



Universidade  
Anhembi Morumbi

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Escola de Exatas, Arquitetura e Design

# Guia Rápido do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Curso de Educação a Distância



# Universidade Anhembi Morumbi

Fundada em 1970 com o intuito de oferecer o primeiro curso superior de Turismo do Brasil, a Universidade Anhembi Morumbi ampliou sua oferta de cursos em diferentes áreas durante a década de 80. Credenciada como universidade na década de 90, inaugurou seu segundo câmpus, localizado na região da Mooca, para oferta concentrada de cursos na área da Saúde. Nas duas primeiras décadas do novo milênio, a Universidade continuou sua trajetória de expansão com o lançamento de novos câmpus – Morumbi, Vale do Anhangabaú, Paulista 1 e Paulista 2 – e polos de educação a distância em diversas regiões.

Ao longo de sua história, a Anhembi Morumbi tornou-se reconhecida pela oferta de cursos inéditos como: Gastronomia, Aviação Civil, Design Digital, Quiropraxia, Moda, Estética, entre outros.

Em 2005, torna-se uma universidade internacionalizada ao integrar a Rede Internacional de Universidades Laureate, dinamizando ainda mais o binômio “criatividade e inovação” que sempre esteve presente na Anhembi Morumbi. Com a internacionalização, passou a oferecer aos estudantes a oportunidade de formação e atuação mundial por meio de programas exclusivos de intercâmbio para complemento de suas matrizes curriculares, dupla diplomação, estágio internacional, entre outros.

Situada em São Paulo, a Anhembi Morumbi conta, atualmente, com mais de 44 mil estudantes em cursos de graduação e pós-graduação lato sensu, nas modalidades presencial e a distância, além de pós-graduação stricto sensu, e cursos de extensão.

A Universidade tem como missão “Prover educação de alta qualidade, formando líderes e profissionais capazes de responder às demandas do mundo globalizado e contribuir para o progresso social e ambiental com espírito empreendedor e valores éticos”. Sua visão é: “Consolidar nossa posição de liderança no Ensino Superior em todas as áreas de conhecimento em que atuamos, formando o maior número de profissionais diferenciados, por meio da excelência acadêmica, inovação e internacionalidade”.

Nossos valores modelam nossas ações, potencializando ainda mais resultados sempre voltados à educação e a excelência acadêmica, assegurando a perenidade de nossa Instituição, que valoriza a Paixão, Respeito à Diversidade, Trabalho em Equipe, Inovação, Foco em Resultado, Responsabilidade Corporativa, Compromisso Social, Ética e Transparência.

# Escola de Exatas, Arquitetura e Design

A Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design – ECEAD surge no segundo semestre de 2016, como fruto da reorganização acadêmica da Universidade, reunindo cursos que pertenciam às antigas Escolas de Engenharias e Tecnologia, e a maioria dos cursos da Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda.

A ECEAD é composta pelos cursos: Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Arquitetura e Urbanismo, Aviação Civil, Ciência da Computação, Design de Animação (bacharelado e tecnológico), Design de Games, Design de Interiores, Design de Moda, Design Digital, Design Gráfico, Engenharia Ambiental e Sanitária, Engenharia Civil, Engenharia da Computação, Engenharia de Produção, Engenharia Elétrica, Engenharia Mecânica, Gestão da Tecnologia da Informação, Negócios da Moda, Sistemas de Informação.

Partindo desse cenário de complexidade de conhecimentos e áreas de atuação no mercado profissional pelos quais transitam os cursos, a ECEAD tem por objetivo central a qualidade do profissional e do cidadão que se pretende formar, a partir da atenção plena ao processo de ensino-aprendizagem. A elaboração e construção do projeto da ECEAD é trabalhada como proposta coletiva de trabalho, podendo assim contribuir para que os cursos envolvidos atinjam seus objetivos, sintetizados na formação de profissionais competentes, criativos, com visão crítica, bem como cidadãos cientes de suas responsabilidades para com a sociedade.

