



**RESOLUÇÃO CEPE/IFSC Nº 29, DE 12 DE SETEMBRO DE 2013
(*) REPUBLICADA EM 10 DE JULHO DE 2015**

Aprova, *ad referendum*, a
autorização e oferta de cursos FIC
e Técnico no IFSC.

De acordo com a Lei que cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia LEI 11.892/2008, a Presidente do COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DO INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA - CEPE, no uso das atribuições que lhe foram conferidas pelo artigo 8 do Regulamento Interno do Colegiado de Ensino, Pesquisa e Extensão do Instituto Federal de Santa Catarina RESOLUÇÃO Nº 21/2010/CS, e de acordo com as competências do CEPE previstas no artigo 12 do Regimento Geral do Instituto Federal de Santa Catarina RESOLUÇÃO Nº 54/2010/CS,

Considerando a urgência do processo seletivo e a impossibilidade de apreciação pelo Colegiado de Ensino, Pesquisa e Extensão – CEPE, a presidente do CEPE, resolve: aprovar, *ad referendum*, a autorização e oferta dos cursos:

Nº	Campus	Nível/ Forma de Oferta	Nome do Curso	Carga Horária	Vagas	Turno de Oferta
1.	Canoinhas	FIC PRONATEC	Desenhista Mecânico	160h	25	Matutino
2.	CERFEAD	FIC	Gestão de Políticas Públicas de Educação de Jovens, Adultos e Idosos	40h	60	Conforme Demanda
3.	CERFEAD	FIC	Dificuldades de Aprendizagem	60h	40	Conforme Demanda
4.	CERFEAD	FIC	Práticas Pedagógicas	60h	40	Conforme Demanda
5.	CERFEAD	FIC	Formação em Reconhecimento de Saberes Profissionais Programa CERTIFIC	30h	50	Conforme Demanda
6.	Garopaba	(*) Técnico Concomitante	Informática	3.400h	30	Integral
7.	Jaraguá do Sul	FIC PRONATEC	Operador de Computador	160h	20	Conforme Demanda
8.	Jaraguá do Sul	FIC PRONATEC	Auxiliar Administrativo	160h	25	Vespertino ou Noturno

DANIELA DE CARVALHO CARRELAS
Presidente do CEPE do IFSC



(*) ANEXO I

Considerando a impossibilidade de apreciação pelo Colegiado de Ensino, Pesquisa e Extensão – CEPE e a obtenção de parecer favorável da Presidente do CEPE, fica aprovado a reestruturação do curso Técnico Concomitante em Informática *com Projeto Pedagógico Unificado do Campus Garopaba, no que se referem os pontos elencados abaixo:

Carga horária: 3.600 (2.400 referente ao ensino médio e 1.200 referente ao Técnico em Informática conforme novo Catalogo Nacional de Cursos Técnicos – Resolução 1, de 05/12/2014). Unidades Curriculares (novas ou alteradas):

Ano 1:

Unidade Curricular: Montagem e Manutenção de Hardware

Carga Horária: 40 horas

Competências: Realizar manutenção preventiva e corretiva de equipamentos de informática, identificando os principais componentes de um computador e suas funcionalidades.

Conhecimentos: Visão geral da arquitetura dos computadores;
Componentes de hardware de um computador;
Montagem e configuração de micros;
Práticas de manuseio e segurança em manutenção e suporte de micros.

Habilidades:

Identificar os componentes de hardware constituintes de um computador associando-os as suas funcionalidades; Diagnosticar defeitos de hardware em um computador; Aplicar soluções para corrigir falhas no funcionamento dos computadores e seus periféricos; Avaliar a necessidade de substituição ou atualização tecnológica dos elementos de hardware de um computador; Instalar e configurar sistemas operacionais e softwares aplicativos; Realizar procedimentos de backup e recuperação de dados; Desempenhar suas atividades de forma ética, resguardando a privacidade e confidencialidade de dados e informações de empresas e pessoas.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

VASCONCELOS, Laércio. Hardware na Prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Laercio Vasconcelos Computação, 2009.

Referência Complementar

PAIXAO, Renato Rodrigues. Montagem e Configuração de Computadores: Guia Prático. São Paulo: Erica, 2010. TORRES, Gabriel. Montagem de Micros: Para Autodidatas, Estudantes e Técnicos. Rio de Janeiro: Nova Terra, 2010.



Unidade Curricular: Sistemas Operacionais

Carga Horária: 40 horas

Competências: Operar e auxiliar na administração de um sistema operacional de um computador pessoal.

Conhecimentos:

Histórico e conceitos básicos de sistema operacional;
Introdução ao sistema operacional Linux;
Comandos básicos do Linux;
Manipulação de arquivos e diretórios;
Administração de usuários e grupos;
Gerenciamento de processos;
Agendamento de tarefas;
Instalação de aplicativos;
Programação básica em shell scripts.

Habilidades:

Compreender o funcionamento básico de um sistema operacional;
Utilizar comandos via shell para administração de sistema computacional;
Gerenciar acesso de usuários em um computador;
Realizar o gerenciamento de processos do sistema;
Executar comandos em lote.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

MOTA FILHO, João Eriberto. Descobrimo o Linux. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2012.

