

GUIA DE CURSO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM
SISTEMAS PARA INTERNET



HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

FMU

O Centro Universitário FMU há 50 anos é referência na qualidade de ensino e empregabilidade de seus alunos. Em 2014, passou a integrar a Laureate International Universities, maior rede internacional de universidades do mundo, que conta com mais de 38 instituições de ensino e mais de 850 mil alunos pelo mundo.

O Centro Universitário FMU tem como **missão** “Promover educação superior acessível e de excelência para a formação de profissionais com valores éticos e competências destacadas para o Mundo do Trabalho cada vez mais globalizado e competitivo e formar cidadãos comprometidos com a construção de uma sociedade melhor e sustentável”.

Em 2018, conquistou 86 estrelas no Guia do Estudante da Editora Abril e teve 13 de seus cursos ranqueados entre os cinco melhores de São Paulo pelo RUF – Ranking Universitário da Folha. Entre seus cursos mais tradicionais e com nota máxima na avaliação do MEC está o programa de Direito, que conta com mais de 500 egressos aprovados no 17º Exame Nacional da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB), superando a média de aprovação nacional.

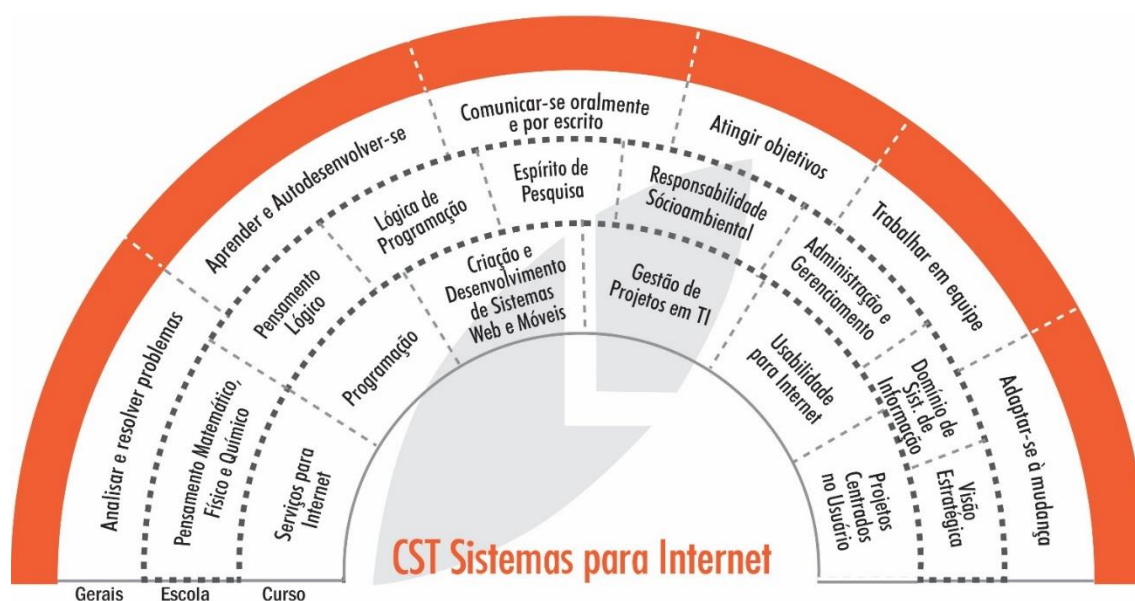
SOBRE O CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet é a tendência do momento, oferecendo sólidos conhecimentos teóricos e práticos para formação tanto para sistemas voltados para internet (web) quanto para aplicativos para dispositivos móveis, por meio de técnicas e conceitos de programação, design para web, sistemas operacionais, dispositivos mobile, banco de dados e muito mais. É direcionado para a programação, design, projeto, infraestrutura e ferramentas mobile. Assim, você conhecerá todas as possibilidades da profissão e terá um grande diferencial competitivo para o mercado de trabalho. Temas importantes como e-commerce, redes sociais, aplicativos móveis, design web, além de linguagens de programação, tais como php e java, estão inseridos no curso.

