

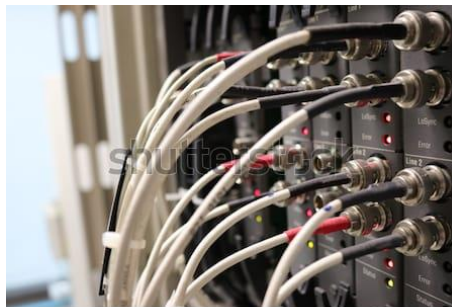
PARA WEB

- Desenvolvimento!

Introdução a
Disciplina

Prof. Galdir Reges
galdir@gmail.com

Quem é o Professor Galdir Reges?

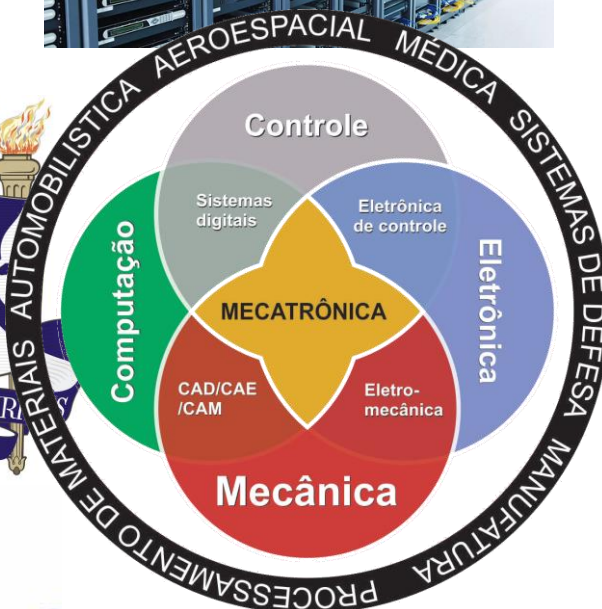


www.shutterstock.com • 1015694065

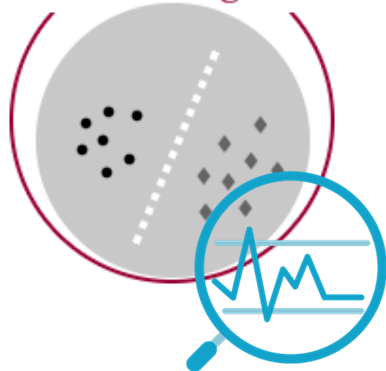


UNIFACS
UNIVERSIDADE SALVADOR

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES*



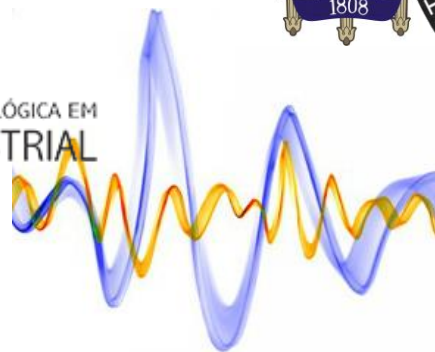
Pattern Recognition



Data
Science



CENTRO DE CAPACITAÇÃO TECNOLÓGICA EM
AUTOMAÇÃO INDUSTRIAL



Aulas

✧ Dias:

- Segundas das 19:00 às 21:40
- Reposições aos sábados das 11:20 as 13:50 (oficialmente)
- +2 horas por semana de estudo individual (geralmente)

✧ Local:

- Laboratório – Regras de uso?
- Blackboard – calendário, material, avaliação continuada, estudos dirigidos, trabalhos

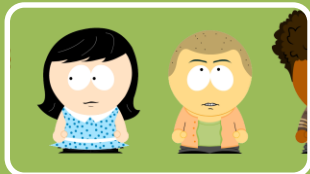
Plano de ensino

- ✧ Carga
- ✧ Ementa
- ✧ Competências da disciplina

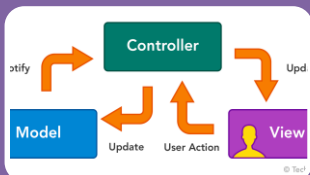
Objetivos de aprendizagem da disciplina.



Desenvolver um sistema web empregando as principais tecnologias.



Trabalhar em equipe de modo a exercitar sua capacidade de liderança e de colaboração.



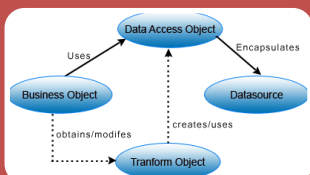
Aplicar o padrão de projeto MVC (Model-View-Controller).



Elaborar um projeto em equipe utilizando linguagem de programação, persistência de dados e interface para web.



Manipular eventos e validações com Javascript.



Utilizar o padrão DAO (Data Access Object).