SOARES, Wallace; FERNANDES, Gabriel. Linux: Fundamentos. São Paulo: Erica, 2010.

Referência Complementar

MORAES, Gleicon da Silveira. Programação Avançada em Linux. São Paulo: Novatec, 2005.

JARGAS, Aurélio Marinho. Shell Script Profissional. Sao Paulo: Novatec, 2008.

Unidade Curricular Introdução à Lógica

Carga Horária 40 horas

Competências

Desenvolver raciocínio lógico e rever conceitos matemáticos necessários para criação de programas de computador.

Conhecimentos:

Introdução a lógica
Operações matemáticas básicas.
Equações e sistemas.
Funções.
Matrizes.



Introdução a algoritmos.

Habilidades:

Realizar operações de lógica e matemática básica.

Resolver problemas lógico-matemáticos.

Escrever algoritmos em português estruturado.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

Cormen, Thomas H.; Cormen, Thomas H.; Rivest, Ronald L.; Rivest, Ronald L.; Leiserson, Charles E.;

Leiserson, Charles E.; Stein, Clifford; Stein, Clifford. Algoritmos - Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

Manzano, José Augusto N. G.; Oliveira, Jayr Figueiredo. Algoritmos - Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. Sao Paulo: Erica, 2009.

Referência Complementar:

Coutinho Menezes, Nilo Ney; Coutinho Menezes, Nilo Ney. Introdução À Programação Com Python - Algoritmos e Lógica de Programação Para Iniciantes. Sao Paulo: Novatec 2010.

Unidade Curricular: Lógica de Programação

Carga Horária 40 horas

Competências:

Utilizar raciocínio lógico para criação de programas de computador, seguindo as especificações e paradigmas da lógica de programação e das linguagens de programação.

Conhecimentos:

Projeto lógico de software.

Fundamentos de Modelagem de dados.

Análise de Sistemas.

Ferramentas de apoio a análise de sistemas.

Habilidades:

Definir requisitos através de casos de uso;

Construir diagramas UML;

Utilizar ferramentas Case;

Documentar softwares.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).



Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

Cormen, Thomas H.; Cormen, Thomas H.; Rivest, Ronald L.; Rivest, Ronald L.; Leiserson, Charles E.;

Leiserson, Charles E.; Stein, Clifford; Stein, Clifford. Algoritmos - Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

Manzano, José Augusto N. G.; Oliveira, Jayr Figueiredo. Algoritmos - Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores. São Paulo: Erica, 2009.

Referência Complementar:

Coutinho Menezes, Nilo Ney; Coutinho Menezes, Nilo Ney. Introdução À Programação Com Python - Algoritmos e Lógica de Programação Para Iniciantes. Sao Paulo: Novatec 2010.

Unidade Curricular Redes I:

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Identificar a arquitetura TCP/IP.

Identificar topologias de Rede.

Caracterizar redes Locais padrão Ethernet.

Conhecimentos:

Conceito sobre redes de computadores.

Estrutura física de rede e camada física do modelo OSI.

Arquitetura de redes.

Habilidades:

Identificar os tipos de redes e suas atuações.

Identificar e utilizar softwares que fazem comunicação em rede.

Identificar e utilizar serviços que fazem comunicação em rede.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências

Referência Básica

KUROSE, James; ROSS, Keith, Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down, São Paulo: PEARSON, 5.ed. 2010.

TANENBAUM, Andrew S., Redes de computadores, 5a Ed., Rio de Janeiro: ELSEVIER, 2011.

MATTHEWS, Jeanna , Rede de Computadores - Protocolos de Internet em Ação, LTC , 1a Ed. 2006, Rio de Janeiro 2006.



Referência Complementar:

SOARES, L. F. Gomes, Redes de computadores das LANs, MANs e WANs às redes ATM, Elsevier, 2. ed. Rio de Janeiro, 1995.

PINHEIRO, Jose Mauricio S., Guia completo de cabeamento de redes, Elsevier, 1a Ed. Rio de Janeiro 2003.

Unidade Curricular: Responsabilidade Socioambiental

Carga Horária: 20 horas

Competência: Atuar com responsabilidade social e ambiental na área de informática.

Conhecimentos:

Histórico e conceituação de sustentabilidade;
Impactos socioambientais das atividades de produção e descarte de peças de informática e eletrônicos;
Consumo consciente;
Soluções sustentáveis.

Habilidades:

Avaliar os impactos positivos e negativos das tecnologias em relação a sociedade e meio ambiente;
Identificar os limites entre consumismo e consumo consciente de tecnologias;
Utilizar procedimentos ambientalmente adequados para a utilização e descarte de peças e equipamentos eletrônicos;
Analisar de forma crítica a questão da sustentabilidade na produção, consumo e descarte de peças e utensílios tecnológicos;
Utilizar soluções sustentáveis para o uso e descarte de peças e utensílios tecnológicos;
Planejar ações integradas de responsabilidade socioambiental para empreendimentos na área de informática.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica
Mano, Eloisa Biasotto, Meio Ambiente, Poluição e Reciclagem, Edgar Blucher, 2005.

