

PLANO DE ENSINO

Unidade Curricular: Desenvolvimento de Sistemas Web II		
Professor: Douglas Alexandre Rodrigues de Souza		Ano/Semestre: 2015/2
CONTEXTUALIZAÇÃO		
<p>Nesta unidade o estudante será capaz de conceber um sistema a partir de uma modelagem de dados prévia, fazendo uso do conhecimento adquirido nas unidades curriculares anteriores. Será capaz de conduzir um projeto de uma aplicação web a partir da modelagem de dados, cumprindo prazos e cronogramas de trabalho. Ao final, saberá avaliar riscos no intuito de traçar estratégias para evitar que estes se tornem problemas no desenvolvimento.</p> <p>O objetivo principal desta unidade curricular é desenvolver uma aplicação Web que implemente um modelo de dados como o que foi visto na unidade curricular Desenvolvimento de Sistemas Web I.</p> <p>Conteúdo Programático:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criação do bando de dados. • Criação das telas e ligação com o banco de dados. • Criação de relatórios e consultas. • Realização de testes. 		
COMPETÊNCIAS		
<ul style="list-style-type: none"> – Desenvolver programas que implementem um modelo de aplicação Web. – Cumprir prazos estabelecidos no cronograma de trabalho. – Avaliar riscos e desenvolver estratégias para evitar que um risco se torne um problema. 		
CONHECIMENTOS	HABILIDADES	ATITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Identificar as etapas de desenvolvimento de um sistema; 	<ul style="list-style-type: none"> – Saber identificar os elementos que compõe uma modelagem de dados; 	<ul style="list-style-type: none"> – Dedicar um tempo diário para as atividades de estudo e desenvolvimento do sistema;

- | | | |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> – Identificar os requisitos do sistema; – Criação do banco de dados físico a partir de uma modelagem de dados; – Programar o sistema com a criação de telas e ligações com o banco de dados. – Criação de consultas e relatórios. – Realização de testes. | <ul style="list-style-type: none"> – Saber criar telas de cadastro com entradas para banco de dados; – Saber identificar e incorporar regras de negócio ao sistema; – Saber testar e apresentar o sistema desenvolvido. | <ul style="list-style-type: none"> – 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. Criação do banco de dados físico e suas ligações	20 h/a
2. Desenvolver as regras de negócio, telas, relatórios e consultas	20 h/a
3. Testar e criar uma apresentação do software final	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 pela equipe e tem por objetivo dar uma visão parcial do ponto do desenvolvimento do sistema (peso 2);
- **Atividade Obrigatória 3 (AO3)** – Será a apresentação da aplicação desenvolvida e deverá ser realizada pelo grupo no formato de vídeo apresentação (peso 2);
- **Prova Presencial (PP1)** – É obrigatória e realizada no final da unidade curricular com apresentação final gravada no formato vídeo apresentação (peso 6);

A avaliação final será composta por:

- **Uma apresentação final;**
- **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)** – não será realizada.

Recuperação

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

REFERÊNCIAS

Referências básicas:

ENNIS, Alan, WIXOM, Barbara Haley. **Análise e Projeto de Sistemas**. São Paulo: 2ª LTC, 2005.
PRESSMAN, Roger S., LOWE, David. **Engenharia Web**. 1ª LTC, 2009.
SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9ª Edição. São Paulo: Pearson Educacion, 2011.

Referências complementares:

BOOCH, Grady.; RUMBAUGH, James; JACOBSON, Ivar. **UML, Guia do Usuário**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Campus, 2006.
GORDON, Steven R.; GORDON, Judith R. **Sistemas de Informação** – Uma Abordagem Gerencial. 3ª Edição. Rio de Janeiro: LTC, 2006.