



### PLANO DE ENSINO



Unidade Curricular	Design para Web	Pré-Requisito	
Professor Renan Costa Filgueiras		Turno	Noturno
Carga Horária	80h	Turma	

#### **EMENTA**

Conceitos, métodos e técnicas para o desenvolvimento de interfaces homem computador eficazes na comunicação. Linguagens de Marcação: HTML 5, estrutura de documentos, documentos bem formados e válidos, estrutura dos elementos, atributos e valores. Linguagem de estilo (CSS 3). Modelos e Técnicas de Modelagem em IHC, Diretrizes para o projeto de interface. Noções de Engenharia Cognitiva e Engenharia Semiótica.

#### OBJETIVO DA DISCIPLINA

Desenvolver web site como ferramenta de comunicação eficaz para os objetivos institucionais em um mundo moderno e digital como interface homem-computador utilizando linguagem de marcação HTML5 e CSS3.

	COMPETÊNCIAS
C1	Entender os aspectos tecnológicos do desenvolvimento de sites para web
C2	Aplicar técnicas eficazes de comunicação por meio de interface homem-computador utilizando noções de engenharia cognitiva e semiótica
C3	Analisar o contexto de negócio, aplicar técnicas de comunicação em ambiente web, por meio da linguagem de marcação(HTML5) e linguagem de estilo(CSS3)
C4	Mobilizar os recursos de cognição do "pensar computacionalmente" no contexto pessoal, acadêmico, profissional e de pesquisa como ação intencional e sistemática de resolução de problemas.
C5	Participar e gerenciar equipes de trabalho a fim de propor soluções para problemas complexos sendo capaz de estabelecer bases para processos de convivência, respeito e ética no trabalho cooperativo.
	HABILIDADES
h1	Conhecer a história e arquitetura web e sua respectiva evolução dos ambientes corporativos e na sociedade em que vivemos, cada vez mais digital.
h2	Identificar os padrões estruturais utilizados nos portais de notícia, sites de conteúdo, sistemas web e aplicativos nos mais diferentes devices de interação homem-computador
h3	Analisar e aplicar o uso da engenharia cognitiva e semiótica e suas respectivas vantagens na comunicação eficaz para os consumidores de conteúdos digitais.
h4	Conhecer e aplicar as estruturas da linguagem de marcação (HTML5) e linguagem de estilos (CSS3) de maneira efetiva na resolução de problemas de comunicação e melhorar o design em sites web.
h5	Compreender e aplicar os conceitos de usabilidade, acessibilidade, interface homem-computador, arquitetura da informação e ergonomia em sites web
h6	Codificar scripts para organizar os elementos estruturais de sites web.
h7	Utilizar ferramentas para publicar sites web em servidores locais e/ou remotos tornando os disponíveis para o acesso de usuários
h8	Conhecer e analisar técnicas de documentação para entrevistas e levantamentos de requisitos de usuários para criar e implantar sites web;
h9	Conhecer e aplicar técnicas de prototipação para validação dos requisitos de usuários.
h10	Conhecer os principais conceitos de gestão de conteúdo (CMS), analisar e avaliar as principais ferramentas e suas respectivas vantagens para o desenvolvimento de sites web
h11	Ser capaz de criar, produzir e aplicar soluções computacionais em ambiente web inovador e criativo que solucionem problemas empresariais e da sociedade.
h12	Analisar e avaliar as soluções existentes atualmente de forma a identificar novas oportunidades de implementação e melhorias, que otimize os processos e maximize os resultados operacionais.
h13	Apresentar e divulgar solucões computacionais desenvolvidas individualmente e em grupo para os stakeholders, de forma concisa e objetiva, conquistando o resultado do projeto. (C6)
h14	Resolver problemas em situações específicas, mediando as partes envolvidas para obter bem-estar geral.(C5)
h15	Ser empreendedor, com habilidade de identificar novas oportunidades, de formular e de implementar ações orientadas, para atingir os objetivos empresariais de modo criativo e inovador.(C5)
h16	Estabelecer relações estratégicas, pessoais e cordiais com pessoas, a fim de maximizar a sinergia dos grupos de trabalho.(C6)

