



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-reitoria de Ensino

## RESOLUÇÃO Nº 13/2018

O Pró-reitor de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, no uso de suas atribuições, considerando as decisões emanadas da reunião da Câmara de Ensino, resolve aprovar, para o **Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, do câmpus Camaquã**, para vigor a partir do primeiro semestre letivo de 2018:

1 - A portaria "*ad referendum*" nº 01/2018, que trata da aprovação das alterações na matriz curricular: a carga horária da disciplina Tecnologia, Sociedade e Sustentabilidade, de 60h para 30h, do 5º período letivo e a carga horária da disciplina Programação para a Internet I, de 60h para 90h e do 5º período letivo; os programas das disciplinas supramencionadas.

Esta resolução entra em vigor a partir da sua data de publicação.

Pelotas, 21 de junho de 2018.

Guilherme Ribeiro Rostas  
Pró-reitor de Ensino



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL

PORTARIA Nº 01/2018

O Pró-reitor de Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, no uso de suas atribuições, resolve **aprovar “ad referendum”** da Câmara de Ensino, para o **Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, do Câmpus Camaquã**, para vigor a partir do primeiro semestre letivo de 2018:


1 - As alterações na matriz curricular:


- 1.1. A carga horária da disciplina Tecnologia, Sociedade e Sustentabilidade, de 60h para 30h, do 5º período letivo;
- 1.2. A carga horária da disciplina Programação para a Internet I, de 60h para 90h, do 5º período letivo.

2 - Os programas das disciplinas supramencionadas.

Esta portaria entra em vigor a partir da data de sua publicação.

Pelotas, 16 de abril de 2018.

  
Guilherme Ribeiro Rostas  
Pró-reitor de Ensino

MEC/SETEC INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE				A PARTIR DE 2016/1		
 <b>INSTITUTO FEDERAL</b> Sul-rio-grandense Câmpus Camaquã	Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			CAMPUS Camaquã		
	MATRIZ CURRICULAR Nº 6916					
SEMESTRES		CÓDIGO	DISCIPLINAS	HORA AULA SEMANAL	HORA AULA SEMESTRAL	HORA RELÓGIO SEMESTRAL
	I SEMESTRE	1ADS11	Fundamentos de Informática	4	80	60
		2ADS12	Algoritmos e Lógica de Programação	6	120	90
		3ADS13	Inglês Instrumental I	2	40	30
		4ADS14	Sistemas Operacionais I	4	80	60
		5ADS15	Comunicação e Expressão	2	40	30
		6ADS16	Introdução a Engenharia de Software	2	40	30
				<b>SUBTOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>
	II SEMESTRE	7ADS21	Arquitetura e Organização de Computadores	4	80	60
		8ADS22	Sistemas Operacionais II	4	80	60
		9ADS23	Laboratório de Programação I	6	120	90
		10ADS24	Sistemas de Informação	4	80	60
		11ADS25	Inglês Instrumental II	2	40	30
				<b>SUBTOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>
	III SEMESTRE	12ADS31	Banco de Dados I	4	80	60
		13ADS32	Redes de Computadores I	4	80	60
		14ADS33	Laboratório de Programação II	4	80	60
		15ADS34	Engenharia de Software I	4	80	60
		16ADS35	Estrutura de Dados	4	80	60
				<b>SUBTOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>
	IV SEMESTRE	17ADS41	Banco de Dados II	4	80	60
		18ADS42	Engenharia de Software II	4	80	60
		19ADS43	Interface e Usabilidade	4	80	60
		20ADS44	Laboratório de Programação III	4	80	60
		21ADS45	Redes de Computadores II	4	80	60
				<b>SUBTOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>
	V SEMESTRE	22ADS51	Tecnologia, Sociedade e Sustentabilidade	2	40	30
		23ADS52	Programação para a Internet I	6	120	90
24ADS53		Qualidade de Software	4	80	60	
25ADS54		Gerência de Projetos	4	80	60	
26ADS55		Tópicos Especiais I	4	80	60	
			<b>SUBTOTAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>	<b>300</b>
VI SEMESTRE	27ADS61	Tópicos Especiais II	4	80	60	
	28ADS62	Sistemas Distribuídos	4	80	60	
	29ADS63	Metodologia de Projeto	4	80	60	
	30ADS64	Programação para a Internet II	4	80	60	
	31ADS65	Desenvolvimento de Sistemas	4	80	60	
			<b>SUBTOTAL GERAL</b>	<b>20</b>	<b>400</b>	<b>300</b>
		<b>CARGA HORÁRIA DAS DISCIPLINAS</b>	<b>120</b>	<b>2400</b>	<b>1800</b>	
		<b>ATIVIDADES COMPLEMENTARES</b>	<b>14</b>	<b>280</b>	<b>210</b>	
		<b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>	<b>4</b>	<b>80</b>	<b>60</b>	
		<b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>	<b>138</b>	<b>2760</b>	<b>2070</b>	
		<b>CARGA HORÁRIA DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS</b>	<b>4</b>	<b>80</b>	<b>60</b>	

- HORA AULA = 45 MINUTOS
- DESENVOLVIMENTO DE CADA SEMESTRE EM 20 SEMANAS



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Tecnologia, Sociedade e Sustentabilidade	
<b>Vigência:</b> a partir de 2016/1	<b>Período letivo:</b> 5º semestre
<b>Carga horária total:</b> 30h	<b>Código:</b> 22ADS51
<b>Ementa:</b> Estudo da evolução, do uso e dos impactos da tecnologia da informação na sociedade moderna: suas influências sobre as relações de trabalho, econômicas, culturais e políticas. Estudo sobre definição de ética profissional, responsabilidade profissional, privacidade e segurança. Análise da evolução, do uso e dos impactos do Software livre. Comparação entre software livre e software proprietário.	

