

CARACTERIZAÇÃO

Nome do Curso: *Desenvolvimento Web e Mobile – Full Stack – DWM-FS*

Regional de Goiânia – Arrecadação própria

Carga Horária Total: *390h*

Tipo de Ensino: *Presencial*

1. IDENTIFICAÇÃO

Unidade/Órgão:	Instituto de Informática
Coordenador (a):	Vinicius Sebba Patto
Contato:	+55 62 9 8143-5905 / 3521-1181
E-mail:	viniciussebba@inf.ufg.br
Subcoordenador(a):	Marcelo Ricardo Quinta
Contato:	+55 64 9 8583-9621 / 3521-1181
E-mail:	marcelo@inf.ufg.br
Secretaria	Berenice Vieira Silva
Contato:	+55 62 3521-1181
E-mail:	berenice@inf.ufg.br

2. VIGÊNCIA

Período de realização	31/03/2017 – 30/09/2018
Nº. de meses	18 meses
Turno	Noturno, às sextas das 18h30min as 22h30min e diurno, aos sábados das 08h00min as 12h00min e das 13h00min às 17h00min.
Número de Vagas	30
Período de inscrição	02/03/2017 a 17/03/2017
Período de matrícula	22/03/2017 a 31/03/2017

3. RESUMO

Público alvo	Profissionais graduados nos cursos da área de Computação, de cursos reconhecidos pelo MEC; ou de outras áreas de conhecimento, com especialização ou formação plena em TI.
Investimento	Inscrição: R\$50,00 Matrícula: R\$450,00 Mensalidade: 17 parcelas de R\$ 450,00
Docentes	Adriana Silveira de Souza, Me – UFG Sérgio Teixeira de Carvalho, Dr – UFG

Marcelo Ricardo Quinta, Me – UFG
Vinícius Sebba Patto, Dr – UFG
Edmundo Sérgio Spoto, Dr – UFG
Walison Cavalcanti Moreira, Me – UFG
Renato de Freitas Bulcão Neto, Dr – UFG
Fabrizzio Alphonsus Alves de Melo Nunes Soares, Dr – UFG
Daniel Ferreira Monteiro Alves, Me – PUC-GO
Silvano Maneck Malfatti, Me – FACTO

4. OBJETIVO PRINCIPAL

Formação de mão-de-obra qualificada para o desenvolvimento de aplicações em seus níveis, tanto web quanto para dispositivos móveis. Ademais, esse curso também favorece a requalificação de profissionais de áreas afins para atuarem no mercado como desenvolvedores de aplicações web e mobile e oferece atualização tecnológica para desenvolvimento de aplicações web e mobile em seus diferentes níveis.

5. METAS A SEREM ATINGIDAS

- Promover estudos e práticas de gerenciamento ágil de projetos.
- Apresentar paradigma de Orientação à Objetos e os seus principais conceitos, acompanhado com uso de UML.
- Propiciar orientação acerca de fundamentos de experiência do usuário, fundamentos de Interação Humano-Computador, design e usabilidade.
- Possibilitar a adoção de técnicas e tecnologias para desenvolvimento back-end, tanto pela apresentação de conceitos fundamentais, quanto avançados.
- Tornar propício o uso de padrões para design de software, incluindo concorrência, tratamento de eventos, persistência de dados, estrutura e arquitetura de software, projeto de interface, etc.
- Fornecer conceitos fundamentais acerca de computação móvel e ubíqua.
- Promover o uso de técnicas e tecnologias para desenvolvimento front-end, por meio da apresentação de conceitos fundamentais e avançados.
- Habilitar os especialistas, por meio de conteúdos fundamentais e avançados, no que tange o desenvolvimento de programas móveis, com uso de tecnologias Android e iOS.

6. Disciplinas

Gerenciamento Ágil de Projeto	Adriana Silveira de Souza
Fundamentos de Orientação a Objetos com Java	Sérgio Teixeira de Carvalho
Experiência de Usuário - Fundamentos de IHC / Design e Usabilidade (UI/UX)	Marcelo Ricardo Quinta
Fundamentos de Programação Back-End	Vinícius Sebba Patto
Projeto de Software	Edmundo Sérgio Spoto
Programação Back-End Avançada	Walison Cavalcanti Moreira
Fundamentos de Computação Móvel e Ubíqua	Renato de Freitas Bulcão Neto
Fundamentos de Programação Front-End	Fabrizzio Alphonsus Alves de Melo Nunes Soares
Programação Front-End Avançada	Daniel Ferreira Monteiro Alves



INSTITUTO DE
INFORMÁTICA
UFG

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
INSTITUTO DE INFORMÁTICA
ESPECIALIZAÇÃO DWM-FS



Fundamentos de Programação Mobile com Android	Marcelo Ricardo Quinta
Programação Mobile com Android Avançada	Marcelo Ricardo Quinta
Programação Mobile com iOS	Silvano Maneck Malfatti