# CONTRIBUIÇÃO PARA O PERFIL DO EGRESSO

A disciplina apresenta ao aluno os principais conceitos, métodos e técnicas de interação com a Web. Estes conceitos são importantes para que o egresso perceba as necessidades interativas dos usuários com sistemas computacionais, facilitando a geração de interfaces que proporcionem interações eficazes, eficientes e agradáveis. O futuro profissional da área de sistemas de informação adquirirá, com esta disciplina, um conhecimento sólido para atuar com competência no mercado de trabalho.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Unidade I – Histórico da Internet e Introdução aos conceitos básicos de Internet

Conceitos básicos sobre interface homem-computador, Introdução a usabilidade e ergonomia;Histórico da Internet; Controle de cores e gráficos de fundo; Controle de cores

Unidade II – Linguagem HTML

Fundamentos de HTML

Atributos de texto, inserção de imagens, links

Componentes HTML

Botões e Ações Formulários

Unidade III – Folha de Estilos CSS

estilos, CSS, formatação CSS

Configuração e utilização básica do bootstrap;
METODOLOGIA ATIVA NO ÂMBITO DO CURSO
O curso de Sistemas de Informação utiliza a Metodologia Ativa Baseada em Projetos (ABPj) nas dinâmicas de aula.

## METODOLOGIA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Aulas expositivas, realização de exercícios em sala de aula e extra-classe, projeto prático e atividades em laboratório

## RECURSOS INSTRUCIONAIS

Quadro e pincel, laboratório de informática, projetor multimídia e biblioteca.

## ARTICULAÇÃO COM OUTRAS DISCIPLINAS

Propiciar uma base de conhecimento, teórica e prática, relativa à criação de páginas no ambiente Web, contribuindo para o processo de aprendizagem das diversas técnicas de programação, a serem vistas nas disciplinas Aplicação para Web e PHP, existentes neste curso.

## AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

Resolução do CONSELHO SUPERIOR estabelece os critérios de avaliação de aprendizagem sumarizados na tabela a seguir:

Resumo da resolução do conselho superior que versa sobre os critérios de avaliação de aprendizagem

Resumo da resolução do conseino superior que versa sobre os criterios de avaliação de aprendizagem					
Item	Descrição				
1ª Avaliação (A1)	Atividades definidas pelo professor (trabalhos, seminários, pesquisas e outras) e uma prova escrita e individual dos conteúdos definidos pelo professor.				
2ª Avaliação (A2)	Prova escrita e individual dos conteúdos cumulativos abordados durante o semestre.				
Média Final	$MF = \frac{A1 + A2}{2}$				
Média para aprovação	MF ≥ 6,0 pontos				
Frequência para aprovação	Igual ou Superior a 75%				
Condição para realização da Prova Final (PF)	2,0 ≤ MF < 6,0 pontos				
Média Final Definitiva (MFD)	$MFD = \frac{MF + PF}{2}$				
Condição de aprovação após realização da prova final	$MFD \ge 6.0$				
Prova Substitutiva	Em caso de falta a uma das avaliações é possível requerer dentro do prazo estabelecido a realização da prova substitutiva à coordenação de curso realizando pagamento da respectiva taxa.				
Plataforma Qstione	Para realização das provas escritas e individuais será utilizado o sistema digital de gestão de provas, questões e itens digital Qstione.				
Outros	O detalhamento completo da Resolução do Conselho Superior resumido nesta tabela pode ser solicitado a qualquer momento e encontra-se estabelecido em documento próprio.				