Referência Complementar:

Rodrigues, Francisco Luiz; Cavinatto, Vilma Maria, Lixo: De onde vem? Para onde vai?, Moderna, 2003. Revista Química Nova na Escola, Sociedade Brasileira de Química, <http://qnesc.sbq.org.br/>.

Revista Ciência Hoje, Instituto Ciencia Hoje, <http://cienciahoje.uol.com.br/revista-ch/2013/306>.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE

Revista Galileu, Globo, <http://revistagalileu.globo.com/>.
Unidade Curricular: Linguagem e Comunicação

Carga Horária: 40 horas

Competências Comunicar-se com desenvoltura e cordialidade, percebendo a comunicação como elemento essencial para a atuação profissional.

Conhecimentos:

Elementos da comunicação

Formalidade x informalidade

Linguagem verbal e não verbal

Produção escrita

Aspectos da oratória: preparação, (in)segurança, informação, entonação e ritmo de voz, linguagem corporal, expressões facial e sonora, fonética articulatória

Gêneros textuais: notícia, artigo de opinião, e-mail, currículo

Elementos da norma culta

Habilidades:

Comunicar-se nas modalidades oral e escrita da Língua Portuguesa.

Utilizar linguagem verbal e não verbal para expressar-se oralmente.

Adequar o uso da linguagem ao contexto situacional levando em consideração os elementos da comunicação.

Utilizar-se da norma culta em situações formais, especialmente na modalidade escrita.

Atitudes:

Ser assíduo e pontual as aulas.

Participar das atividades propostas.

Cooperar com os colegas.

Respeitar as diferentes manifestações linguísticas.

Referências:

Referência Básica

WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. O Corpo Fala: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. 68.ed. Petrópolis, Vozes, 2011.

MARTINS, Dileta Silveira; ZILBERKNOP, Lubia Scliar. Português instrumental. Porto Alegre: Sagra Luzzatto, 2001.

ASSUMPCAO, Maria Elena Ortiz e BOCCHINI, Maria Otilia. Recomendações para escrever bem textos fáceis de ler. São Paulo: Manole, 2002.

Complementares:

GARCIA, Othon M. Comunicação em prosa moderna: aprender a escrever, aprendendo a pensar. 17.ed. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1997.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaca. Argumentação e linguagem. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1996.

PEASE, Allan; PEASE, Barbara. Desvendando os segredos da Linguagem Corporal. Rio de Janeiro: Sextame, 2005.



Unidade Curricular: Projeto Integrador I

Carga Horária: 60 horas

Competências:

Aplicar as competências adquiridas em um projeto multidisciplinar.
Elaborar projeto e redigir relatório obedecendo a normas científicas.

Conhecimentos:

Elaboração de projeto multidisciplinar.

Habilidades:

Selecionar e organizar o material bibliográfico para a execução do projeto.
Redigir um relatório contendo o detalhamento e registro do projeto.
Estipular prazos e a metodologia de desenvolvimento do projeto.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

KUROSE, James; ROSS, Keith, Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down. 3.ed. São Paulo Pearson Education 2008.

VASCONCELOS, Laércio. Hardware na Prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Laércio Vasconcelos Computação, 2009.

Referência Complementar:

Cormen, Thomas H.; Cormen, Thomas H.; Rivest, Ronald L.; Rivest, Ronald L.; Leiserson, Charles E.; Leiserson, Charles E.; Stein, Clifford; Stein, Clifford. Algoritmos - Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

MOTA FILHO, João Eriberto. Descobrimo o Linux. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2012.

Ano 2:

Unidade Curricular: Redes II

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Implementar uma rede local Ethernet.
Identificar serviços e aplicações de rede.

Conhecimentos:

Camada de enlace de dados.
Camada de rede.
Camada de transporte.
Camada de aplicação.



Habilidades:

Identificar as camadas de rede e seus componentes do modelo TCP-IP.
Identificar as camadas de rede e seus componentes no modelo OSI.
Identificar e utilizar softwares que fazem comunicação em rede.
Identificar e utilizar serviços que fazem comunicação em rede.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

KUROSE, James; ROSS, Keith , Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down, São Paulo: PEARSON, 5.ed. 2010.

TANENBAUM, Andrew S., Redes de computadores, 5a Ed., Rio de Janeiro: ELSEVIER, 2011.

MATTHEWS, Jeanna, Rede de Computadores - Protocolos de Internet em Ação, LTC , 1a Ed. 2006, Rio de Janeiro 2006.

Referência Complementar:

SOARES, L. F. Gomes, Redes de computadores das LANs, MANs e WANs às redes ATM, Elsevier, 2. ed. Rio de Janeiro, 1995.

PINHEIRO, José Maurício S., Guia completo de cabeamento de redes, Elsevier, 1a Ed. Rio de Janeiro 2003.

Unidade Curricular: Inglês Aplicado

Carga Horária: 40 horas

Competência: Compreender os principais gêneros textuais (escritos ou orais) que circulam pela comunidade discursiva formada por profissionais ligados as atividades do eixo tecnológico Informação e Comunicação.

