

	<b>Licenciatura</b>	<b>Multimédia</b>	<b>Ano</b>	<b>1.º</b>	<b>Sem.</b>	<b>2.º</b>
	<b>UC</b>	<b>Programação I</b>				
	<b>Docente</b>	Frederico Fonseca				
	<b>Ano Let.</b>	2015/2016	<b>Obs.</b>			

## Enunciado do Projeto Prático

O **projeto prático** da unidade curricular de **Programação I** consiste no desenvolvimento de uma **campanha digital** de **promoção** de um candidato a **Provedor do Estudante**, da licenciatura em Multimédia - *cargo fictício utilizado para efeitos de contextualização do tipo de projeto pretendido.*

Cada aluno deverá contactar um colega de curso (*não necessita de ser da mesma turma e/ou do mesmo ano curricular*) e pedir autorização para realizar a campanha sobre o mesmo. O aluno em causa deverá autorizar a captura de elementos audiovisuais (*fotografia, vídeo, etc.*) para a realização da respetiva campanha, bem como auxiliar na realização de uma pequena biografia sobre o próprio. O aluno deverá ainda conceder uma breve entrevista onde explicita algumas das medidas que implementaria caso viesse a ser o futuro provedor do estudante de Multimédia.

Todo o conteúdo utilizado na campanha digital é da autoria e responsabilidade do aluno executante e poderá incluir texto(s), fotografia(s), vídeo(s), entrevistas(s), documentário(s), entre outros. Cabe ao aluno decidir o que fazer e como fazer, desde que cumpra com o principal objetivo do projeto, a criação de uma campanha digital de promoção de um candidato.

ATENÇÃO: o aluno executante garante que o conteúdo recolhido é utilizado única e exclusivamente para a realização deste projeto, e que em momento algum partilhará ou cederá qualquer conteúdo a terceiros. O não cumprimento destas regras levará a anulação do projeto e consequente reprovação à unidade curricular.

O *website* responsivo deverá utilizar **HTML** (versão 5), **CSS** (versão 3) e **jQuery**. Todas as páginas do *website* devem ser implementadas de acordo com as

normas definidas nos **Web Standard** da W3C. O **design** (*layout*) da página deverá seguir a filosofia **Responsive Web Design** (RWD) e privilegiar a utilização de **tags semânticas** (*nav, main, section*, etc.) em detrimento de outras. Os menus e as cores apresentadas ao longo do *website* devem privilegiar a consistência em termos de linha gráfica. A estrutura e navegação do *website* deve ser rigorosamente planeada de forma a tornar a mesma o mais intuitiva e consistente possível.

Por último, com o intuito de tornar o *website* do candidato o mais dinâmico e interativo possível, o mesmo deverá conter as seguintes funcionalidades utilizando *jQuery*:

- 1) Um ou mais menus com sub-menus de acordo com a arquitetura de informação;
- 2) Galeria de imagens dinâmica;
- 3) Animações e transições sempre que se justificar;

Todo o conteúdo do projeto deverá estar obrigatoriamente alojado no **GitHub** e o ficheiro de ‘readme’ deverá conter imperiosamente a seguinte informação: **identificação e contacto do aluno** (nome, endereço de email, etc.); **identificação do instituto e da licenciatura** (nome, logo, endereço de facebook, etc.) e **identificação da unidade curricular** (nome, ano curricular, ano letivo, etc.).

## ► Objetivos

Com a realização do **Projeto Prático** pretende-se familiarizar os alunos com o desenvolvimento completo e estruturado de uma campanha digital de acordo com um determinado tema. Com efeito, os alunos devem ser capazes de compreender e dominar os conceitos e as técnicas fundamentais inerentes à conceção (desenho, implementação e avaliação) de campanhas digitais, de complexidade moderada, incluindo competências de criação de informação de acordo com os objetivos da campanha.

Os alunos são livres de melhorar o projeto da forma que bem entenderem, desde que não o desvirtuem. A qualidade criativa, estética e funcional aliada às questões de programação, são os pontos cruciais deste projeto. **Os casos omissos neste enunciado deverão ser esclarecidos junto do docente da unidade curricular.**

## ► Avaliação

Na avaliação do projeto serão privilegiadas as campanhas mais apelativas e visualmente consistentes, com maior índice de usabilidade e com o conjunto de funcionalidades mais completo. A campanha deverá ser apelativa, apresentar um bom jogo de cores e, sempre que necessário, deverá conjugar o conteúdo com a apresentação de elementos multimédia. Os elementos da campanha serão ainda avaliados de acordo com os seguintes critérios:

- Todas as páginas HTML e CSS devem ter sido validadas através dos validadores oficiais do W3C. O resultado da validação deverá ser incluído nos anexos do relatório;
- A utilização correta das linguagens HTML, CSS e jQuery no desenvolvimento das páginas e a sua respetiva adequação aos objetivos da mesma;
- A estrutura e navegação do *website* devem ser rigorosamente planeados de forma a tornar o mesmo intuitivo e consistente. O mapa de navegação escolhido deve ser detalhado no relatório;
- O tipo, quantidade e qualidade dos meios utilizados;
- A coerência dos argumentos, organização e correção ortográfica;

## ► Relatório

Juntamente com os ficheiros da campanha deverá ser entregue um relatório explicando as várias fases de implementação da mesma. No relatório devem ser explicadas as opções tomadas ao longo da implementação do projeto, bem como excertos de conteúdo (imagens, código, etc.) mais importantes e a sua respetiva explicação. Se existirem dúvidas acerca do conteúdo e/ou formato do relatório, estas devem ser colocadas ao docente.

**Nota:** o relatório a entregar deverá conter uma folha de rosto com a indicação do título do projeto e o nome e número do aluno que o constituem. Na folha de rosto deverá ainda estar facilmente identificável a URL do projeto no *GitHub*. No final do relatório deverá incluir um capítulo com a conclusão e outro com a bibliografia consultada.

## ► Datas Importantes

**01/06/2016** – Na aula, deste dia, os alunos deverão fazer uma apresentação - com a duração máxima de 7 minutos (c/ 2 minutos para dúvidas e questões), com o ponto de situação sobre a campanha. A apresentação é obrigatória para obter aprovação ao projeto;

**05/06/2016** – Entrega, por email, do projeto de grupo;

**06/06/2016** – Apresentação e defesa do projeto de grupo;

## ► Entrega

O projeto prático deve ser entregue até ao dia **05-06-2016** para o email [ffonseca@gmail.com](mailto:ffonseca@gmail.com). No email deverá constar obrigatoriamente todos os ficheiros do projeto, incluindo o relatório. **Após a data limite de entrega não será aceite qualquer projeto ou partes do mesmo.**

## ► Algumas Notas

- A implementação do projeto deverá utilizar os conhecimentos aprendidos no decorrer das aulas de Programação I. Não serão aceites projetos práticos que não respeitem este item.

- Não serão admitidos plágios – trabalhos copiados terão nota ZERO (tanto quem copiou como quem deixou copiar).

- Possíveis melhorias incluídas no projeto serão valorizadas.