O projeto da ECEAD tem por fim constituir-se em efetivo instrumento indutor da melhoria da qualidade e da busca da excelência no ensino. A atenção às movimentações da sociedade é fator gerador de reflexão e de revisão de matrizes curriculares dos cursos, de modo a melhor atender às demandas do mercado e permitir maior flexibilidade curricular. Um projeto conjunto de trabalho, visando o engajamento dos segmentos docente, discente e técnico-administrativo, a eficiência do processo e a qualidade da formação plena do aluno em termos científico-culturais, profissionais e de cidadania, constitui o grande diferencial dos cursos pertencentes à Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design.

A competência empreendedora e a atuação profissional do aluno, princípios fundamentais da Universidade, têm implicado agilidade na compreensão das tendências do mercado profissional e no planejamento e aplicação do projeto pedagógico. Nesse sentido os cursos que compõem a ECEAD têm claros vínculos com mercado e comunidade. Seja por parcerias firmadas com empresas, seja pelo trabalho regular em atividades de extensão, no âmbito institucional e contemplados nos Projetos Pedagógicos de cada curso, além dos direcionamentos à pesquisa como motor da tríade ensino-pesquisa-extensão.



## Sobre o curso

Cisco, Oracle e Microsoft. Essas parcerias visam a formar profissionais alinhados com as necessidades e expectativas do mercado de trabalho. Devido às estas parcerias a Universidade participa dos seguintes programas:

- CISCO Networking Academy: possibilita aos alunos acesso aos materiais, software dos cursos de certificação em Redes de Computadores da Cisco;
- IBM Academic Initiative: acesso a materiais didáticos e softwares comercializados pela IBM gratuitamente (Ex: Rational Rose);
- Oracle Univeristy: acesso a materiais didáticos e softwares, como Oracle, Java, MySQL, dentre outros;
- Microsoft DreamSpark: possibilita o uso nos laboratórios de informática e distribuição para os alunos de cópias, licenciadas, dos softwares da Microsoft como: Windows Server, SQL Server, Windows 8 e 10, Internet Information Server, Pacote Office, dentre outros. Além disso, a parceria promove cursos de aprimoramento na tecnologia Microsoft com vistas à formação do aluno para o mercado de trabalho.

Estas parcerias estratégicas com empresas e o foco no desenvolvimento de habilidades, através de projetos, visa formar um profissional alinhado com as necessidades do mercado. Isto facilita o ingresso no mercado de trabalho do egresso em um cenário de alta demanda de profissionais qualificados. Neste contexto, a Universidade Anhembi Morumbi busca ajudar a atender a demanda do mercado, por este perfil profissional, através da oferta do curso Superior de Tecnologia em Gestão de Tecnologia da Informação com as características citadas.

O curso objetiva o aprendizado na prática, no qual grande parte das disciplinas aplica a teoria aprendida desenvolvendo e criando projetos práticos. Com isso, os alunos têm a teoria e a prática, facilitando a fixação do conhecimento, além da inserção dos alunos no mercado de trabalho.

## Objetivo Geral do curso

- Demonstrar conhecimento e entendimento dos principais fatos, conceitos, princípios e teorias relacionadas à sua área de formação, e outras correlatas, no processo de solução de problemas no âmbito de sua atuação profissional;
- Dominar e aplicar as teorias, práticas e ferramentas na especificação, elaboração, implementação e avaliação de tecnologias e projetos;
- Possuir pensamento e atitude inovadora e criativa nas suas atividades profissionais e na sua vida pessoal;
- Ser capaz de criar novas tecnologias e avanços científicos propiciando melhorias para as empresas, sociedade e meio ambiente;
- Ter visão de negócios, sendo capaz de identificar oportunidades e empreender projetos, ligados ou não à sua profissão;
- Cooperar ou liderar uma equipe de trabalho numa postura multidisciplinar, comunicando-se de forma eficaz e buscando o permanente aprimorando profissional;
- Aprimorar o raciocínio matemático, lógico e abstrato;
- Analisar e selecionar as ferramentas, tecnologias, técnicas e métodos mais adequados para a solução de problemas e elaboração de projetos;
- Compreender os impactos de sua atuação e das tecnologias na sociedade e meio ambiente;
- Elaborar e conduzir as etapas de um projeto de pesquisa e desenvolvimento, identificando fontes e informações relevantes à área de estudo e atuação;
- Distinguir e transformar as informações em conhecimento auxiliando na tomada de decisão no âmbito da profissão;
- Aprimorar sua visão sistêmica e desenvolver a capacidade de análise e síntese.



