

PLANO DE ENSINO

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

Professor: **Douglas Alexandre Rodrigues de Souza**

Ano/Semestre: **2016/1**

CONTEXTUALIZAÇÃO

Nesta unidade o estudante será capaz de aplicar técnicas avançadas de desenvolvimento de sistemas para web complementando o que foi visto nas unidades curriculares anteriores. Poderá conduzir testes em uma aplicação web a partir do software desenvolvido, e, ao final, saberá instalar a aplicação e o banco de dados num domínio na internet.

O objetivo principal desta unidade curricular é concluir o desenvolvimento de uma aplicação Web com a implantação e testes da aplicação na Web.

Conteúdo Programático:

- Ambiente de Testes x Ambiente de Desenvolvimento.
- Técnicas avançadas de desenvolvimento com PHP e banco de dados.
- Criação de relatórios PDFs.
- Testar e implantar uma aplicação Web.

COMPETÊNCIAS

- Identificar as ferramentas necessárias para o ambiente de Teste de Software.
- Definir o tipo de teste de software a ser utilizado.
- Implementar ambiente de teste de software.
- Definir cronograma de trabalho de teste e implantação da Aplicação Web.
- Testar e implantar a aplicação Web.

CONHECIMENTOS	HABILIDADES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Capacidade de identificar as diferenças entre ambiente de testes e de desenvolvimento; – Aplicar o tipo correto de teste de software; – Como criar um ambiente de teste de software; – Como criar um cronograma de implantação da Aplicação Web; – Como criar relatórios avançados; – Como fazer testes finais. 	<ul style="list-style-type: none"> – Saber identificar as diferenças entre ambiente de testes e de desenvolvimento; – Saber Aplicar o tipo correto de teste de software; – Saber identificar um ambiente de teste de software; – Saber estimar um cronograma de implantação da Aplicação Web; – Saber criar relatórios avançados como PDFs; – Saber testar e apresentar o sistema desenvolvido. 	<ul style="list-style-type: none"> – Dedicar um tempo diário para as atividades de estudo e desenvolvimento do sistema; – 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. Técnicas avançadas de desenvolvimento de sistemas web	30 h/a
2. Ambientes de desenvolvimento x ambientes de testes	10 h/a
3. Testar e implantar um sistema na internet	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 à equipe e vale 1 ponto. Trabalha os conceitos básicos da Unidade Curricular e os alunos têm prazo de 6 dias para a execução no moodle com a postagem de arquivo;
- **Atividade Obrigatória 2 (AO2)** – Será realizada em equipes com a implantação da aplicação desenvolvida na web, com elaboração de um manual de uso do sistema que deverá ser postado no moodle (peso 2);
- **Atividade Obrigatória 3 (AO3)** – Será realizada individualmente, constando de 10 questões objetivas e tem por objetivo avaliar os conceitos teóricos e práticos (programação) desenvolvidos na unidade curricular (peso 2);
- **Prova Presencial (PP1)** – É obrigatória e será realizada no final da unidade curricular com 15 questões objetivas e tem por objetivo avaliar todos conceitos teóricos e práticos (programação) desenvolvidos na unidade curricular (peso 6);

A avaliação final será composta por:

- Três atividades obrigatórias (AOs)
- Uma Prova Presencial (PP1);
- 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)** – mesmos critérios da PP1.

Recuperação

- **Prova de recuperação (PP3)** – não será realizada.
- **Recuperação de atividade obrigatória (AOR)** – mesmos critérios da AO2.

REFERÊNCIAS

Referências básicas:

DENNIS, Alan, WIXOM, Barbara Haley. **Automação de Teste de Software**. São Paulo: 2^a ed. LTC, 2005.

KAUSHIK, Avinash. **Web Analytics 2.0 – A arte das análises da web**. 1^a ed. Starlin Alta Consult, 2010.

KAUSHIK, Avinash. **Web Analytics: one hour a day**. 1^a ed. John Wiley Consumidor, 2007.