OBJETIVO GERAL DO CURSO

O objetivo geral do Curso é formar profissionais com conhecimentos técnico-científicos que consolidem as habilidades de projetar, implementar, testar, manter, avaliar e analisar páginas para sites de Internet, intranets, comércio eletrônico e aplicativos móveis para a Internet; avaliar, especificar, selecionar e utilizar metodologias e ferramentas adequadas para o desenvolvimento de aplicações; elaborar e estabelecer diretrizes para criação de interfaces adequadas à aplicação de acordo com características, necessidades e público-alvo. E, ainda, compreender o impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação no que concerne ao atendimento e à antecipação estratégica das necessidades da sociedade e das organizações, agindo de forma criativa, crítica e sistêmica na análise, compreensão e resolução de problemas, empreendendo e alavancando a geração de oportunidades de negócios na área, com ética e responsabilidade perante as questões sociais, profissionais, ambientais, legais, políticas, humanísticas e tecnológicas.

COMPETÊNCIAS DA ÁREA DE CONHECIMENTO E DO CURSO



PÚBLICO ALVO

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências e habilidades na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado, nas áreas de desenvolvimento de sistemas de software Web (intranet e extranet) e aplicações mobile, administração de sistemas web e desenvolvimento de soluções para a Internet e para dispositivos móveis, gestor de mídias sociais, exercendo funções nas mais diversas áreas das organizações, tanto governamentais, quanto particulares, de qualquer porte.

DISCIPLINAS E EMENTÁRIO

ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Atividades práticas e/ou teóricas, relacionadas ao contexto do curso que contribuem na formação profissional mais ampla do aluno, envolvendo alternativa ou simultaneamente, produção, pesquisa, intercâmbio, visitas técnicas, participação em eventos e outras consideradas próprias ao curso.

BANCO DE DADOS I

A disciplina aborda os conceitos sobre sistema de banco de dados e arquitetura de um sistema de gerência de banco de dados. Enfoca modelos de dados, modelo entidade-relacionamento e suas extensões, e no modelo relacional. Apresenta a álgebra relacional.

BANCO DE DADOS II

Explora a arquitetura interna dos sistemas de banco de dados. Apresenta catálogo do sistema, gatilho, otimização de consultas, conceitos de transação, de controle de concorrência de segurança e autorização em banco de dados. Discute também BI, mineração, Big Data e Data Warehouse, além de noções sobre banco de dados distribuídos, orientado a objetos e objeto-relacionais.

COMÉRCIO ELETRÔNICO

Analisa negócios baseados em comércio eletrônico e novos modelos de negócio, apresentando bases, consumidores, mercado e propaganda, além de proceder a análise e projeto desses sistemas. Explora plataformas e sistemas, sistemas de pagamento eletrônico e infraestrutura para o comércio eletrônico.

COMPUTAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Examina o projeto e implementação de sistemas computacionais onipresentes, ou seja, aplicações móveis, acessíveis por meio de quaisquer dispositivos computacionais e integráveis com aplicações existentes. Além disso, enfatiza aspectos práticos, por meio da utilização de ferramentas e linguagens de programação para o desenvolvimento de aplicações móveis.

COMUNICAÇÃO

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL

Analisa as representações sociais e construções de identidade nos diferentes ambientes e suas inter-relações e influências no desenvolvimento humano. Discute desafios e avanços na sociedade brasileira dos grupos sociais tradicionalmente excluídos. Explora processos e práticas por meio dos quais os sujeitos constroem e reconstroem conhecimentos nos diferentes contextos formativos de seu cotidiano.

DESENVOLVIMENTO WEB CLIENTE

Enfoca conceitos em programação frontend, dentre elas edição HTML, HTML5, CSS (folha de estilo), introdução a Javascript e JQUERY. São desenvolvidos projetos de sistemas sob os aspectos do lado cliente.

DESENVOLVIMENTO WEB SERVIDOR

Examina a integração das linguagens utilizadas no desenvolvimento do lado cliente com a linguagem adotada no lado servidor. Apresenta conceitos básicos em programação no lado servidor, sintaxe e estruturas da linguagem, integração com banco de dados e autenticação de usuários. Desenvolve projetos de sistemas usando linguagem de desenvolvimento Web no lado do servidor.

DESIGN PARA WEB

Apresenta conceitos de recursos visuais em aplicações e interfaces gráficas para Web. Identifica os princípios necessários para projetos de interface reconhecendo os elementos fundamentais inclusos neste processo, como imagens, ícones, cores e suas combinações, tipografia, protótipo e guidelines. Utiliza ferramentas de edição de imagem para elaboração de projetos gráficos para Web.

