

TADS

Projeto Interdisciplinar

Regras e normas

3º período – 2021/1

1. PROFESSORES

- Argemiro Bevilacqua - bevilacqua.argemiro@ifsp.edu.br
- Bianca - bpedrosa@ifsp.edu.br
- Everton - everton.silva@ifsp.edu.br
- José Américo - jose.americo@ifsp.edu.br

2. DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

- AOO – Análise Orientada a Objetos
- BD2 – Banco de Dados 2
- LP3 – Linguagem de Programação 3
- IHC – Interação Humano-Computador

3. OBJETIVO

- O projeto interdisciplinar tem por objetivo possibilitar ao aluno aplicar os conhecimentos teóricos, técnicos e práticos, adquiridos durante o curso das disciplinas. De forma concreta, o aluno deverá elaborar um projeto específico e desenvolvê-lo com base nos conhecimentos e habilidades adquiridos em todas as disciplinas envolvidas.

4. **REGRAS GERAIS**

- O tema do projeto é de livre escolha e deve ser levantado entre os alunos integrantes do grupo. Os temas serão avaliados pelos professores, que verificarão a temática e a complexidade do projeto.
- O projeto deverá ser feito em **grupos de 3 (três) pessoas** (podem-se abrir exceções para alunos que façam somente uma ou duas disciplinas e não tenham colegas na mesma situação).
- Ao final do semestre, os alunos devem elaborar uma apresentação do sistema final, mostrando os resultados das respectivas atividades requeridas por cada uma das disciplinas cursadas.
- **Todos os grupos devem apresentar o trabalho.** A entrega pelo Moodle é só uma formalidade e não garante avaliação. Os alunos que não participarem da apresentação, a princípio, terão nota 0. Poderá justificar ausência da mesma forma que em aula normal, podendo combinar com os professores uma outra data de apresentação.
- Cada professor exigirá atividades relativas à conteúdos específicos de sua disciplina.
- As notas das disciplinas serão obtidas separadamente. Desta forma, um aluno que cursar uma ou duas disciplinas não será prejudicado.

5. **APRESENTAÇÃO**

- Cada grupo terá no **máximo 20 minutos** para apresentar o trabalho.
- Todos os membros do grupo deverão estar presentes na data de sua apresentação.
- Todos os grupos deverão estar presentes nos dias de apresentação. A ausência no dia em que o aluno não estiver escalado para apresentar acarretará em perda de 0,5 pontos na nota do trabalho.

- A banca, formada pelos professores, terá até 5 minutos para arguir o grupo ou diretamente qualquer membro do grupo.
- A banca de avaliação, composta pelos professores de ambas as disciplinas, é soberana e responsável por resolver os casos previstos nestas orientações e definir os casos omissos.
- As datas das apresentações serão definidas durante o semestre juntamente com professores e alunos de todas as disciplinas.

6. ENTREGÁVEIS

Os grupos devem entregar os documentos e/ou códigos exigidos pelos professores de cada disciplina via Moodle. A seguir é apresentado a relação dos documentos entregáveis e suas disciplinas:

- AOO:
 - Slides da apresentação;
 - Lista dos requisitos funcionais, não funcionais e de negócio.
 - Diagrama de caso de uso
 - Descrição de 4 casos de uso relevantes no projeto
 - Protótipo de tela de 4 casos de uso relevantes do projeto
 - Diagrama de classe de projeto
 - Diagrama de estado (caso tenha no projeto)
 - 2 diagramas de atividades relevantes no projeto
 - 2 diagramas de sequência
- BD2:
 - Slides da apresentação;
 - DER ou MER (imagem ou pdf);
 - Todos os scripts **.sql** utilizados no trabalho.
- LP3:
 - Slides da apresentação;
 - Pasta **src** contendo toda estrutura de pacotes e arquivos .java.
- IHC
 - Slides da apresentação;

- Slides da apresentação;
- Arquivo de texto (.pdf) contendo: Storytelling, Personas, Stackholders, Future Press Release, Blueprints, Benchmark, Taxonomia/Sitemaps e Moodboard;
- Sketches (rabiscoframes)
- Wireframes
- Protótipo das telas da aplicação
- Arquivo de texto (.pdf) especificando os princípios de design utilizados no projeto.

7. **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Por ser um projeto interdisciplinar, a banca definirá em comum acordo 40% da nota de cada aluno (20% apresentação oral, 10% slides e 10% arguição). Os outros 60% ficarão a cargo de cada professor em sua disciplina (levando em consideração os seguintes critérios apresentados abaixo).

LP3	Pontuação
Complexidade da lógica de programação	2,0
Interfaces gráficas	2,0
Encapsulamento, Classes e objetos	2,0
Herança, Interfaces e Polimorfismo	2,0
Boas práticas de programação Java	1,0
Coleções Genéricas, Tratamento de exceções e outros.	1,0

BD2	Pontuação
DER ou MER	2,0
Scripts de criação do banco de dados	2,0
Procedures/Funções	2,0
Visões	1,0
Cursorres	1,0
Controle de Acesso	1,0
Funções de agregação	1,0

Triggers (Extra)	1,0
------------------	-----

AOO	Pontuação
Lista dos requisitos funcionais, não funcionais e de negócio.	2,0
Diagrama de caso de uso	1,5
Descrição de 4 casos de uso relevantes no projeto	1,0
Protótipo de tela de 4 casos de uso relevantes do projeto	1,0
Diagrama de classe de projeto	1,5
Diagrama de estado (caso tenha no projeto)	1,0
2 diagramas de atividades relevantes no projeto	1,0
2 diagramas de sequência	1,0

IHC	Pontuação
Storytelling, Stackholders, Future Press Release, Blueprints, Benchmark, Taxonomia/Sitemaps e Moodboard	4,0
Sketches (rabiscoframes)	2,0
Wireframes	2,0
Protótipo das telas da aplicação	2,0
Princípios de design	1,0