

CEUB

Ciência da Computação

Programação para Web

Prof. Valdemir S Silva

PROJETO FINAL

A Atividade Prática Bimestral (APB) é um procedimento metodológico de ensino-aprendizagem desenvolvido por meio de etapas, acompanhadas pelo professor, e que tem por objetivos:

- Favorecer a autoaprendizagem do aluno.
- Estimular a corresponsabilidade do aluno pelo seu aprendizado.
- Promover o estudo, a convivência e o trabalho em grupo.
- Auxiliar no desenvolvimento das competências requeridas para o exercício profissional.
- Promover a aplicação da teoria na solução de situações que simulam a realidade.
- Oferecer diferenciados ambientes de aprendizagem

Para atingir estes objetivos, a APB propõe um desafio e indica os passos a serem percorridos ao longo do semestre para a sua solução.

Aproveite esta oportunidade de estudar e aprender com desafios da vida profissional.

Participação

Esta atividade será desenvolvida pelo grupo. Para tanto, os alunos deverão:

- organizar-se, previamente, em equipes de 4 a 5 participantes (já existentes);

Livro Texto da Disciplina

A produção desta APB é fundamentada no livro-texto da disciplina, que deverá ser utilizado para solução do desafio:

Ver bibliografias básicas no plano de ensino.

Orientações

- I. Cada grupo deverá escolher um tema específico para desenvolver o projeto de um site para uma organização comercial.
- II. Criar um briefing para coletar informações necessárias do cliente e assim ter artefatos suficientes para desenvolver o sistema de acordo com os requisitos do cliente.
- III. Produzir uma documentação escrita explicativa sobre o tema e a aplicação a ser desenvolvida. Esse documento deverá estar nos padrões ABNT e obrigatoriamente conter a identificação dos integrantes dos integrantes.
- IV. Fazer o rascunho do site (wireframe), o protótipo – poderá ser realizado no Figma.
- V. As implementações práticas deverão ser realizadas em HTML, CSS e JAVA SCRIPT. O HTML e o CSS poderá utilizar CMS ou framework.
- VI. Deverá haver um formulário e campos para serem calculados com a programação em JavaScript.
- VII. Demonstração prática – implementação deverá ser demonstrada na prática. No dia da apresentação, mostrar o site e todas as aplicações funcionando.

O QUE ENTREGAR E APRESENTAR?

1 – Descrição do projeto contendo resultados colhidos no briefing;

CEUB

Ciência da Computação

Programação para Web

Prof. Valdemir S Silva

2 – Requisitos Funcionais – tudo que é funcionalidade prática em que o usuário terá contato para realizar operações no site. Exemplo: Cadastrar, Fazer download, entre outros.

3 – Requisitos não funcionais – tudo que não depende exclusivamente da programação para o sistema funcionar. Exemplo: desempenho, sistema operacional, banda larga e entre outros.

4 – Regras de Negócio – o que o cliente quer que obrigatoriamente seja implementado. Exemplo: para realizar comprar o usuário tem que estar cadastrado.

5 – Diagrama de caso de uso – demonstra a interação do usuário com sistema. As elipses representam as funcionalidades do sistema.

6 – Diagrama de fluxo do sistema.

7 – Wireframe – rascunho inicial de todas as páginas projeto;

8 – Protótipo do projeto – realizado no Figma ou similar – o que será realmente implementado;

9 – Páginas implementadas em HTML, CSS

10 – Aplicação do JavaScript:

- a. Estruturas condicionais e de controle de fluxo.
- b. Eventos
- c. Métodos
- d. Objetos
- e. Tabelas
- f. Funções
- g. Interações com o usuário
- h. Automatizações

CRONOGRAMA:

16/06/2025	GRUPO 7 – 08:20 -	
	GRUPO 6 – 08:40	
	GRUPO 5 – 09:00	
	GRUPO 4 – 09:20	
23/06/2025	GRUPO 3 – 08:20	
	GRUPO 2 – 08:40	
	GRUPO 1 - 09:00	

- Todos os grupos deverão postar o trabalho (documentação + aplicação) em arquivo compactado (.rar, .7z, .zip) até o dia 15/06/2025 até as 23:59 horas no MOODLE.
- O grupo que não enviar dentro do prazo terá a nota reduzida em 50%;

AVALIAÇÃO

1. Participação em sala de aula: 1,0 pontos [Aulas: 26/05(0,33), 02/06(0,33) e 09/06(0,33)] ; Extra
2. Documentação: 2,0 pontos
3. Apresentação da prática: 6,0 pontos
 - Obediência ao horário agendado – 0,4
 - Entregas realizadas dentro do prazo – 0,4

CEUB

Ciência da Computação

Programação para Web

Prof. Valdemir S Silva

- Organização do trabalho – 0,4
- Apresentação individual – 0,4
- Apresentação em grupo – 0,4
- Execução do projeto
 - Aplicação funcionando – 2,0
 - Codificação / funcionalidades – 2,0

NOTA ≥ 9 ; "SS";

NOTA ≥ 7 ; "MS";

NOTA ≥ 5 ; "MM";

NOTA $\geq 0,1$; "MI";

NOTA = 0; "SR"