ENGENHARIA DE SOFTWARE I

Apresenta os conceitos de engenharia de software, o processo de software e o produto de software. Aborda ciclo de vida de sistemas e seus paradigmas, engenharia de requisitos, validação, verificação e teste de software, além de manutenção e evolução de software. Enfoca projeto de software orientado a objetos, com diagramas UML.

ENGENHARIA DE SOFTWARE II

Analisa padrões de projeto, gerenciamento de configuração, incluindo gerenciamento de versões e release, qualidade de processo com seus modelos, desenvolvimento ágil (modelos e processos) e engenharia de software orientada a serviços.

FUNDAMENTOS PARA CERTIFICAÇÃO TÉCNICA

Versa sobre a preparação de certificação técnica em análise e desenvolvimento de sistemas por meio dos conceitos fundamentais da certificação em questão, bem como a realização de simulados e de exercícios preparatórios.

GESTÃO DE CONTEÚDO E ADMINISTRAÇÃO WEB

Examina gestão de conteúdo Web, sistema ou framework para gerência de conteúdo, serviços de informação na internet e princípios da gestão de conteúdo web. Elabora roteiros e planejamento de gestão Web. Apresenta ferramentas de código livre para gestão de conteúdo web.

GESTÃO DE PROJETOS

Estuda os modelos de gestão de projetos. Analisa as questões de maturidade e fatores críticos de gestão. Especifica os quesitos de estratégia, criatividade, integração, escopo, tempo,

comunicação, custo, qualidade, risco e equipe para melhoria da competitividade. Utiliza como referência o Project Management Body of Knowledge – PMBOK.

INTERFACE HUMANO COMPUTADOR

Trata da fundamentação teórica da interação humano computador, entendendo as diretrizes para o projeto de interfaces e definindo a usabilidade e os métodos para avaliação. Também aborda o desenvolvimento de um protótipo de interface para dispositivos móveis e web.

JAVA WEB E FRAMEWORKS

A disciplina apresenta alguns elementos de linguagem de programação Java, interfaces e bibliotecas Java, ambientes de programação em rede e programação Web utilizando Java. Realiza estudos de frameworks para desenvolvimento Web com Java.

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

A disciplina apresenta os conceitos fundamentais da lógica aplicada à programação de computadores e resolução de problemas por meio de métodos e técnicas computacionais. A solução do problema é descrita por meio de uma sequência finita de instruções.

MÍDIAS SOCIAIS E MARKETING DIGITAL

Aborda as principais mídias sociais e conceitos de redes sociais. Discute modelo ideal de presença da marca, gestão das redes, uso de métricas e ferramentas de gestão e monitoramento. Apresenta evolução do marketing, suas funções, orientação para o mercado, satisfação, valor, fidelidade do cliente e marketing digital.

OPTATIVA

PROCESSO DE NEGÓCIOS E EMPREENDEDORISMO

Apresenta o desenvolvimento de produtos e negócios inovadores na área de computação e tecnologia, indicando ferramentas, técnicas e métodos de instigar a vocação empreendedora do aluno bem como exercitar a criatividade no ambiente profissional.

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Apresenta os principais conceitos do paradigma de orientação a objetos, com ênfase em suas principais características e recursos oferecidos. São examinadas implementações de aplicações práticas, baseadas em uma linguagem de programação orientada a objetos e um ambiente integrado de desenvolvimento.

PROJETOS EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Aborda conceitos de educação a distância, histórico do EAD, mídias e as gerações do EAD, software e plataformas para educação a distância, aplicabilidade e gestão de programas de educação a distância, objetos de aprendizagem e tendências atuais do EAD.

PROJETOS MOBILE

Consolida mecanismos de planejamento, acompanhamento e avaliação de projeto de desenvolvimento mobile. Enfoca conceitos de gestão de projetos, controle de cronogramas, equipes, custos, ferramentas e outros temas direcionados a um projeto de desenvolvimento mobile.

REDES DE COMPUTADORES

Enfoca o estudo das redes de computadores como infraestrutura de comunicação para interligação de sistemas computacionais e compartilhamento de recursos. Explora a articulação dos conceitos de redes de computadores, desde a aplicação até o nível físico e sua organização, culminando com o desenvolvimento de aplicações.