## Objetivos Específicos

- Saber identificar conceitos de tecnologias atuais e futuras, sendo capaz de contribuir à inovação tecnológica;
- Utilizar o conhecimento adquirido na modelagem e projeto de sistemas baseados em computador de tal forma que isto demonstre a compreensão da relação custo/benefício envolvendo as decisões de projeto;
- Especificar, projetar e implementar sistemas baseado em computador;
- Avaliar sistemas sobre atributos gerais de qualidade e a relação custo/benefício presente em um dado problema;
- Desenvolver e implementar softwares básicos, aplicativos e sistemas de informação utilizando metodologias de desenvolvimento, linguagens de programação e ferramentas computacionais;
- Utilizar as principais tecnologias computacionais para construção de sistemas de software;
- Analisar e estender sistemas baseados em computador segundo critérios relacionados ao seu corrente uso e desenvolvimento futuro;
- Aplicar de forma efetiva as ferramentas utilizadas para a construção e documentação de software;
- Compreender o processo envolvido na utilização de computadores e dispositivos computacionais na solução de problemas práticos;
- Ser capaz de trabalhar em grupo;
- Apto ao auto aprimoramento contínuo.

Os objetivos estabelecidos estão relacionados às habilidades e competências previstas nas Diretrizes Curriculares Nacionais para os Cursos Superiores de Tecnologia, no Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, no edital do Enade, bem como nas habilidades e competências definidas no âmbito institucional e da Escola a que pertence o curso.

## Público-alvo

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências e habilidades na área de computação. Consequentemente, este será capaz de interpretar e adaptar as inúmeras soluções que a ciência e a tecnologia colocam à sua disposição para análise, avaliação, planejamento, projeto e implementação de sistemas computacionais. Este profissional poderá atuar em diferentes funções da área, em órgãos públicos, instituições privadas ou ainda em seu próprio empreendimento utilizando ferramentas computacionais, equipamentos de informática e metodologia de projetos na produção de sistemas, por meio do raciocínio lógico, do emprego de linguagens de programação e de metodologias de construção de projetos.



## Matriz Curricular

SEMESTRE	DISCIPLINA	CH
1º	COMUNICAÇÃO	80
	CONSTRUÇÃO DE ALGORITMOS	80
	TEORIA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	80
	INTRODUÇÃO À COMPUTAÇÃO	40
	SISTEMAS DIGITAIS	80
	MATEMÁTICA	40
	PROJETO INTEGRADO I	40
	440	

SEMESTRE	DISCIPLINA	CH
2º	ENGENHARIA DE SOFTWARE	80
	ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES	80
	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	80
	LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO	80
	PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO	80
	400	

SEMESTRE	DISCIPLINA	CH
3º	DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL	80
	BANCO DE DADOS	80
	ESTRUTURAS DE DADOS	80
	MODELAGEM DE SISTEMAS	80
	SISTEMAS OPERACIONAIS	80
	400	

SEMESTRE	DISCIPLINA	CH
4º	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	80
	PROJETO E ADMINISTRAÇÃO DE BANCO DE DADOS	80
	REDES DE COMPUTADORES	80
	PESQUISA, ORDENAÇÃO E TÉCNICAS DE ARMAZENAMENTO	80
	DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA WEB	80
	400	



SEMESTRE	DISCIPLINA	CH
5º	SISTEMAS DISTRIBUÍDOS	80
	OPTATIVA	80
	COMPUTAÇÃO MÓVEL	40
	GERENCIA DE PROJETOS	80
	QUALIDADE E TESTE DE SOFTWARE	40
	PROJETO INTEGRADO II	40
	TÓPICOS ESPECIAIS EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS	40
		400

SEMESTRE	DISCIPLINA	CH
AO LONGO DO CURSO	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	120
	ESTÁGIO CURRICULAR	300

<b>CARGA HORÁRIA TOTAL</b>	<b>2420</b>
----------------------------	-------------



## Disciplinas

### 1º SEMESTRE

- **COMUNICAÇÃO – 80h**

A disciplina discute as variedades linguísticas nos diversos gêneros orais e textuais, a Leitura, interpretação e produção de textos no meio acadêmico e profissional e apresenta técnicas de comunicação oral para o meio acadêmico e profissional.

