

ARAUJO, Everton C. Algoritmos: Fundamento e Prática. 3ª ed. Florianópolis-SC: Visual Books, 2007.

CORMEN, Thomas H. et. al. Algoritmos: teoria e prática. 3ª ed. Rio de Janeiro-RJ: Elsevier, 2012.

MANZANO, José A.N.G; OLIVEIRA, Jayr F. Algoritmos - lógica para desenvolvimento de programação de computadores. 24ª ed. São Paulo-SP: Érica, 2010.

Referências Complementares

FORBELLONE, André Luiz Villar. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3ª ed. São Paulo-SP: Pearson Prentice Hall, 2005.

GOLDRICH, Michael T.; TAMASSIA, Roberto. Estrutura de Dados e Algoritmos em Java. 4ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

MANZANO, José A. N. G.; OLIVEIRA, Jayr F. Algoritmos - estudo dirigido. 7ª ed. São Paulo-SP: Érica, 2002.

SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. Porto Alegre-RS: Bookman, 2011.

ZIVIANI, Nivio. Projeto de Algoritmos com implementações em Java e C++. São Paulo-SP: Thompson Learning, 2006.

Disciplina	Programação Web Front-End				
Código	Semestre	Pré-Requisito	Carga Horária	Formação	Aulas Semestrais
PWF	1º	N/A	68 horas	Tecnológica	80 aulas
Objetivos					
Compreender o funcionamento básico da internet e a linguagem de marcação utilizada pelos navegadores. Aplicar estilo aos documentos HTML e desenvolver pequenos programas no lado cliente.					
Ementa					
Funcionamento da internet e arquitetura web. Linguagem de marcação padrão para criar páginas da web e aplicativos da web. Principais elementos da HTML: textos, listas, hyperlinks, tabelas, imagens, formulários. Mecanismo para adicionar estilo (cores, fontes, espaçamento etc) em documento HTML(CSS). Linguagem para programação client-side em navegadores web (JavaScript).					
Referências Básicas					

CHAK, Andrew. Como criar sites persuasivos: clique aqui. São paulo: Pearson, 2000.
 MARCONDES, Christian Alfim. Html 4.0 fundamental : a base da programação para web. São Paulo: Érica, 2005.
 MEMÓRIA, Felipe. Design para internet: projetando a experiência perfeita. Rio de janeiro: Coimbra, 2005.

Referências Complementares

FREEMAN, E.; FREEMAN, E. Use a Cabeça HTML com CSS e XHTML. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.
 KRECHOWIECKA, Irene; CINTO, Maria Leticia. Internet prática e rápida. São Paulo: Market Books, 2001.
 LEMAY, L. Aprenda a Criar Páginas Web com HTML E XHTML em 21 Dias. São Paulo: Pearson Education, 2002.
 LEVINE, J. R.; YOUNG, M. L. Internet para leigos: guia de referência. São Paulo: Berkeley Brasil, 1994.
 MILNER, Annalisa. Como navegar na web. RIO DE JANEIRO: Publifolha, 2000.

Disciplina	Fundamentos de Engenharia de Software				
Código	Semestre	Pré-Requisito	Carga Horária	Formação	Aulas Semestrais
FES	1º	N/A	68 horas	Tecnológica	80 aulas
Objetivos					
<p>Despertar o interesse e adquirir visão abrangente acerca da Engenharia de Software proporcionando aos estudantes conhecimentos abrangentes em Engenharia de Software que o leve a compreender o processo de desenvolvimento de software. Incluem-se nestes conhecimentos introdutórios e abrangentes uma visão geral sobre as técnicas de requisitos, análise de viabilidade, análise e projeto de software, gerência de projetos e teste de software.</p>					
Ementa					
<p>Engenharia de Software: histórico, conceitos. Visão geral de processos de desenvolvimento de software existentes: tradicionais, iterativos e ágeis. Visão geral sobre a Engenharia de Requisitos: definições, conceitos e técnicas. Visão geral sobre medição de software: definição, conceitos e técnicas. Princípios e conceitos de análise de software orientada a objetivos: atividades e tarefas. Princípios e conceitos de projeto de software orientado a objetivos: atividades e tarefas. Teste de software: introdução, métodos de teste e estratégia para testar. Gestão de Configuração e mudança: objetivo, conceitos atividades e tarefas. Gestão de Projetos: objetivo, conceitos, atividades e tarefas.</p>					