



EDITAL Nº 02/2020
PROCESSO SELETIVO PARA MONITORIA

ANEXO X
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

| DISCIPLINA | CONTEÚDO |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FÍSICA EXPERIMENTAL I | <ul style="list-style-type: none">- Tratamento de Dados: Parâmetros de Posição (média aritmética, mediana e moda), Parâmetros de Dispersão (variância, desvio padrão, erro da média e erro da média experimental);- Estimativas em medidas diretas e indiretas: Valor Esperado (exatidão, precisão e erro relativo), Incertezas (aleatórias e sistemáticas), Propagação de Erros;- Experimentos: Paquímetros e Micrômetros, M.R.U e M.R.U.V, Lei de Hooke e Associação de Molas, Leis de Newton, Trabalho e Energia. |
| MATERIAIS PARA CONSTRUÇÃO MECÂNICA | <ul style="list-style-type: none">- Estrutura dos Sólidos Cristalinos;- Propriedades mecânicas dos metais;- Diagramas de fases. |
| MÉTODOS E TÉCNICAS DA PESQUISA EDUCACIONAL | <ul style="list-style-type: none">- Elaboração de Projetos de Pesquisa. |
| LABORATÓRIO DE SOFTWARE | <ul style="list-style-type: none">- Análise viabilidade técnica, econômica, operacional: Conceituação e Como são realizadas;- Metodologia de desenvolvimento de Software: Metodologias Ágeis;- Processos de Desenvolvimento de Software: Iterativo Incremental, Cascata e Espiral;- Framework Hibernate: Operações de Create, Read, Update, Delete. |
| LÓGICA E LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO | <ul style="list-style-type: none">- Formas de Representação de Algoritmos (Fluxograma e Portugol);- Constantes, Variáveis, Expressões e Comandos em Linguagem C;- Estruturas de Controle (Estruturas Sequenciais, Estruturas de Decisão e Estruturas de Repetição) em Linguagem C;- Arrays em Linguagem C;- Ponteiros em Linguagem C;- Subprogramas em Linguagem C. |