Esquecemos o
conteúdo dos livros
que apenas lemos

isso vale para filmes também

Quem lembra mais geralmente faz o que?



Anotações!

Quem lembra mais geralmente faz o que?



The screenshot shows the top navigation bar of the SAGE Journals website. It includes a 'Menu' icon, the 'SAGE journals' logo, an 'Accounts' icon, and a 'Search' icon. Below the navigation bar is a red banner with the journal title 'Psychological Science'. The main article title is 'The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking' by Pam A. Mueller and Daniel M. Oppenheimer. It is a research article published on April 23, 2014. The DOI link is provided. There is a 'Check for updates' button and an 'Article information' dropdown. An Altmeter badge shows 3,595 citations. A note mentions a correction has been published, with a link to the corrigendum.

Menu SAGE journals Accounts Search

Psychological Science

The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking

Pam A. Mueller, Daniel M. Oppenheimer

First Published April 23, 2014 | Research Article | [Check for updates](#)

<https://doi.org/10.1177/0956797614524581>

[Article information](#) ▼  3,595 

A correction has been published: [Corrigendum: The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over...](#)

Abstract

Taking notes on laptops rather than in longhand is increasingly common. Many researchers have suggested that laptop note taking is less effective than longhand note taking for learning. Prior studies have primarily focused on students' capacity for multitasking and distraction when using laptops. The present research suggests that even when laptops are used solely to take notes, they may still be impairing learning because their use results in shallower processing. In three studies we found that students who took notes on laptops performed worse on conceptual

Pirâmide de aprendizagem de Glasser (1969)

Depois de duas semanas,
tendemos a lembrar de:

Tipo de envolvimento:

10%

do que a gente lê

Lendo

20%

do que a gente ouve

Ouvindo
palavras

**Recebendo
verbalmente**
Passivo

30%

do que a gente vê

Vendo imagens

50%

do que a
gente ouve
e vê

Assistindo um filme
Vendo uma exposição
Vendo uma demonstração

**Recebendo
visualmente**
Passivo

70%

do que a
gente diz

Participando em uma discussão
Dando uma palestra

**Recebendo/
Participando**
Ativo

90%

do que a
gente diz e faz

Fazendo uma apresentação dramática
Simulando uma experiência real
Fazendo algo realmente

Fazendo
Ativo

Competências

✧ Que competências são necessárias para sermos profissionais e colegas na área da computação?

- Conhecimento técnico
- Habilidade prática
- Interpretação e argumentação oral e escrita
- Gerenciamento projetos
- Coordenação em equipe
- Assiduidade
- Pontualidade

Anotou?

Avaliação das competências

- ✧ AV 1 – Peso 3 (70% prova e 30% teste prático)
- ✧ AV 2 – Peso 4 (70% prova e 30% ?)
- ✧ AV 3 – Peso 3 (caso não obtenha média 7 nas AV 1 e AV 2)

Detalhes dos trabalhos mais adiante

Anotou?

Provas

✧ Questões

- 60% dos pontos em questões de múltipla escolha
- 40% dos pontos em questões dissertativas

✧ Durante as aulas vamos treinar respondendo questões dissertativas

- Muito importante!
- Competência de interpretação e argumentação escrita

Anotou?

Competências de assiduidade e pontualidade

- ✧ Evitem atrasos. Prejudicam vocês e os colegas.
- ✧ Chamadas em todas as aulas. (duas por dia)
 - Chamada feita após 10 minutos do início da aula.
- ✧ Frequência mínima 75%.
 - Controle suas faltas
 - Evitar faltar sem necessidade
 - No fim do semestre você pode precisar faltar e poderá ter acumulado faltas demais

Anotou?

Trabalhos com avaliação 360 graus

✧ No projeto prático em equipe

- Membros avaliarão a si mesmo e a seus colegas de forma sigilosa
- Professor vai cruzar essas avaliações ajustar as notas individuais de cada aluno em relação ao projeto
- Reflete o mesmo processo profissional de diversas empresas

Anotou?

Bibliografia principal

- ✧ W3schools. HTML5 Tutorial. Disponível em <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- ✧ W3schools. CSS Tutorial. Disponível em <https://www.w3schools.com/html/default.asp>
- ✧ PHP.net. Manual do PHP. Disponível em http://php.net/manual/pt_BR/
- ✧ LEMAY, Laura; COLBURN, Rafe; TYLER, Denise. Aprenda a criar páginas Web com HTML e XHTML em 21 dias. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2002. Recurso online.
- ✧ MILETTO, Evandro Manara. Desenvolvimento de Software II Introdução ao Desenvolvimento Web com HTML, CSS, JavaScript e PHP. Porto Alegre Bookman 2014 1 recurso online ISBN 9788582601969.