- **CONSTRUÇÃO DE ALGORITMOS – 80h**

A disciplina apresenta os conceitos fundamentais da lógica aplicada à programação de computadores, desenvolvendo o raciocínio do aluno para a resolução de problemas computacionais, através de métodos e técnicas computacionais. A descrição da solução do problema é feita através de uma sequência finita de instruções delimitadas pela análise do problema.

- **TEORIA DE SISTEMAS DA INFORMAÇÃO – 80h**

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.

- **INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO – 40h**

A disciplina apresenta definição, história e conceitos da Ciência da Computação, explora as definições das diferentes áreas, nomenclaturas, panorama do mercado de trabalho e novas tendências da área. Também formaliza conceitos de lógica clássica e de lógica proposicional.

- **SISTEMAS DIGITAIS – 80h**

Enfoca princípios da álgebra booleana, suas propriedades e teoremas, introduz técnicas para construção de portas lógicas, que são os blocos funcionais básicos dos circuitos lógicos digitais. Apresenta ferramentas para a síntese e análise de circuitos elementares, metodologias de projeto orientadas à combinação desses módulos e, portanto, a implementação de sistemas digitais de maior complexidade.

- **MATEMÁTICA – 40h**

São trabalhados nesta disciplina conceitos fundamentais da matemática e da lógica matemática, fortalecendo o conhecimento prévio do aluno, aprimorando o pensar lógico-abstrato e levando-o à reflexão sobre a conceituação, formulação e aplicação do ferramental desenvolvido. O ferramental adquirido constituirá a base para a construção de novos conceitos tanto em engenharia quanto em tecnologia.

- **PROJETO INTEGRADO I – 40h**

Envolve o planejamento e o desenvolvimento de um projeto em um ambiente científico e/ou de caráter comercial. Além do projeto, aborda a complementação de conteúdos e a aplicação dos conhecimentos adquiridos, nas disciplinas do semestre, em problemas interdisciplinares.

### 2º SEMESTRE

- **ENGENHARIA DE SOFTWARE – 80h**

A disciplina explora conceitos de Engenharia de Software que possibilitam a elaboração de estratégias para o desenvolvimento de um software, englobando desde o levantamento de requisitos, análise, projeto, implementação, teste e manutenção. Os conceitos discutidos embasam modelos e metodologias apresentadas nas demais disciplinas desta área.

- **ARQUITETURA E ORGANIZAÇÃO DE COMPUTADORES – 80h**

Enfoca o funcionamento interno dos computadores eletrônicos digitais a partir do detalhamento dos componentes arquiteturais dos sistemas de propósito geral. Analisa desempenho, fatores limitantes e respectivas soluções, e abordagens tecnológicas. Analisa a eficiência da arquitetura na sua interação com os sistemas operacionais, dispositivos periféricos e programas aplicativos.





• **ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA – 80h**

A disciplina introduz, desdobra e aprofunda os conceitos que compõem as áreas específicas das ciências sociais, enfatizando a antropologia social. Reflete de forma crítica as sociedades contemporâneas, abordando suas relações sociais, políticas, econômicas e culturais. Aborda a diversidade cultural brasileira, suas manifestações e produção material.

• **LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO – 80h**

A disciplina apresenta os principais conceitos do paradigma de orientação a objetos com ênfase nas principais características e recursos oferecidos. Os conceitos de orientação a objetos são explorados por meio de implementações de aplicações práticas, utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos e um ambiente integrado de desenvolvimento.

• **PRÁTICAS DE PROGRAMAÇÃO – 80h**

A disciplina aborda os conceitos relacionados ao desenvolvimento da lógica aplicada à programação de computadores, desde estruturas homogêneas (vetores e matrizes), cadeia de caracteres (strings) até a manipulação de arquivos. Enfoca também o desenvolvimento de aplicações com interfaces gráficas, trabalhando com os principais componentes gráficos.