Itens de avaliação							
Item avaliativo	Abordagem em Tempo Projeção						
REIII AVAIIALIVO	TP	TAP	TAC	TFE	TFG		
i1 – Grupo de estudo ou pesquisa.						5%	
i2 – Produção textual com potencial para publicação.							
i3 – Visita técnica.							
i4 – Ação com envolvimento comunitário.							
i5 – Laboratório e prática.			х			25%	
i6 - Avaliação processual, formativa, somativa (A1)				х	х	20%	
i7 – Avaliação processual, formativa, somativa (A2)	Х			Х	х	50%	
					Total	100%	

ТЕМРО	DESCRIÇÃO DO TEMPO PROJEÇÃO
TP	O Tempo de Aprendizagem Projeção (TP) refere-se à carga horária da disciplina destinada para a mediação de conteúdos em sala de aula com uso de diferentes metodologias ativas e participativas de aprendizagem.
ΠΔΡ	O Tempo de Aprendizagem Pesquisa (TAP) é uma etapa consecutiva ao TP, visto que são desenvolvidos métodos e técnicas para que o estudante possa observar e interver em diferentes contextos sociais, aos quais, sob sua perspectiva os conteúdos mediados em sala de aula façam sentido.
TAC	O Tempo Aprendizagem Comunidade (TAC) é o momento em que o estudante está em campo, colocando em prática a teoria apreendida em sala de aula, em um movimento contínuo de observação, pesquisa-ação e intervenção devidamente relatada e evidenciada.
IFG	O Tempo de Formação Geral Enade (TFG) é a parcela de carga horária do itinerário formativo destinado para reflexões, discussões e refacções de questões nos moldes Enade (de formação geral), de modo que o estudante desenvolva habilidades, competências e atitudes frente a esta avaliação externa.
	O Tempo de Formação Específica Enade (TFE) é a parcela de carga horária do itinerário formativo destinado para reflexões, discussões e refacções de questões nos moldes Enade (de formação específica e correlacionada ao conteúdo da unidade curricular), de modo que o estudante desenvolva habilidades, competências e atitudes frente a esta avaliação externa.
	California Applications

	Critérios Avaliativos								
i1	Os alunos farão uma pesquisa individual sobre a plataforma do github.								
i2	N/A								
i3	N/A								
i4	Os alunos deverão produzir uma pagina web com comandos HTML5								
i5	N/A								
i6	A nota final da A1 é composta 25% por diversas atividades (i1 a i5) e 20% por uma avaliação escrita individual.								
i7	Avaliação escrita individual								

