

DISCIPLINA: Projeto Integrador em Computação I

CURSO: Eixo de Computação

CARGA HORÁRIA: 80 horas

CÓDIGO DA DISCIPLINA: PJI110

EMENTA

Resolução de problemas. Levantamento de requisitos. Desenvolvimento web com framework. HTML. CSS. Banco de Dados. Controle de Versão.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Desenvolver um software com framework web que utilize noções de banco de dados, praticando controle de versão.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Análise do cenário
2. Entrega do Plano de Ação e definição do tema e do problema
3. Levantamento bibliográfico e estruturação
4. Entrega do relatório parcial e construção da proposta de solução
5. Análise dos resultados
6. Finalização da solução
7. Entrega do relatório final e do vídeo

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

CASALE, A. **Aprendizagem baseada em problemas:** desenvolvimento de competências para o ensino em engenharia. 2013. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

CAVALCANTI, C. M. C. **Contribuições do design thinking para concepção de interfaces de ambientes virtuais de aprendizagem centradas no ser humano**. 2015. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

GERHARDT, T. E; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2009.

Bibliografia Complementar

CIFREDO-CHACÓN, M. D. L. A.; QUIRÓS-OLOZÁBAL, A.; GUERRERO-RODRÍGUEZ, J. M. Computer architecture and FPGAs: a learning-by-doing methodology for digital-native students. In: _____. **Computer Applications in Engineering Education**, v. 23, n. 3, 2015. p. 464-470.

PAPAVLASOPOULOU, S.; GIANNAKOS, M. N.; JACCHERI, L. Empirical studies on the Maker Movement, a promising approach to learning: a literature review. In: _____. **Entertainment Computing**, v. 18, 2017. p. 57-78.

STUBER, E. C. **Inovação pelo design**: uma proposta para o processo de inovação através de workshops utilizando o design thinking e o design estratégico. 2012. Tese (Mestrado em Design) – Unidade Acadêmica de Pesquisa e PósGraduação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Porto Alegre, 2012.

TAN, M.; YANG, Y.; YU, P. The influence of the maker movement on engineering and technology education. In: _____. **World Transactions on Engineering and Technology Education**, v. 14, n. 1, 2016. p. 89-94.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2015.

PRÉ-REQUISITOS

Não possui.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina é formativa* e somativa**. Os alunos devem entregar as resoluções de atividades e/ou exercícios no Ambiente Virtual de Aprendizagem quinzenalmente.

**A avaliação formativa ocorre quando há o acompanhamento dos alunos, passo a passo, nas atividades e trabalhos desenvolvidos, de modo a verificar suas facilidades e dificuldades no processo de aprendizagem e, se necessário, adequar alguns aspectos do curso de acordo com as necessidades identificadas.*

***A avaliação somativa é geralmente aplicada no final de um curso ou período letivo. Este tipo de avaliação busca quantificar se o aluno aprendeu aquilo que estava previsto nos objetivos de aprendizagem do curso. Ou seja, a avaliação somativa quer comprovar se a meta educacional proposta e definida foi alcançada pelo aluno.*

DOCENTE RESPONSÁVEL

Prof. Dr. Marcelo Manzato

Possui graduação em Ciências da Computação pela Universidade Estadual de Londrina (2003), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade de São Paulo (2006) e doutorado em Ciências da Computação pela Universidade de São Paulo (2011). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Sistemas de Recomendação e Recuperação de Informação, atuando principalmente nos seguintes temas: mineração e indexação textual, análise de anotações de usuários, aprendizado de máquina e obtenção de interesses de usuários. Presentemente atua como professor e pesquisador no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (ICMC-USP).