Conhecimentos:

Estratégias de leitura (layout, skimming, scanning, utilização de informação não linear, convenções gráficas), gêneros do discurso, padrões de textualidade, referenciação, cognatos e falsos cognatos, formação de palavras.

Habilidades:

Produzir estruturas simples de gêneros textuais relacionados as atividades do eixo tecnológico Informação e Comunicação.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE

Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

GLENDINNING, ERIC H.; MCEWAN, JOHN. Basic English for Computing – Áudio CD – Revised and Updated Edition, 2003, OXFORD UNIVERSITY PRESS - ELT

Referência Complementar:

GLENDINNING, ERIC H.; MCEWAN, JOHN. Basic English for Computing – Student's Book - Revised and Updated Edition, 2003, OXFORD UNIVERSITY PRESS – ELT.

Unidade Curricular: Orientação a Objetos I

Carga Horária: 80 horas

Competências: Compreender os conceitos fundamentais a programação orientada a objetos.

Conhecimentos:

Visão geral sobre paradigmas de programação.

Introdução a Programação Orientada a Objetos.

Classes e objetos.

Atributos e métodos.

Construtores e destrutores de objetos.

Encapsulamento e sobrecarga.

Sobreposição de métodos.

Herança de classes.

Polimorfismo de classes.

Modificadores de acesso e visibilidade de membros das classes.

Tratamento de exceções.

Técnicas de validação e entrada de dados.

Habilidades:

Realizar processo de abstração, criando modelos computacionais para solução de problemas a partir de situações reais.

Compreender o modelo baseado em objeto usado no paradigma da programação orientada a objetos.

Utilizar linguagens de programação explorando o conceito de orientação a objetos.

Implementar algoritmos usando a logica da programação orientada a objetos.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

BORATTI, Isaias Camilo. Programação Orientada a Objetos em Java. Florianópolis: Visual Books, 2007.



COELHO, Alex. Java com Orientação a Objetos. São Paulo: Ciência Moderna, 2012.

Referência Complementar:

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.. Java Como Programar. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.. C++: Como Programar. 5. ed. São Paulo: Pearson - Prentice-hall, 2006.

DALL'OGGIO, Pablo. Php - Programando com Orientação a Objetos. São Paulo: Novatec, 2009.

Unidade Curricular: Orientação a Objetos II

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Desenvolver softwares aplicativos utilizando os conceitos do paradigma da Programação Orientada a Objetos

Conhecimentos:

Alocação de memória.

Listas e suas variações.

Vetores.

Matrizes.

Tabelas de espalhamento (Hash).

Árvores.

Métodos de pesquisa e ordenação de dados.

Habilidades:

Compreender e utilizar estruturas de dados.

Criar e manipular estruturas de armazenamento de dados.

Utilizar ferramentas e ambientes de desenvolvimento de sistemas.

Identificar os requisitos de uma aplicação.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

PEREIRA, Sílvio do Lago. Estruturas de Dados Fundamentais: Conceitos e Aplicações. 12. ed. São Paulo: Erica, 2008.

Referência Complementar:

BORATTI, Isaias Camilo. Programação Orientada a Objetos em Java. Florianópolis: Visual Books, 2007.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.. C++: Como Programar. 5. ed. Sao Paulo: Pearson - Prentice-hall, 2006.

COELHO, Alex. Java com Orientação a Objetos. São Paulo: Ciência Moderna, 2012.

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.. Java Como Programar. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

DALL'OGGIO, Pablo. Php - Programando com Orientação a Objetos. São Paulo: Novatec, 2009.

Unidade Curricular: Banco de Dados I

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Caracterizar os diferentes tipos de bancos de dados existentes;
Modelar bancos de dados para diferentes realidades de sistemas.
Aplicar os conceitos de bancos de dados na elaboração de projetos.
Criar rotinas de programação para a obtenção de dados.

Conhecimentos:

Conceitos sobre bancos de dados relacionais e orientado a objetos.
Modelagem de bancos de dados com uso de ferramentas Case.
Manipulação de comandos DDL e DML.
Manipulação de diferentes SGBD's.

Habilidades:

Conceituar bancos de dados relacionais, orientados a objetos e suas estruturas.
Modelar bancos de dados orientados a objeto e relacionais.
Testar a modelagem do banco de dados em situações reais de armazenamento e recuperação de dados.
Implementar rotinas de consultas para recuperação, alteração e inserção de dados.
Utilizar ferramentas CASE de modelagem, acesso e manutenção do banco de dados.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

SILBERSCHATZ, Abraham, Sistema de Banco de Dados, 6a Ed. 2012, São Paulo: ELSEVIER, CAMPUS, 2012.

ELSMARI, NAVATHE, Sistemas de Banco de Dados, 6o Ed., São Paulo: PEARSON, 2011.

BEIGHLEY, Lynn , Use a cabeça! Sql, 1a Ed., Rio de Janeiro: ALTABOOKS, 2008.
Referência Complementar

MILANI, André, Mysql - Guia do Programador, 1a Ed., São Paulo: NOVATEC, 2006.



MILANI, André, Postgresql - Guia do Programador, 1a Ed. São Paulo: Novatec, 2008.
GONZAGA, Jorge Luiz, Dominando o Postgresql, 1a Ed., Rio de Janeiro: CIENCIA MODERNA, 2007.

