

Orientações – Projeto Interdisciplinar

FATEC – Itaquaquecetuba

RESUMO – Quando um problema proposto por algum professor de uma determinada disciplina necessita de solução, a primeira idéia é utilizar apenas os conceitos daquela disciplina específica: informática, redes, matemática ou programação. Mas um problema geralmente não se encaixa em apenas uma disciplina: quando a solução é buscada, percebe-se que várias disciplinas estarão em uso como, por exemplo, o português, para que a redação fique correta. Assim, é necessário adotar uma abordagem interdisciplinar, onde várias disciplinas são utilizadas, embora os interesses próprios de cada uma sejam preservados. Ou seja, é necessário buscar uma intercomunicação entre as disciplinas, para que o problema seja tratado. No decorrer do semestre, será proposto um projeto único, onde os conceitos das diferentes disciplinas ministradas no semestre serão aplicados. Esse projeto, denominado Projeto Interdisciplinar (AAP), partirá de um tema inicial, que será estudado e resolvido sob as diferentes óticas das disciplinas ministradas no semestre, integrando tais disciplinas.

Este artigo apresenta as principais diretrizes para desenvolvimento do Projeto Interdisciplinar para os alunos do curso de

Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação.

1. TEMA

O Projeto Interdisciplinar é dividido em duas etapas: (1) fase I, elaboração de um anteprojeto; (2) fase II, criação de um Site, com as tecnologias HTML e Javascript e a utilização das disciplinas envolvidas.

2. GRUPOS

Os grupos devem ser compostos por no máximo 5 (cinco) alunos.

3. DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

- 4º semestre – Redes de Computadores, Programação para Internet, Gestão Financeira, Gestão da Produção Fundamentos de Marketing, Inglês IV.

5. OBJETIVO

Desenvolver um site e compreender a relação entre os conteúdos das diferentes disciplinas e integrar teoria e prática do conhecimento à realidade. Tema: Livre.

6. PERÍODO

O Projeto Interdisciplinar tem início no começo do Primeiro Semestre de 2021 e sua entrega final será no Mês de Junho de 2021.

6.1 Datas Importantes

Os prazos determinados a seguir devem ser cumpridos e serão avaliados como **notas parciais para a nota final** do Projeto Interdisciplinar.

- Entrega do anteprojeto: **06 de abril de 2021**, contendo:

- Protótipo de telas, utilizar o modelo “Modelo Projeto e Anteprojeto.docx”.

- Entrega e Apresentação da Fase 2: **08 de junho de 2021**, contendo:

- Trabalho completo, conforme modelo “Modelo Projeto e Anteprojeto.docx”, enviar para o e-mail marcosvoliveira@hotmail.com;
- Códigos das páginas dever ser incluído no trabalho;
- Apresentação em PowerPoint sobre todas as funções do sistema, Tela a tela; enviar para o e-mail marcosvoliveira@hotmail.com;
- Tela para Login, utilizando JavaScript.

6.2 Atendimento

E-mail: marcosvoliveira@hotmail.com ou via chat no Microsoft Teams.

8. AVALIAÇÃO

Todas as etapas serão avaliadas pelo professor responsável. Estas notas parciais, ao longo do semestre, irão compor a nota final do Projeto Interdisciplinar.

Serão avaliados os seguintes pontos:

- A funcionalidade do Site;
- A apresentação do projeto;

- O conteúdo e a linguagem do projeto; entre outros pontos.

Obs. Deve-se colocar todo o código na entrega do trabalho

O Anteprojeto (p1) terá peso 1

O Fase 2 (p2) terá peso 2

Cálculo da nota

$$MF = (P1 * 1 + P2 * 2) / 3,$$

Onde:

P1 = Anteprojeto

P2 = Fase 2 – Projeto Final

MF = Média Final

8. 1 Do prazo

As etapas do Projeto Interdisciplinar devem ser cumpridas no prazo. A entrega em atraso terá desconto na nota:

- Atraso de 1 dia: desconto de 30% na nota avaliada
- Atraso de 2 dias: desconto de 40% na nota avaliada
- Atraso de 3 dias: desconto de 50% na nota avaliada
- Atraso de 4 ou mais dias: trabalho não é aceito.

Observações Finais

1. O trabalho deve ter apenas código HTML e JavaScript, não é obrigatório ASP.Net;
2. Primeira fase, apenas HTML, protótipo do sistema;
3. Segunda Fase, páginas funcionais utilizando algum código JavaScript e HTML;
4. Não deixem de entregar o trabalho;
5. Qualquer dúvida ou dificuldade, conversem comigo no e-mail marcosvoliveira@hotmail.com.

Projeto interdisciplinar (AAP)

Professor Responsável: Marcos Vasconcelos de Oliveira –
Programação para Internet

Tema:

Projeto Integrado de Desenvolvimento de um Site

Título:

Objetivo geral:

Desenvolver software aplicativo (Site) e compreender a relação entre os conteúdos das diferentes disciplinas e integrar teoria e prática do conhecimento à realidade.

Introdução

A informática é indispensável para a maioria dos profissionais, em toda área do conhecimento. O grande volume de informação com que eles têm que lidar no seu dia a dia faz com que cada vez mais a utilização de computadores seja feita de forma maciça. E, quando falamos em profissionais da área de Gestão da Tecnologia da Informação, seu uso ainda é mais importante.

Além disso, a utilização do computador também pode ser feita com objetivo de aprendizagem, com o uso de diversas ferramentas que foram construídas com o objetivo específico de ensinar.

Existe uma tendência na área de informática de associar diversos meios para a apresentação de informações em um único programa, tais como sons, imagens, animações, gráficos e textos. A essa tecnologia damos o nome de multimídia ou hipermídia, onde essa união de vários meios permite uma navegação multidimensional dentro do programa, torna-a uma ferramenta bastante atraente para ser utilizada.

A utilização da multimídia na educação é uma revolução, à medida que ela permite aos usuários uma maior capacidade para encontrar informações muito mais facilmente e em menor tempo. Além disso, eles podem ter acesso a imagens estáticas e animadas, sons e textos explicativos e referências, dentre outros. A apresentação das informações não é feita de forma linear, pois o programa tem recursos que permitem examinar o conteúdo em qualquer ordem e ter acesso a ele de acordo com a necessidade.

Objetivos específicos:

- Utilizar a linguagem de programação C#;
- Utilizar a linguagem de programação JavaScript;
- Utilizar a linguagem de marcação HTML;
- O conhecimento de outras disciplinas do 4º semestre;
- Aplicar técnicas da pesquisa acadêmica e pesquisa bibliográfica;
- Aplicar conhecimentos da língua inglesa.

Competências:

- Analisar, planejar e desenvolver aplicativo(Site);
- Criar e aprimorar soluções tecnológicas em sistemas computacionais;
- Desenvolver algoritmos utilizando lógica;

- Desenvolver aplicativos utilizando técnicas de programação.

Habilidades:

- Trabalhar com algoritmos e compreender estruturas lógicas de programação;
- Aplicar os conceitos de lógica e algoritmos a programação.