## Conteúdos

### UNIDADE I - Tecnologia da Informação na Sociedade Moderna

- 1.1 Histórico e evolução das tecnologias da informação
- 1.2 Impacto da tecnologia na sociedade moderna
- 1.3 Tecnologia, legislação e educação
- 1.4 Exclusão e inclusão digital

### UNIDADE II - Ética Profissional

- 2.1 O que é ética
- 2.2 Ética em computação
- 2.3 O papel do profissional em informática
- 2.4 Responsabilidade profissional

### UNIDADE III – Tecnologia e Cultura

- 3.1 Conhecimento na cibercultura
- 3.2 Cultura livre
- 3.3 Ciência cidadã
- 3.4 Produção colaborativa
- 3.5 Interfaces visuais e simulação

### UNIDADE IV – Economia Digital e Software Livre

- 4.1 Propriedade Intelectual
- 4.2 Trabalho Imaterial
- 4.3 Software livre versus software proprietário
- 4.4 Evolução do software livre
- 4.5 Impactos do software livre na sociedade
- 4.6 O papel do software livre na inclusão digital

## Bibliografia básica

FURROW, Dwight; ROCHA, Maria Carolina dos Santos. **Conceitos** - Chave em Filosofia, Ética. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007. 184 p.  
PALFREY, John G.; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração dos nativos digitais. Porto Alegre, RS: Grupo A, 2011. 352 p.



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

SONZA, Andréa Poletto; et al. **Acessibilidade e tecnologia assistiva:** pensando a inclusão sociodigital de PNEs. Bento Gonçalves, RS: MEC, SETEC, 2013. 367 p.

TAURION, Cezar. **Software livre:** potencialidades e modelos de negócio. Rio de Janeiro: Brasport, 2004. 260 p.

### **Bibliografia complementar**

BORGES, Regina Maria Rabello; IMHOFF, Ana Lúcia; BARCELLOS, Guy Barros (Org.). **Educação e cultura científica e tecnológica:** centros e museus de ciências no Brasil. Porto Alegre, RS: EDIPUCRS, 2012. 361 p.

DIAS, Reinaldo. **Gestão ambiental:** responsabilidade social e sustentabilidade. São Paulo, SP: Atlas, 2011. 220 p.

MONICA Fantin e PIER Cesare Rivoltella. **Cultura digital e escola:** Pesquisa e formação de professores. Campinas, SP: Papyrus, 2012. 366 p. ISBN 9788530810184.

TAURION, Cezar. **Software livre:** potencialidades e modelos de negócio. Rio de Janeiro: Brasport, 2004. 260 p.

ZUFFO, João Antônio. **A Sociedade e a Economia no Novo Milênio:** os empregos e as empresas no turbulento alvorecer do século XXI - Livro 1: a tecnologia e a infossociedade. Barueri, SP: Editora Manole, 2003. 338 p.



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Programação para a Internet I	
<b>Vigência:</b> a partir de 2016/1	<b>Período letivo:</b> 5º semestre
<b>Carga horária total:</b> 90h	<b>Código:</b> 23ADS52
<b>Ementa:</b> Busca da compreensão do desenvolvimento Web através da utilização e estudo da Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML) e de Folhas de Estilo em Cascata (CSS), integradas à programação de páginas dinâmicas.	

## Conteúdos

### UNIDADE I – Introdução ao Desenvolvimento Web

- 1.1 Conceitos básicos
- 1.2 Arquitetura web
- 1.3 Navegadores web
- 1.4 Páginas estáticas e páginas dinâmicas

### UNIDADE II - Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML)

- 2.1 Estrutura da página
- 2.2 Sintaxe
- 2.3 Elementos

### UNIDADE III - Folhas de Estilo em Cascata (CSS)

- 3.1 Estrutura
- 3.2 Elementos
- 3.3 Integração com HTML

### UNIDADE IV – Programação *Client-side*

- 4.1 Estrutura e sintaxe da linguagem
- 4.2 Estruturas de controle e repetição
- 4.3 Funções e eventos
- 4.4 Integração com HTML

### UNIDADE V - Programação *Server-side*

- 5.1 Estrutura e sintaxe da linguagem
- 5.2 Estruturas de controle e repetição
- 5.3 Integração com banco de dados

## Bibliografia básica

- CONVERSE, Tim; PARK, Joyce. **PHP 4: a bíblia**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 868 p.
- MEYER, Jeanine. **O guia essencial do HTML5: usando jogos para aprender HTML5 e JavaScript**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011. 385 p.
- MILANI, André. **Construindo aplicações web com PHP e MySQL**. São Paulo: Novatec, 2010. 336 p.



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

SILVA, Maurício Samy. **Construindo sites com CSS e (X)HTML: sites controlados por folhas de estilo em cascata.** São Paulo, SP: Novatec, 2008. 446 p.

\_\_\_\_\_. **JavaScript: guia do programador.** São Paulo, SP: Novatec, 2010. 604 p.

### **Bibliografia complementar**

FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. **Use a cabeça!: HTML com CCS e XHTML.** 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 580 p.

LEWIS, Joseph R.; MOSCOVITZ, Meitar. **CSS avançado.** São Paulo, SP: Novatec, 2010. 413 p.

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a internet: projetando a experiência perfeita.** Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2005. 171 p.

SILVA, Maurício Samy. **JQuery: a biblioteca do programador JavaScript.** 3. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2013. 544 p.

WILLIAMS, Robin. **Web design para não-designers: um guia objetivo para você criar, projetar e publicar o seu site na web.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001. 304 p.