### 3º SEMESTRE

• **DESENVOLVIMENTO HUMANO E SOCIAL – 80h**

A disciplina apresenta as transformações do ser humano e das relações de trabalho nas diferentes configurações geográficas e na evolução tecnológica e discute o ser humano no mercado de trabalho sob a perspectiva da cidadania e sustentabilidade.

• **BANCO DE DADOS – 80h**

Apresenta conceitos básicos da teoria de Banco de Dados, envolvendo arquitetura, modelagem conceitual com ênfase no modelo entidade-relacionamento, além de conceitos pertinentes ao modelo relacional e à álgebra relacional. Também são abordadas técnicas para normalização e introduzida a linguagem SQL para criação de tabelas em um Sistema Gerenciador de Banco de Dados Relacional (SGBDR).

• **ESTRUTURA DE DADOS – 80h**

A disciplina explora o conhecimento de soluções clássicas de problemas por meio de abstração utilizando conjuntos de dados, representações, operações, apoiados em métodos e técnicas, tendo como subsídio uma linguagem de programação.

• **MODELAGEM DE SISTEMAS – 80h**

A disciplina explora a aplicação de conceitos de orientação a objetos para modelar um software a partir da descrição de um problema. A notação UML (Unified Modeling Language) embasa a modelagem aplicada a um projeto prático com uso de uma ferramenta CASE (Computer-Aided Software Engineering), incluindo diferentes contextos de negócio sob a ótica do usuário, a partir de modelos de casos de uso.

• **SISTEMAS OPERACIONAIS – 80h**

A disciplina detalha conceitos fundamentais 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.

### 4º SEMESTRE

• **DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS – 80h**

A disciplina discute os desafios contemporâneos do homem enquanto profissional, destacando-se: os desafios sociais, os desafios éticos, os desafios do mercado globalizado e os desafios políticos.



• **PROJETO E ADMINISTRAÇÃO DE BANCO DE DADOS – 80h**

Apresenta uma visão geral de sistemas de gerenciamento de banco de dados do mercado e conceitos básicos da construção de um banco de dados. As práticas do SQL-DDL e DML são viabilizadas a partir de projetos com apoio de um SGBD comercial. Também são discutidos fundamentos da administração de banco de dados como segurança, gerenciamento de transações e controle de concorrência.

• **REDES DE COMPUTADORES – 80h**

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

• **PESQUISA, ORDENAÇÃO E TÉCNICAS DE ARMAZENAMENTO – 80h**

A disciplina trata o armazenamento e a recuperação de informações em memória, discutindo aspectos de tecnologia computacional envolvidos nas soluções. Apresenta técnicas específicas que trabalham com grandes volumes de dados, minimizando o seu tempo de ordenação, busca e acesso. Aborda ainda classes de problemas por meio do estudo da análise de complexidade de algoritmos.

• **DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE PARA WEB – 80h**

A disciplina apresenta os conceitos fundamentais da arquitetura de aplicações Web e propõe o desenvolvimento de um software utilizando uma linguagem de programação com conectividade a banco de dados. Para o desenvolvimento deste software são abordados o modelo de três camadas e um framework utilizado no mercado de trabalho para o desenvolvimento web.

## 5º SEMESTRE

• **SISTEMAS DISTRIBUÍDOS – 80h**

A disciplina aborda os tópicos relacionados ao projeto e gerenciamento de sistemas distribuídos, discutindo os ambientes, os modelos de comunicação e as arquiteturas existentes, além das implementações de aplicações paralelas e distribuídas, tais como Sistemas de Arquivos Distribuídos, Sistemas de Transações Distribuídas, Clusters, Grids, Computação em Nuvem e Web Services.

• **OPTATIVA – 80h**

É oferecido um rol de disciplinas aos alunos, incluindo LIBRAS.

• **COMPUTAÇÃO MÓVEL – 40h**

A disciplina aborda 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.