SISTEMAS OPERACIONAIS

Detalha conceitos fundamentais e projeto de sistemas operacionais, incluindo aspectos relacionados à máquina virtual e gerenciamento de recursos. Apresenta mecanismos de gerenciamento de processos, gerência de memória e entrada/saída, e mecanismos de segurança. Inclui também estudos de caso dos principais sistemas operacionais utilizados na atualidade.

TENDÊNCIAS EM INTERNET

Trata de temas emergentes em sistemas para internet, com estudo de áreas ou tecnologias em evidência em desenvolvimento de sistemas para web ou áreas afins ao curso. Permite a flexibilização curricular através de um elemento que possibilita o estudo de uma tecnologia ou área de internet que esteja em evidência e aprofunda os conhecimentos abordados no decorrer do curso.

TEORIA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Aborda conceitos gerais da teoria geral de sistemas, focando na análise e projeto e, portanto, no desenvolvimento de sistemas e aplicações com foco comercial. Apresenta o necessário alinhamento da TI com a administração dos negócios e estuda o uso dos sistemas computadorizados para o desempenho das atividades organizacionais.

PROJETO INTEGRADO

Dedica-se a um projeto cujo tema é definido a partir de problemas reais existentes, nas áreas de engenharia, informática e tecnologias. O projeto é composto pela estruturação metodológica da pesquisa de um caso real, suas etapas de construção, métodos e técnicas de pesquisa quantitativa e qualitativa e o relatório final de pesquisa.

FREQÜÊNCIA

A avaliação do desempenho escolar, além do aproveitamento, abrange aspectos de frequência. A Instituição adota como critério para aprovação a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. O estudante que ultrapassar esse limite está automaticamente reprovado na disciplina. Nas disciplinas e cursos a distância a frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no ambiente de aprendizagem e seguem o mesmo critério para aprovação.

CENTRO UNIVERSITÁRIO FMU

Você, estudante, é parte integrante da comunidade acadêmica do **Centro Universitário FMU** e pode desfrutar de toda a infraestrutura que a Instituição oferece.

São diversos campi com instalações modernas, laboratórios de última geração, bibliotecas com acervo abundante, além de outros diferenciais.

- Campus Ponte Estaiada – Rua Ministro Néelson Hungria, 541 – Vila Tramontano, São Paulo – SP.
- Campus Itaim Bibi – R. Iguatemi, 306 – Itaim Bibi, São Paulo – SP.
- Campus Centro de Pós-graduação – Rua Vergueiro, 107 – Liberdade, São Paulo – SP.
- Campus Vila Mariana I – Avenida Lins de Vasconcelos, 3406 - Vila Mariana, São Paulo – SP.
- Campus Vila Mariana II – Rua Agostinho Rodrigues Filho, 201 – Vila Clementino, São Paulo – SP.
- Campus Santo Amaro – Av. Santo Amaro, 1239 – Vila Nova Conceição, São Paulo – SP.
- Campus Morumbi – Av. Morumbi, 501 – Morumbi, São Paulo – SP.
- Campus Liberdade – Avenida da Liberdade, 899 – Liberdade, São Paulo – SP.

CORPO DOCENTE

NOME	TITULAÇÃO	REGIME DE TRABALHO	DISCIPLINA
Anderson Dos Santos Siqueira	Mestre	Horista	Engenharia De Software I
Estela Maris Rodrigues	Doutor	Horista	Teoria De Sistemas De Informacao
Gilberto De Ataide Batista Faria	Mestre	Horista	Desenvolvimento Web Cliente Design Para Web
Helio Cavalcante Silva Neto	Doutor	Horista	Programacao Orientada A Objetos
Luis Emilio Cavechiolli Dalla Valle	Mestre	Horista	Java Web E Frameworks
Maria Ines Lopes Brosso Pioltine	Doutor	TI	Fundamentos Para Certificacao Tecnica
Ricardo Alexandre Goncalves Carotta Martins	Mestre	Horista	Projetos Mobile
Ricardo Garrido Schwach	Mestre	Horista	Interface Humano Computador
Rita De Cassia Cassiano Lopes	Mestre	Horista	Sistemas Operacionais
Romulo Francisco De Souza Maia	Mestre	TI	Desenvolvimento Web Servidor Midias Sociais E Marketing Digital
Talita Salles Coelho	Doutor	Horista	Logica De Programacao