAUDON, Jane P. **Sistemas de informação gerenciais**. 9.ed. -. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. \*1

O'BRIEN, James A, GRAJEW, Jakoe, (colab.). **Sistemas de informação e as decisões gerenciais na era da internet**. 2.ed. -. São Paulo: Saraiva, 2004.

STAIR, Ralph M., 1945-, REYNOLDS, George Walter, 1944-. **Princípios de sistemas de informação: uma abordagem gerencial**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

### **Bibliografia Complementar**

CORTES, Pedro L. **Administração de Sistemas de Informação**. Saraiva, 2008.

DE SORDI, Jose Osvaldo, MEIRELES, Manuel, 1949-. **Administração de sistemas de informação: uma abordagem interativa**. São Paulo: Saraiva, 2010.

OLIVEIRA, Djalma P. R. **Sistemas de Informações Gerenciais - Estratégicas Táticas Operacionais**. 12.ed. -. São Paulo: Atlas, 2010.

OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Sistemas de informação: um enfoque gerencial inserido no contexto empresarial e tecnológico**. 5.ed., rev. e atual. -. São Paulo: Erica, 2007.

TURBAN, Efraim, RAINER, Rexz Kelly. **Introdução a sistemas de informação: uma abordagem gerencial**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

## UNIVERSIDADE CASTELO BRANCO

### VICE-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO E CORPO DISCENTE

<b>Disciplina:</b> Vivência Profissional em Web Design	<b>Carga Horária:</b> 60h
<b>Cód.:</b> EPGDG016	<b>Créditos:</b> 4

#### **Ementa**

Trabalho das relações entre a teoria e a prática profissional. O cotidiano profissional.

#### **Objetivo**

Ambientar o futuro profissional com situações típicas do cotidiano de seu trabalho, favorecendo a articulação da teoria adquirida em sala de aula com os ritos da prática profissional e tendo como suporte de análise o método científico.

#### **Programa**

##### **Unidade 1 – Oportunidades Acadêmicas**

- 1.1. Elaboração de projetos práticos (sites) e funcionais utilizando todo o aprendizado agregado no decorrer do curso.
- 1.2. Projeto Site:
  - 1.2.1. Definição dos sites a serem desenvolvidos
  - 1.2.2. Briefing
  - 1.2.3. Objetivos do site mapeamento hierárquico
  - 1.2.4. Elementos documentais do site
  - 1.2.5. Acessibilidade do Site

##### **Unidade 2 – Elaboração do projeto funcional**

- 2.1. Métodos
  - 2.1.1. Ferramentas utilizadas
- 2.2. Apresentações do site
- 2.3. Fundamentos do Design Gráfico do site
- 2.4. Formulários do site
- 2.5. Scripts do site

### **Unidade 3 – Elaboração do Plano de Trabalho para Mídia**

#### **Unidade 4 – Manual do Site**

4.1. Documentação

4.2. Navegabilidade do site

#### **Bibliografia Básica**

BIELSCHOWSKY, P. et al. **Manual de apoio às práticas profissionais na escola superior de gestão e tecnologia**. Rio de Janeiro: Universidade Castelo Branco, 2009.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: Uma abordagem do bom senso à navegabilidade da Web**. São Paulo: Alta Books, 2008.

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

#### **Bibliografia Complementar**

GABRIEL, Martha. **SEM e SEO: Dominando o marketing de busca**. São Paulo: Novatec, 2009.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

MOWEN, John C. **Comportamento do consumidor**. São Paulo: Prentice Hall, 2003.

NIEDERAUER, Juliano. **Web interativa com AJAX e PHP**. São Paulo: Novatec, 2007.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. Rio de Janeiro: São Paulo: PUC; Loyola, 2003.