						М	atriz de Refer	ência – Habil	idades e Com	petências							
	h1	h2	h3	h4	h5	h6	h7	h8	h9	h10	h11	h12	h13	h14	h15	h16	h17
C1	Х	х															
C2	х	х	х	х													
C3																	
C4	х	х	х	Х	х	х	х	х	х	х	х	х	х	х	х	х	Х
C5	х	х			х		х										
C6																	
							В	IBLIOGRAFIA	A BÁSICA								
Ite		LEMAY I							ulo							Virtu	ual
	1				Veb com HTM				0007								
	2				e na web, proj			•									
3	3	PREECE, J.;	ROGERS, Y.;	; SHARP, H. L	esign de Inter	ação: Alèm da											
Ite	em	I					BIBLIC		MPLEMENTA ulo	R						Virtu	ual
1		DEITEL, H. M	M.; DEITEL, P.	J.; NIETO, T.	R.; FURMANI	KIEWICZ, Eds	on. Internet &			amar. Porto A	legre, RS: Bo	okman, 2003.					
2	2	DIAS, Cláudia	a. Usabilidade	na WEB: Cria	ndo Portais Ma	ais Acessíveis	. Alta Books, 2	2006.									
3	3	KRUG, Steve	e. Não me faça	a pensar: uma	Abordagem de	Bom Senso	À Usabilidade	na Web. Alta I	Books, 2008.								
4	4	NIEDERAUE	R, Juliano. De	senvolvendo V	Vebsites com I	PHP: aprenda	a criar Websit	tes dinâmicos	e interativos co	om PHP e bar	nco de dados.	São paulo: No	vatec, 2011.				
	5				nento de softwa				com html, css	s, javascript e	php. Porto Ale	gre: Bookman	, 2014 1 recur	so online ISBN	١	х	
		3. 000020013	o. pom voi di			aprodur ville			CIALIZADOS	3						1	
Ite									Títul	0							
1																	
2	2																
Ite	am	Abordagem		BI I	BLIOGRAFIA	EXTRA – SO	CIEDADE, DE	MANDAS DO	MUNDO DO	TRABALHO E		DE PONTA					
1		Sociedade								LIIIK OU P	augo						
2	2	Mercado de 1	Frabalho														
3	3	Pesquisa de l	Ponta														
	I						I	CRONOGE		ı				I		n 0	
Encontro	Apresentação	o do professor,		do plano de e	nsino. O que é	design de		Habilidades	i		Compe	tências			Item Ava	liativo	
1	interação; Co avaliação de	onceitos básico usabilidade; R	egistro.br	ace homem-co				h1,h2,h3			c1, c	:2, c4					
2	Introdução ao Exercício	o HTML; Termo	os relacionado	os;				h1,h2,h4			c1,c	2, c3					
3		o; Marcações undo; Controle eos						h4, h5, h6			c1,c	2, c3					
4	Interligando d Trabalho 1	documentos; Li	istas. Textos p	oré-formatados	. Caracteres e	speciais;		h1,h2,h6			c1,c	2, c4			i1		
5	Tabelas no H Formulários H	no HTML; los HTML Trabalho 2 h1,h2,h6 c1,c3, c5 i1															
6	Introdução ao	a para elaboração de um trabalho prático de HTML ão ao CSS h1,h2,h6 c1,c3, c5 i1 e i4						4									
7	Exercícios co	os contendo Tabelas no HTML e Formulários HTML. h1,h2,h6 c1,c3, c5 i1 e i4						4									
8	Introdução ao	a elaboração d c CSS Menu horizon			ML			h1,h2,h6			c1,c	3, c5					
9	Apresentação Avaliação: A1 e sem consul	1 - Avaliação d	e conteúdo ref	ferente a unida	ade I e II, escri	ta, individual		h1,h2,h6			c1,c2,c	3,c4,c5			i1, i4 e	e i6	
10		rreção da prov utura semântic						h1,h2,h6			c1,c	3, c5			i1, i4 e	e i6	
	HTML 5, estr	L 5, estrutura de documentos, documentos bem formados e válidos, estrutura elementos, atributos e valores h4, h5, h6, h7 c1,c2, c4															

12	CSS - formatação diversas	h4, h5, h6, h8	c1,c2, c4	
13	Exercícios: com HTML5 e CSS - formatação diversas	h4, h5, h6, h9	c1,c2, c4	
14	Conceitos, Demonstração da instalação e configuração do Bootstrap e Jquery	h4, h5, h6, h10	c1,c2, c5	
15	Hospedagem de site	h4, h5, h6, h11	c1,c2, c5	
16	Demonstração contendo uma tela de login com bootstrap	h4, h5, h6, h12	c1,c2, c5	
17	Demonstração contendo uma tela de principal do sistema com bootstrap	h4, h5, h6, h13	c1,c2, c5	
18	Exercícios e simulado com questões teóricas Revisão de conteúdo acumulativo para a avaliação A2	h4, h5, h6, h14	c1,c2,c3,c4,c5	
19	Avaliação: A2 - Avaliação de conteúdo referente a unidade I, II e III, escrita, individual e sem consulta.	h4, h5, h6, h15	c1,c2,c3,c4,c5	i7
20	Entrega de Notas e Correção da Avaliação A2; Debate sobre as principais ferramentas usadas no mercado de trabalho.	h4, h5, h6, h16	c1,c2,c3,c4,c5	i7

OBSERVAÇÕES
Quaisquer observações devem ser colocadas aqui.