



GUIA DE CURSO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM
SISTEMAS PARA INTERNET

HISTÓRICO DA INSTITUIÇÃO

A UNIFACS foi credenciada em 1972, quando lançou o curso de Administração de Empresas, a então Escola de Administração de Empresas do Estado da Bahia (EAEB).

Em 1990, a EAEB passou a ser designada Faculdade Salvador (FACS) e foram criados três novos cursos: Comunicação Social, com habilitação em Relações Públicas; Ciências Contábeis e Ciência da Computação com ênfase em Análise de Sistemas. No ano seguinte, foram implantados os primeiros cursos de pós-graduação *lato sensu*.

Em 1997 obteve-se seu credenciamento como Universidade Salvador – UNIFACS, com parecer unânime do Conselho Nacional de Educação.

Em 1998, a UNIFACS passou a oferecer cursos na área de Engenharia e, a partir de 1999, foram implantados os primeiros cursos de mestrado (Análise Regional, Sistemas e Computação, Administração e em Regulação da Indústria da Energia), todos relacionados com a produção científica existente nos grupos de pesquisa vinculados aos seus cursos de graduação. Em 2002, essa produção registrou um grande impulso com a criação do Programa Institucional de Iniciação Científica.

Na medida em que ampliava a oferta de cursos presenciais, em 2004, a UNIFACS tornou-se a primeira instituição de ensino superior credenciada no estado da Bahia para o oferecimento de cursos na modalidade a distância. Foram também criados os primeiros cursos superiores de tecnologia e em 2006 a instituição obteve a aprovação para ofertar o seu primeiro curso de doutorado, na área de Desenvolvimento Regional e Urbano.

Em 2008, foi lançada a semente do que atualmente se constitui no Centro de Empreendedorismo e Inovação da Universidade, com a criação de sua Incubadora de Negócios, estrutura responsável pelo suporte a mais de 20 *startups* de sucesso e pela conquista de inúmeros prêmios na área de inovação.

A UNIFACS passou a integrar a Rede Internacional de Universidades Laureate, em 2010, fato que permitiu a expansão das suas atividades, com um aporte significativo de investimentos, e também viabilizou o desenvolvimento da sua Internacionalidade com a implantação do seu Escritório Internacional.

A nossa história demonstra o quanto o nosso compromisso com a qualidade acadêmica tem sido responsável pelo nosso crescimento sustentável, bem como a nossa atuação junto à comunidade, promovendo as ações de pesquisa e extensão, são voltadas para o atendimento das demandas sociais, confirmando o nosso compromisso com o desenvolvimento regional.

A Unifacs tem como missão: “Gerar e transferir conhecimento através de educação continuada, inovadora e de excelência, de modo a formar pessoas que contribuam para o desenvolvimento regional”.

“Tornar-se a maior instituição de ensino superior da Bahia com alta qualidade e rentabilidade”, constitui-se sua visão.

Os princípios institucionais da Unifacs são oriundos da filosofia humanista de onde emanam valores que conferem supremacia ao homem pela consciência de si e do entorno, conhecimento da natureza e aquisição da capacidade de sua transformação em benefício coletivo.

Constituem diferenciais institucionais da Unifacs:

- Única Universidade Privada da Bahia

- Primeira Universidade Particular a ser recredenciada no Brasil
- Obteve Recredenciamento com Conceito Máximo junto ao MEC
- Acreditação Internacional pela QStars
- Central de Carreiras
- Escritório Internacional
- Curso de Direito com selo OAB Recomenda
- Curso de Administração com Acreditação Internacional
- Dezenas de grupos de pesquisa cadastrados no CNPq

SOBRE O CURSO

O Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da UNIFACS é um curso de nível superior, com duração de cinco semestres, focado em criação para Internet, com amplo mercado de trabalho. O egresso pode dar continuidade a sua formação através de cursos de Pós-graduação Lato Sensu ou Stricto Sensu.