Unidade Curricular: Banco de Dados II

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Criar rotinas para obtenção e armazenamento de dados.
Administrar bancos de dados.
Criar rotinas de programação para a manipulação de dados.
Implementar bancos de dados em diferentes SGBD's.

Conhecimentos:

Conceitos SQL sobre DDL e DML para backup e recuperação de dados.
Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados.
Programação com View's, Triggers e Stored Procedures.
Conceitos sobre administração de bases de dados.
Implantação de bases de dados.

Habilidades:

Identificar e operar diferentes bancos de dados com uso da linguagem SQL.
Utilizar ferramentas CASE de modelagem, acesso e manutenção do banco de dados.
Programar rotinas para manipulação de dados em seu armazenamento, alteração e exclusão.
Administrar bases de dados com ferramentas nativas e terceirizadas dos SGBD's.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica
SILBERSCHATZ, Abraham, Sistema de Banco de Dados, , 6a Ed., Sao Paulo: Elsevier, Campus, 2012.

GONZAGA, Jorge Luiz, Dominando o Postgresql, 1a Ed. 2007, Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

SCHWARTZ,ZAITSEV,TKACHENKO, Alto desempenho em mysql, 2a ed., Rio de Janeiro: Alta books, 2009.

Referência Complementar:

MILANI, Andre, Mysql - Guia do Programador, 1a Ed., São Paulo: Novatec, 2006.

MILANI, Andre, Postgresql - Guia do Programador, 1a Ed., São Paulo: Novatec, 2008.



Unidade Curricular: Programação para a Internet I

Carga Horária: 80 horas

Competências:

Caracterizar os protocolos e as formas de comunicação na Internet.

Caracterizar as formas de armazenamento de conteúdo na internet e hospedagem de sites.

Caracterizar e utilizar linguagens de programação voltadas para o desenvolvimento de conteúdo para a internet.

Conhecimentos:

Historia da Internet.

Protocolos de Internet.

Tecnologias Cliente-Servidor.

Linguagens: HTML, CSS, PHP, XML, JavaScript.

Armazenamento de Informações em banco de dados Web.

Habilidades:

Identificar o histórico da internet e suas mudanças.

Identificar o funcionamento dos protocolos utilizados pela internet.

Construir páginas com uso da linguagem HTML e CSS.

Adicionar conteúdo dinâmico com uso da linguagem PHP.

Armazenar informações em bancos de dados com uso de PHP.

Controlar ações do usuário com javascript.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

SILVA, Maurício Samy, Criando Sites com Html - Sites de Alta Qualidade com Html e Css, 1a Ed., São Paulo: NOVATEC, 2008.

SILVA, Mauricio Samy, Construindo Sites com Css e (x) Html, 1a Ed., São Paulo: NOVATEC, 2007.

SOARES, Wallace, Php 5 - Conceitos, Programação e Integração com Banco de Dados, 1a Ed, Sao Paulo: ERICA, 2004.

Referência Complementar:

SILVA, Mauricio Samy, Html5 - a Linguagem da Marcação Que Revolucionou a Web, 1a Ed., Sao Paulo: NOVATEC, 2011.

ALMEIDA, Rafael Soares de, Php Para Iniciantes, 1a Ed., Rio de Janeiro: CIENCIA MODERNA, 2012.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE

LAWSON, Bruce; SHARP, Remy, Introdução Ao Html 5, , 1a Ed., Rio de Janeiro: ALTA BOOKS, 2011.

SICA, Carlos, Php Com Tudo, 1a Ed., Rio de Janeiro: CIENCIA MODERNA, 2011.

Unidade Curricular: Metodologia Científica

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Conhecer e elaborar projetos de pesquisa, textos técnico/científicos e trabalhos de conclusão de curso.

Conhecimentos:

Noções gerais sobre Pesquisa.

Tipos de trabalho: Artigo, Monografia, Dissertação, Tese.

Estrutura de trabalhos científicos e acadêmicos e Normas da ABNT. Estilo e forma gráfica do trabalho.

Citações e notas de rodapé.

Referencias Bibliográficas e Bibliografia:

Elaboração de Trabalhos Técnicos e Empresariais.

Curriculum Vitae.

Relatórios Técnicos

Habilidades:

Elaborar projetos de pesquisa;

Analisar e elaborar textos técnico/científicos;

Planejar trabalhos de conclusão de curso.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

NETO, João Augusto Mattar. Metodologia Científica na Era da Informática. São Paulo, Saraiva: 2008.

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia De Pesquisa Para Ciência Da Computação. Rio de Janeiro, Elsevier:2009.

Referência Complementar:

KOCHE, José Carlos. Fundamentos de Metodologia Científica: Teoria da ciência e iniciação a pesquisa. 20 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

Unidade Curricular: Projeto Integrador II

Carga Horária: 80 horas

Competências:

Aplicar as competências adquiridas em um projeto multidisciplinar;



Elaborar projeto e redigir relatório obedecendo a normas científicas;

Conhecimentos:

Elaboração de projeto multidisciplinar.

