

CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DO ALTO VALE DO ITAJAÍ – CEAVI

Área de Conhecimento	Ementa/Bibliografia
Economia	<p><u>Ementa:</u></p> <p>Princípios econômicos básicos. Noções básicas de Microeconomia. Noções básicas de Macroeconomia. Economia e Comércio Internacional. Crescimento e Desenvolvimento Econômico. Intermediação Financeira. Sistema Financeiro Nacional. Mercados Financeiros e Títulos. Princípios de Investimentos. Títulos Públicos e Títulos Privados. Mercado de Capitais. Mercado de Ações (mercado a vista e mercado a prazo). Análise Fundamentalista e Análise Técnica de Ações. Fundos e Clubes de Investimentos.</p> <p><u>Bibliografia:</u></p> <p>ANDREZO, A. F.; LIMA, I. S. Mercado financeiro: aspectos históricos e conceituais. São Paulo: Pioneira, 1999.</p> <p>ASSAF NETO, A. Mercado Financeiro. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2001.</p> <p>EQUIPE DE PROFESSORES DA USP. Manual de economia. 5.ed. São Paulo: Saraiva, 2004.</p> <p>FORTUNA, E. Mercado financeiro, produtos e serviços. 15.ed. Rio de Janeiro: Qualitimark, 2002.</p> <p>LAGIOIA, U. C. T. Fundamentos do mercado de capitais. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.</p> <p>MELLAGI FILHO, A.; ISHIKAWA, S. Mercado financeiro e de capitais. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2007.</p> <p>MENDES, J. T. G. Economia: fundamentos e aplicações. 2.ed. São Paulo: Pearson Education, 2009.</p> <p>MELLAGI FILHO, A.; ISHIKWA, S. Mercado financeiro de capitais. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2003.</p> <p>PINHEIRO, J. L. Mercado de capitais: fundamentos e técnicas. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2008.</p> <p>VASCONCELLOS, M. A. S. Fundamentos de economia. São Paulo: Saraiva, 1998.</p>
Engenharia de Software	<p><u>Ementa:</u></p> <p>Padrões de projetos: criacional, estrutural e comportamental. Desenvolvimento de frameworks. Outros padrões de projeto.</p> <p>Tipologias de arquiteturas de software. Desenvolvimento baseado em componentes. Programação orientada a aspectos. Injeção de controle. Linguagens de descrição de arquitetura. Diagrama de componentes. Diagrama de implantação.</p> <p>Processo de gerenciamento de configuração. Controle de mudanças. Controle</p>

	<p>de versões. Normas para gerenciamento de configuração. Ferramentas CASE para gerência de configuração.</p> <p><u>Bibliografia:</u></p> <p>FREEMAN, E.; FREEMAN, E. Use a cabeça: padrões de projetos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.</p> <p>GAMMA, E. et al. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.</p> <p>GIMENES, I.M.S (org); HUZITA, E.H.M. (org). Desenvolvimento Baseado em Componentes: Conceitos e Técnicas. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2005.</p> <p>IEEE Computer Society Professional Practices Committee. SWEBOK: Guide to the Software Engineering Body of Knowledge. IEEE Computer Society, 2004.</p> <p>MELO JUNIOR, C.S. Qualidade de Software na prática – Como reduzir o custo de manutenção de software com a análise de código. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2014.</p> <p>PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. 6. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006. 720 p.</p> <p>SHALLOWAY, A.; TROTT, J. Explicando padrões de projeto: uma nova perspectiva em projeto orientado a objeto. Porto Alegre: Bookman, 2004.</p> <p>SOMMERVILLE, Ian; MELNIKOFF, Selma Shin Shimizu; ARAKAKI, Reginaldo; BARBOSA, Edilson de Andrade. Engenharia de software. 8. ed. São Paulo: Pearson, c2007. 552 p.</p> <p>WAZLAWICK, Raul Sidnei. Engenharia de Software: conceitos e práticas. Editora Campus, 2013. ISBN-10: 85-352-6084-6.</p>
Programação e Inteligência Computacional	<p><u>Ementa:</u></p> <p>Definição de Inteligência Artificial. Histórico e paradigmas. Resolução de problemas. Aprendizado de máquina. Conhecimento e raciocínio. Sistemas especialistas. Sistemas difusos. Raciocínio probabilístico. Raciocínio baseado em casos.</p> <p>Conceitos básicos de tempo real. Ambiente e técnicas para programação de tempo real. Conceitos básicos de sistemas críticos. Técnicas de tolerância a falhas. Medidas de confiabilidade e disponibilidade. Segurança funcional crítica.</p> <p>Conceitos de jogos eletrônicos. Planejamento e programação de jogos.</p> <p><u>Bibliografia:</u></p> <p>RUSSELL, Stuart J; NORVIG, Peter. Inteligência artificial. Rio de Janeiro: Elsevier, c2004. 1021 p. ISBN 8535211772</p> <p>OLIVEIRA, Rômulo Silva de; CARISSINI, Alexandre da Silva; TOSCANI, Simão Sirineo. Sistemas operacionais. 4a ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. Disponível em: <http://site.ebrary.com/lib/biblioteca/Doc?id=10795215>. Acesso em: 20 maio 2015.</p> <p>Jean-Marie Farines, Joni da Silva Fraga e Rômulo Silva de Oliveira. Sistemas</p>

de Tempo Real. 12^a Escola de Computação, IME-USP, São Paulo-SP, 24 a 28 de julho de 2000. Disponível em: <<http://www.romulosilvadeoliveira.eng.br/livro-tr.pdf>>. Acesso em: 22 outubro 2016.