

## **PLANO DE ENSINO**

Unidade Curricular: <b>Desenvolvimento de Sistemas Web III</b>	
Professor: <b>Douglas Alexandre Rodrigues de Souza</b>	Ano/Semestre: <b>2016/1</b>
<b>CONTEXTUALIZAÇÃO</b>	
<p>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.</p> <p>O objetivo principal desta unidade curricular é concluir o desenvolvimento de uma aplicação Web com a implantação e testes da aplicação na Web.</p> <p><b>Conteúdo Programático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ambiente de Testes x Ambiente de Desenvolvimento.</li><li>• Técnicas avançadas de desenvolvimento com PHP e banco de dados.</li><li>• Criação de relatórios PDFs.</li><li>• Testar e implantar uma aplicação Web.</li></ul>	
<b>COMPETÊNCIAS</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>– Identificar as ferramentas necessárias para o ambiente de Teste de Software.</li><li>– Definir o tipo de teste de software a ser utilizado.</li><li>– Implementar ambiente de teste de software.</li><li>– Definir cronograma de trabalho de teste e implantação da Aplicação Web.</li><li>– Testar e implantar a aplicação Web.</li></ul>	

CONHECIMENTOS	HABILIDADES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Capacidade de identificar as diferenças entre ambiente de testes e de desenvolvimento;</li> <li>– Aplicar o tipo correto de teste de software;</li> <li>– Como criar um ambiente de teste de software;</li> <li>– Como criar um cronograma de implantação da Aplicação Web;</li> <li>– Como criar relatórios avançados;</li> <li>– Como fazer testes finais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Saber identificar as diferenças entre ambiente de testes e de desenvolvimento;</li> <li>– Saber Aplicar o tipo correto de teste de software;</li> <li>– Saber identificar um ambiente de teste de software;</li> <li>– Saber estimar um cronograma de implantação da Aplicação Web;</li> <li>– Saber criar relatórios avançados como PDFs;</li> <li>– Saber testar e apresentar o sistema desenvolvido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dedicar um tempo diário para as atividades de estudo e desenvolvimento do sistema;</li> <li>– Fazer as tarefas solicitadas dentro dos prazos estabelecidos;</li> <li>– Dar contribuições pertinentes para o curso, especialmente através do Fórum;</li> <li>– Demonstrar interesse e iniciativa nas atividades contempladas;</li> <li>– Interpretar e contextualizar os assuntos trabalhados.</li> </ul>

#### 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: 2ª ed. LTC, 2005.
- KAUSHIK, Avinash. **Web Analytics 2.0 – A arte das análises da web**. 1ª ed. Starlin Alta Consult, 2010.
- KAUSHIK, Avinash. **Web Analytics: one hour a day**. 1ª ed. John Wiley Consumidor, 2007.