Habilidades:

Selecionar e organizar o material bibliográfico para a execução do projeto.

Redigir um relatório contendo o detalhamento e registro do projeto.

Estipular prazos e a metodologia de desenvolvimento do projeto.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

KUROSE, James; ROSS, Keith, Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down. 3.ed. São Paulo Pearson Education 2008.

VASCONCELOS, Laércio. Hardware na Prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Laércio Vasconcelos Computação, 2009.

Referência Complementar:

Cormen, Thomas H.; Cormen, Thomas H.; Rivest, Ronald L.; Rivest, Ronald L.; Leiserson, Charles E.; Leiserson,

Charles E.; Stein, Clifford; Stein, Clifford. Algoritmos - Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

MOTA FILHO, João Eriberto. Descobrindo o Linux. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2012.

Ano 3:

Unidade Curricular Engenharia de Software I:

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Compreender as diversas etapas e modelos que compõem o ciclo de vida de um software.

Conhecimentos:

Ciclos de vida de softwares.

Modelos de processos de software.

Requisitos e especificação de software.

Introdução a análise estruturada e orientada a objetos.

Habilidades:

Conhecer ciclos de vida e processos de software.

Gerenciamento de projetos.

Identificar requisitos de software.

Conhecer métodos de modelagem de sistemas.



Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

Teixeira de Carvalho Sbrocco, José Henrique; Paulo César de Macedo. Metodologias Ágeis - Engenharia de Software Sob Medida. São Paulo: Editora Erica, 2012. Júnior, Hélio Engholm. Engenharia de Software na Prática. São Paulo: Novatec, 2010.

Pressman, Roger S.; Pressman, Roger S. Engenharia de Software - Uma Abordagem Profissional. Porto Alegre: Artmed, 2012.

Autor: Guedes, Gilleanes T. A.; Guedes, Gilleanes T. A. Uml 2 - Uma Abordagem Prática. São Paulo: Novatec, 2011.

Referência Complementar:

Gilleanes T.a. Guedes. Uml 2 - Guia Prático. São Paulo: Novatec, 2007.
Gane, Chris. Análise Estruturada de Sistemas. Rio de Janeiro: LTC, 2002. 1 Ed.

Unidade Curricular: Programação para a Internet II

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Desenvolver aplicativos para a internet com uso de técnicas de programação com interfaces ricas e conexão com bancos de dados. Compreender técnicas para a representação da informação em páginas de internet.

Conhecimentos:

Linguagem JavaScript.
Bibliotecas de desenvolvimento HTML + CSS.
Bibliotecas de desenvolvimento JavaScript.
Bibliotecas de desenvolvimento PHP.
Tecnologias Cliente-Servidor.
Comunicação assíncrona cliente-servidor.
Armazenamento de Informações em banco de dados Web.

Habilidades:

Estruturar páginas de internet com uso da linguagem HTML de forma organizada e padronizada para integração com bibliotecas de desenvolvimento.
Explorar as bibliotecas de desenvolvimento de linguagens de programação para a Internet visando representações visuais para gráficos e interfaces de aplicativos.
Desenvolver conteúdo dinâmico com uso da linguagem PHP.
Explorar métodos de manipulação de informação para a comunicação assíncrona.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.



Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

MORRISON, Michael; BEIGHLEY, Lynn, Use a Cabeça Php & Mysql, , 1a Ed. 2010, Rio de Janeiro: ALTA BOOKS, 2010.

TONSIG, Sérgio Luiz, Aplicações na Nuvem - Como construir com HTML5, JAVASCRIPT, CSS, PHP E MYSQL, 1a Ed., Rio de Janeiro: CIENCIA MODERNA, 2012.

SILVA, Mauricio Samy, Jquery - A Biblioteca do Programador Javascript, 2a Ed., Sao Paulo: NOVATEC, 2010.

Referência Complementar:

DALL'OGGIO, Pablo, Php - Programando com Orientação a Objetos, NOVATEC, 2a Ed. 2009, São Paulo, ISBN- 9788575222003.

CROCKFORD, Douglas, O Melhor do Javascript, ALTA BOOKS, 1a Ed. 2008, Rio de Janeiro, ISBN - 9788576082798.

DALL'OGGIO, Pablo, Criando Relatórios Com Php, NOVATEC, 2a Ed. 2012, Sao Paulo, ISBN-9788575223529.

SILVA, Mauricio, Jquery Ui - Componentes de Interface Rica Para Suas Aplicações Web, NOVATEC, 1a Ed. 2012, São Paulo, ISBN-9788575222966;

Unidade Curricular: Programação para dispositivos móveis

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Compreender princípios básicos de programação para dispositivos moveis, em particular tablets e smartphones.

Conhecimentos:

Sistemas operacionais e bibliotecas de programação para dispositivos moveis.
Fundamentos de computação móvel (armazenamento de dados, persistência de dados, comunicação entre processos, comunicação com servidores, tratamento de eventos).
Aplicativos multimídia.
Geolocalização.

Habilidades:

Conhecer principais plataformas para dispositivos moveis.
Conhecer paradigmas de programação móvel.
Utilizar ferramentas de desenvolvimento para dispositivos moveis.
Desenvolver aplicativos moveis.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.



Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

Lecheta, Ricardo R.; Lecheta, Ricardo R. Google Android - Aprenda A Criar Aplicações Para Dispositivos Móveis Com o Android Sdk. Sao Paulo: Novatec, 2013.

Thienne M. Johnson. Java para Dispositivos Móveis - Desenvolvendo Aplicações com J2me. Sao Paulo: Novatec, 2007.

Mednieks, Zigurd; Mednieks, Zigurd; Masuri Nakamura; Masuri Nakamura; Laird Dornin; Laird Dornin; G. Blake Meike; G. Blake Meike. Programando Android - Programação Java Para a Nova Geração de Dispositivos Móveis. São Paulo: Novatec, 2012.

Referência Complementar:

Dariva, Roberto. Gerenciamento de Dispositivos Móveis e Serviços de Telecom - Estratégias de Marketing e Mobilidade. Rio de Janeiro: Campus, 2011.

Unidade Curricular: Segurança da Informação

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Adotar praticas e métodos relacionados a segurança da informação.
Conhecer a definição e aplicação de técnicas de segurança de sistema, visando proteger as informações vitais para o funcionamento das empresas.

Conhecimentos:

Becape.
Ferramentas de segurança em rede.
Segurança de dados.
Engenharia social.

Habilidades:

Implementar rotinas de becape preventiva em servidores e computadores pessoais.
Aplicar ferramentas de análise e monitoramento de rede.
Aplicar técnicas de boas praticas de programação para o desenvolvimento de aplicações seguras.
Elaborar rotinas para controle de acesso, autenticação de usuários e geração de registros de logs que permitam a auditoria dos sistemas de informação.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.
Agir com postura profissional.
Respeitar as hierarquias.
Envolver-se na solução de problemas.
Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).
Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE

Referência Básica

ALBUQUERQUE, Ricardo; RIBEIRO, Bruno. Segurança no Desenvolvimento de Software. Sao Paulo: Campus, 2002.

NAKAMURA, Emilio Tissato; GEUS, Paulo Licio de. Segurança de Redes em Ambientes Cooperativos. São Paulo: Novatec, 2007.

Referência Complementar:

SEMOLA, Marcos. Gestão da Segurança da Informação: Uma Visão Executiva. São Paulo: Campus, 2002.

Unidade Curricular: Tópicos em Computação

Carga Horária: 40 horas

Competências:

Compreender assuntos atuais e tendências na área da informática em geral, relacionados com as unidades curriculares do curso.

Conhecimentos:

Tópicos relacionadas a área de informática.

Habilidades:

Explorar e desenvolver praticas sobre temas da área de tecnologia abordados na atualidade.

Adaptar tecnologias para necessidades da atualidade.

Descobrir novos meios de utilizar métodos de programação.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

BORATTI, Isaías Camilo. Programação Orientada a Objetos em Java. Florianópolis: Visual Books, 2007.

NAKAMURA, Emílio Tissato; GEUS, Paulo Lício de. Segurança de Redes em Ambientes Cooperativos. São Paulo: Novatec, 2007.

Referência Complementar:

Harbour, Jonathan S, Programação de Games com Java, CENGAGE LEARNING, 2a Ed. 2010, Sao Paulo.

Silva, Maurício Samy; JQuery Ui - Componentes de Interface Rica Para Suas Aplicações Web, NOVATEC, 1a Ed. 2012, São Paulo.



Unidade Curricular: Empreendedorismo

Carga Horária: 60 horas

Competências: Perceber a atividade empreendedora como potencial para o desenvolvimento regional e como alternativa profissional da área de informática.

Conhecimentos:

Empreendedorismo: definições básicas, importância, empreendedorismo no Brasil e a área de informática.

Intra-empreendedorismo. O empreendedorismo como opção do profissional de informática.

Características e Perfil do Empreendedor

Ideias, Oportunidades e Visão de Negócios

Inovação tecnológica

O Processo Empreendedor

Análise de Mercado

Marketing: conceito e composto

Finanças e Custos: tipos de custos, formação de preços, capital de giro, ponto de equilíbrio, formas de financiamento, análise de lucratividade e rentabilidade.

Plano de negócios: definição, importância e estruturação

Noções básicas de gestão de negócios em recursos humanos e finanças

Habilidades:

Agir com atitude empreendedora.

Identificar ideias e oportunidades de negócios e inovação na área de atuação.

Elaborar um plano de negócio que viabilize a implementação de uma nova organização de informática e que permita a busca de fomento.

Visualizar os processos operacionais de uma organização.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

DOLABELA, F. Empreendedorismo de Base Tecnológica. Elsevier, 2010.

DORRESTEJIN, H., ROCHA, M. T., GONTIJO, M. J. Empreendedorismo em negócios sustentáveis. Fundação Peirópolis: São Paulo, 2005.

Referência Complementar:

ABREU, G.; NETO, J. P. B. Manual do Empreendedor de micro a pequenas empresas. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2012.

DORNELAS, J. C. A. Empreendedorismo: transformando ideias em negócios. 3a ed. Editora Campus: Rio de Janeiro, 2008.

