



INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus Campinas

TADS

Projeto Interdisciplinar

Regras e normas

3º período – 2020/1

1. PROFESSORES

- Everton - everton.silva@ifsp.edu.br
- Joice - joice.mendes@ifsp.edu.br
- Tiago - tiagojc@ifsp.edu.br
- José Américo - jose.americo@ifsp.edu.br
- Argemiro - bevilacqua.argemiro@gmail.com

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 usando os conteúdos apresentados em ambas as disciplinas.

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 o tamanho e a temática do projeto.
- O projeto deverá ser feito em **grupos de 2 (duas) 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 aos 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. O membro que faltar, ficará com **nota 0** no item apresentação oral e arguição.

- Todos os grupos deverão estar presentes nos dois 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 10 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.

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 50% da nota de cada aluno (20% apresentação oral, 10% slides, 10% colaboração e 10% arguição). Os outros 50% ficarão a cargo de cada professor em sua disciplina (levando em consideração os seguintes critérios apresentados abaixo).

- **LP3**

| Atividade | Pontuação |
|---|-----------|
| Complexidade da lógica de programação | 2,0 |
| Interfaces gráficas (JavaFx) | 2,0 |
| Classe e objetos (atributos, construtores...) | 2,0 |
| Boas práticas de programação Java | 1,0 |
| Controles de acesso | 1,0 |
| Herança e Composição | 1,0 |
| Coleções Genéricas | 1,0 |
| Tratamento de exceções | 1,0 |

- **BD2**

| Atividade | 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

| Atividade | 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

| Atividade | 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 |