

PLANO DE ENSINO

Unidade Curricular: **Desenvolvimento de Sistemas Web I**

Professor: **Douglas Alexandre Rodrigues de Souza**

Ano/Semestre: **2015/2**

CONTEXTUALIZAÇÃO

Nesta unidade será possível identificar as ferramentas de software e hardware necessárias à preparação do ambiente de programação Web. O estudante poderá instalar e configurar os aplicativos envolvidos no desenvolvimento de sistemas para Web. Ao final, serão introduzidos os conceitos relativos à modelagem de dados a serem utilizados em uma aplicação preparando para a próxima unidade.

O objetivo principal desta unidade curricular é apresentar o conjunto de aplicações, utilizado para o desenvolvimento de aplicações web, composto por um sistema operacional, um servidor web, um sistema de banco de dados e uma interface integrada de desenvolvimento, bem como introduzir os conceitos relacionados à modelagem de dados.

Conteúdo Programático:

- Instalação das ferramentas para desenvolvimento de sistemas Web;
- Configurações das ferramentas de programação e banco de dados;
- Definição e elaboração de projeto de desenvolvimento de sistemas Web;
- Especificação e elaboração do diagrama de Casos de Uso.
- Especificação e elaboração do modelo Entidade Relacionamento.

COMPETÊNCIAS

- Identificar as ferramentas necessárias para o ambiente onde a aplicação Web será concebida.
- Instalar as ferramentas a serem utilizadas no projeto.
- Configurar o ambiente para o desenvolvimento do sistema.
- Efetuar modelagem de dados do sistema a ser desenvolvido.

CONHECIMENTOS	HABILIDADES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Identificação das ferramentas de software; – Conhecer o hardware necessário para rodar as aplicações. 	<ul style="list-style-type: none"> – Saber instalar e utilizar as ferramentas de software direcionadas ao desenvolvimento de aplicações para Web; – Saber utilizar um sistema gerenciador de banco de dados; – Saber fazer a modelagem de dados em sistemas que utilizam banco de dados. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dedicar um tempo diário para as atividades de estudo; – Fazer as tarefas solicitadas dentro dos prazos estabelecidos; – Dar contribuições pertinentes para o curso, especialmente através do Fórum; – Demonstrar interesse e iniciativa nas atividades contempladas; – Interpretar e contextualizar os assuntos trabalhados.

BASES TECNOLÓGICAS COM A RESPECTIVA CARGA HORÁRIA	
BASES TECNOLÓGICAS (CONTEÚDOS)	CARGA HORÁRIA
1. Instalação e configuração de aplicativos em sistemas operacionais Linux	20 h/a
2. Sistema gerenciador de banco de dados relacional padrão SQL	20 h/a
3. Modelagem de dados	20 h/a

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO PARA UC DE 60H

Para adquirir habilidades e competências básicas na área técnica, a prática da teoria estudada é um pré-requisito fundamental. Nessa direção, o estudante terá disponível, semanalmente, no AVEA atividades que visam promover a expertise nos conteúdos abordados e recuperar/reforçar os conteúdos estudados. Dentre essas atividades estão:

- **Atividades de Fixação (AFs)** – são as atividades de ensino que não recebem atribuição de conceito, porém recebem um *feedback* do professor.
- **Atividades com Gabaritos (AGs)** – são as atividades de ensino, que não recebem atribuição de conceitos, para o estudante que quer ampliar e aprofundar sua prática.

As avaliações obrigatórias constam de:

- **Atividade Obrigatória 1 (AO1)** – Esta atividade é obrigatória ao aluno e vale 1 ponto. Trabalha os conceitos básicos da Unidade Curricular e os alunos têm prazo de 6 dias para a execução no moodle;
- **Atividade Obrigatória 2 (AO2)** – É realizada em grupo e tem por objetivo dar uma visão completa e abrangente do conteúdo geral da unidade curricular (peso 2);

- **Atividade Obrigatória 3 (AO3)** – É composta de questões objetivas de múltipla escolha e deverá ser realizada individualmente (peso 2);
- **Prova Presencial (PP1)** – É obrigatória e realizada no final da unidade curricular simultaneamente em todos os polos, contendo 10 questões objetivas com 5 (cinco) alternativas que contêm apenas 1 (uma) correta (peso 6);

A avaliação final será composta por:

- Uma prova presencial;
- Três atividades obrigatórias (AOs);
- Frequência nas aulas síncronas.

Obs: Fica a critério do professor considerar as AFs e AGs no momento de fechar a média final da unidade curricular.

Prova de segunda chamada:

- **Prova de segunda chamada (PP2)** – poderá ser realizada em caso de falta no dia da Prova Presencial (PP1), é necessário que o estudante possua uma justificativa legal comprovada (com cópia e carimbo “confere com original” do documento comprobatório).

Recuperação

- **Prova de recuperação (PP3)** - será executada apenas para os estudantes que, após finalizar a primeira prova (PP1 ou PP2), não tenham obtido resultado suficiente.
- **Recuperação de atividade obrigatória (AOR)** - para recuperar o conceito das atividades, o estudante, sob orientação do professor, deverá fazer a atividade de recuperação (AOR) que poderá substituir o conceito das atividades.

REFERÊNCIAS

Referências básicas:

ENNIS, Alan; WIXOM, Barbara Haley. **Análise e Projeto de Sistemas**. São Paulo: 2^a LTC, 2005.

PRESSMAN, Roger S., LOWE, David. **Engenharia Web**. 1^a LTC, 2009.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9^a Edição. São Paulo: Pearson Educacion, 2011.

Referências complementares:

BOOCH, Grady.; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML, Guia do Usuário**. 2^a Edição. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

GORDON, Steven R.; GORDON, Judith R. **Sistemas de Informação – Uma Abordagem Gerencial**. 3^a Edição. Rio de Janeiro: LTC, 2006.