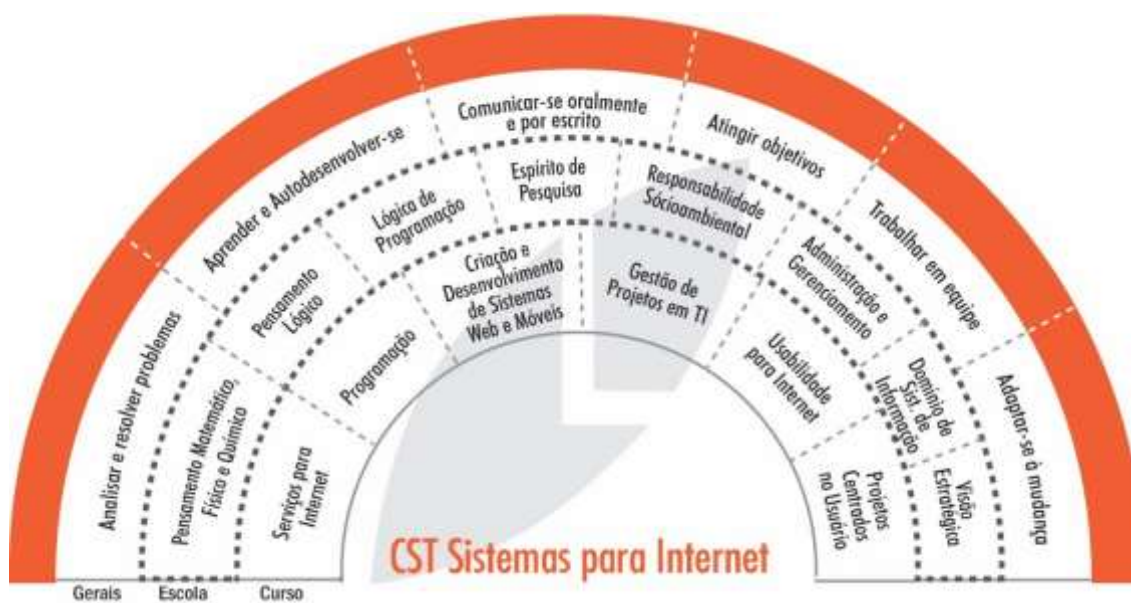
O curso conta com laboratórios modernos, biblioteca virtual, programas de eventos e palestras. Os egressos atuam no mercado de criação para internet em empresas e Organizações não governamentais (ONGs), sendo bem preparados para atuar no mercado de trabalho.

O curso não requer conhecimentos prévios em informática e os estudantes são formados com sólidos conhecimentos teóricos e práticos em produção Web, criação de aplicações para o ambiente da internet, aplicativos móveis e temas correlatos. 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 Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet 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.

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, 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 reconstróem 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.

FREQUÊNCIA

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.

UNIVERSIDADE SALVADOR

Você, estudante, é parte integrante da comunidade acadêmica da Universidade Salvador e pode desfrutar de toda a infraestrutura que a Universidade oferece.

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

- Campus Tancredo Neves - Av. Tancredo Neves, 2131, Caminho das Árvores.

- Campus Professor Barros:

Torre Sul - Av. Luís Viana Filho nº 3146 / 3100. Pituaçu, Salvador – Bahia.

Norte - Av. Luís Viana Filho nº 3146 / 3100. Pituaçu, Salvador – Bahia.

- Campus Costa Azul (Pós-Graduação) - Rua Doutor José Peroba, nº 251, Edf. Civil Empresarial, Sobreloja – STIEP. Salvador- BA.

- Campus Rio Vermelho:
 - Av. Juracy Magalhães Junior, nº 209 – Rio Vermelho. Salvador/Bahia.
 - Rua Vieira Lopes, nº. 2 – Rio Vermelho. Salvador – Bahia.
 - Centro de Empreendedorismo e Inovação - Rua Vieira Lopes, nº. 2 – Rio Vermelho Salvador – Bahia.
 - Av. Cardeal da Silva, 132, Federação, Salvador – Bahia.
- Campus Lapa - Rua da Mangueira, 33, Nazaré. Salvador – Bahia.
- Campus Feira de Santana:
 - Santa Mônica - Rua Rio Tinto, 152, Santa Mônica. Feira de Santana – BA.
 - Boulevard - Rua Santos, 380, Caseb. Feira de Santana – BA.
 - Getúlio Vargas - Av. Getúlio Vargas, 2.734, Parque Getúlio Vargas, Feira de Santana – BA.
 - Getúlio Vargas 2 - Av. Getúlio Vargas, 471, Galeria Avenida Center, Térreo. Feira de Santana – BA.