• **GERÊNCIA DE PROJETOS – 80h**

A disciplina capacita o aluno na utilização dos conceitos de gestão de projetos, controle de cronogramas, equipes, custos, ferramentas e outros temas relacionados ao gerenciamento de projetos nas organizações.

• **QUALIDADE E TESTE DE SOFTWARE – 40h**

Apresenta os principais conceitos de qualidade e teste de software para a definição de estratégias de testes e casos de testes apropriados ao tipo do sistema a ser desenvolvido. São abordados modelos de qualidade de software, Capability Maturity Model Integration (CMMi), técnicas e ferramenta para automatização de testes utilizada pelo mercado.

• **PROJETO INTEGRADO II – 40h**

Envolve o planejamento e o desenvolvimento de um projeto em um ambiente científico e/ou de caráter comercial. Além do projeto, aborda a complementação de conteúdos e a aplicação dos conhecimentos adquiridos, nas disciplinas do semestre, em problemas interdisciplinares.



• **TÓPICOS ESPECIAIS EM ANÁLISE DESENVOLVIMENTOS DE SISTEMAS – 40h**

Aborda tecnologias emergentes e sua aplicação dentro das empresas. São discutidos aspectos teóricos ligados a estas tecnologias, aplicando os conceitos estudados no curso e fazendo com que os alunos consigam aplicá-las no seu dia a dia, além de extrair o melhor de cada uma.

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES – 120h**

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.

## SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A Universidade Anhembi Morumbi desenvolve a avaliação de aprendizagem em duas etapas: N1 e N2. A N1 consiste em uma série de atividades desenvolvidas ao longo do semestre que permitem avaliar o estudante continuamente. A N2 consiste em uma prova presencial individual.

A nota final do estudante (NF) é obtida a partir da média entre N1 e N2, considerando os pesos, respectivamente de, 40% e 60%. É considerado aprovado o estudante que atingir média de aprovação conforme estabelecido em Regimento Acadêmico.

O estudante tem direito a realizar prova de segunda chamada no caso de ter perdido a oportunidade de cumprir a prova na data estipulada, ou se desejar melhoria de nota. Se, eventualmente, for reprovado o estudante deverá cumprir novamente a disciplina em regime de dependência.

## FREQUÊNCIA

A avaliação do desempenho escolar além do aproveitamento abrange também aspectos de frequência.

A Universidade 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.

## COORDENAÇÃO

### **Direção da Escola de Ciências Exatas , Arquitetura e Design**

**Prof.Ms. Luciano Freire**

Mestre e Graduado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de São Carlos. Especialista em Segurança da Informação pela UNIRIO. Atuou como Diretor Adjunto de Planejamento e Suporte Acadêmico e atualmente é Diretor Acadêmico da Escola de Ciências Exatas, Arquitetura e Design da Universidade Anhembi Morumbi, além de docente dos cursos da área de TI. Possui 13 anos de experiência como professor universitário e acumula 10 anos de experiência como Coordenador de Cursos. É tutor virtual do curso de Sistemas de Informação (Modalidade EAD) da UFSCar e autor de livros de preparação para concursos públicos.



## Coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

### **Prof. Ms. Emerson dos Santos Paduan**

Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Estadual de Londrina (1994), no estado do Paraná. Mestre em Ciências com ênfase em Matemática Aplicada (2000) pela Universidade de São Paulo (USP). Acumula 15 anos de experiência na área acadêmica sendo professor e coordenador dos cursos Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e Superior de Tecnologia em Gestão de Tecnologia da Informação, além de professor dos cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação e Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi.

# Anhembi Morumbi para você

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

São seis campi com instalações modernas, laboratórios de última geração, bibliotecas com acervo abundante, além de academias de ginástica.

- **Campus Mooca** - Rua Dr. Almeida Lima, 1134
- **Campus Morumbi** - Av. Roque Petroni Jr., 630
- **Campus Paulista** – Av. Paulista, 2000
- **Campus Paulista 2** – Rua Treze de Maio, 1266
- **Campus Vale do Anhangabaú** - Rua Líbero Badaró, 487
- **Campus Vila Olímpia** - Rua Casa do Ator, 275