IDALBERTO, C. Administração para não administradores: a gestão de negócios ao alcance de todos. 2a ed. Editora Manole: São Paulo, 2011.

SOUZA, Antônio de. Gerência Financeira para micro e pequenas empresas: um manual simplificado. Campus: Rio de Janeiro, 2006.



Unidade Curricular: Sociedade e Trabalho

Carga Horária: 40 horas

Competências: Analisar as relações sociedade-trabalho a partir dos diversos modos de produzir e organizar da experiência humana no tempo.

Conhecimentos:

Conceitos de trabalho, sociedade e modo de produção.

Modos de produção.

Sociedade capitalista e trabalho assalariado.

O Trabalho segundo Marx.

O Trabalho segundo Weber – A ética protestante.

Movimentos sociais dos trabalhadores.

Sindicalismo no Brasil.

Historia da Legislação trabalhista

Trabalho no mundo globalizado.

Trabalho e Ética.

Habilidades:

Escrever sobre o mundo do trabalho, relacionado condições presentes e seus aspectos históricos.

Ler, ver, analisar e interpretar textos de natureza diversa.

Debater de forma organizada, argumentada e consensual, defendendo posições próprias ao mesmo tempo em que reconhece pontos de vistas divergentes.

Interpretação de si, dos outros e do mundo a partir da perspectiva dos conceitos de sociedade e trabalho.

Aplicar os conhecimentos adquiridos nas situações potenciais da vida prática profissional.

Atitudes:

Comprometimento, pontualidade, relacionar-se com os demais colegas e profissionais respeitando princípios éticos, respeito aos princípios da sustentabilidade, alteridade.

Bibliografia Básica:

ANTUNES, Ricardo (org). Riqueza e miséria do trabalho no Brasil. São Paulo: Boitempo, 2014.

ANTUNES, Ricardo. Adeus ao trabalho? Ensaio sobre as metamorfoses e a centralidade no mundo do trabalho. São Paulo: Cortez, 2010.

LUCA, Tânia Regina de. Indústria e trabalho na história do Brasil. São Paulo: Contexto, 2001.

WEBER, Max. A ética protestante e o espírito do capitalismo. São Paulo: Centauro, 2014.

ZOLA, Emile. Germinal. São Paulo: Cia das Letras, 2014.

Bibliografia complementar:

ANTUNES, Ricardo. Os sentidos do trabalho. Ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. 2a. ed. São Paulo: Boitempo Editorial, 2009.

ANTUNES, Ricardo. O caracol e sua concha. São Paulo: Boitempo, 2005.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
COLEGIADO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE

HOBBSAWM, Eric. A era dos extremos: o breve século XX. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

MARX, Karl. O capital. Tradução por Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

MATOS, Marcelo Badaro. Trabalhadores e sindicatos no Brasil. São Paulo: Expressão Popular, 2009.

Unidade Curricular: Projeto Integrador III

Carga Horária: 100 horas

Competências:

Aplicar as competências adquiridas em um projeto multidisciplinar.

Elaborar projeto e redigir relatório obedecendo a normas científicas.

Conhecimentos

Elaboração de projeto multidisciplinar.

Habilidades:

Selecionar e organizar o material bibliográfico para a execução do projeto.

Redigir um relatório contendo o detalhamento e registro do projeto.

Estipular prazos e a metodologia de desenvolvimento do projeto.

Atitudes:

Ser proativo e dinâmico.

Agir com postura profissional.

Respeitar as hierarquias.

Envolver-se na solução de problemas.

Trabalhar em equipe (interagir com o grupo, contribuir e trocar experiências).

Ser assíduo e pontual nas atividades propostas.

Referências:

Referência Básica

KUROSE, James; ROSS, Keith, Redes de computadores e a internet: uma abordagem top-down. 3.ed. São Paulo Pearson Education 2008.

VASCONCELOS, Laércio. Hardware na Prática. 3. ed. Rio de Janeiro: Laércio Vasconcelos Computação, 2009.

Referência Complementar:

Cormen, Thomas H.; Cormen, Thomas H.; Rivest, Ronald L.; Rivest, Ronald L.; Leiserson, Charles E.; Leiserson, Charles E.; Stein, Clifford; Stein, Clifford. Algoritmos - Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Campus, 2012.

MOTA FILHO, João Eriberto. Descobrindo o Linux. 3. ed. Sao Paulo: Novatec, 2012.

Justificativa para alteração: Conforme Resolução 01/2014 da Câmara de Educação Básica, o Técnico em Informática passa de 1.000 horas para 1.200 no novo Catalogo Nacional de Cursos Técnicos. Além do aumento da carga horaria, a carga horaria de algumas unidades curriculares do antigo PPC precisavam ser alteradas em decorrência das constatações dos docentes neste período de experiência que estamos tendo com apenas 1 turma. Como o Convênio com a Secretaria de Educação de SC foi firmado, o curso entrara em regime de oferta regular. Por essas razões, foram realizadas alterações na carga horaria de algumas Ucs (que passaram de 60h para 40h). Também foram acrescentadas novas Ucs visando a formação integral do aluno, tais como Linguagem e Comunicação e Sociedade e Trabalho.