



Plano de Ensino

1 Código e nome da disciplina

RPG0011 CONHECENDO OUTRO FRAMEWOK

2 Carga horária semestral

3 Carga horária semanal

4 Perfil docente

O docente deve preferencialmente ser graduado em Ciência da Computação, Informática, Engenharias ou áreas afins e possuir titulação mínima de especialista (Pós-graduação Lato Sensu), embora seja desejável a Pós-graduação Stricto Sensu (Mestrado e/ou Doutorado).

É desejável que o docente possua experiência profissional de anos no mercado de trabalho em Tecnologias da Informação, além de conhecimentos teóricos e práticos, habilidades de comunicação em ambiente acadêmico, capacidade de interação e fluência digital para utilizar ferramentas necessárias ao desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem (SGC, SAVA, BdQ e SIA).

É necessário que o docente domine as metodologias ativas inerentes à educação por competências e ferramentas digitais que tornam a sala de aula mais interativa. A articulação entre teoria e prática deve ser o eixo direcionador das estratégias em sala de aula. Além disto, é imprescindível que o docente estimule o autoconhecimento e autoaprendizagem entre seus alunos.

5 Ementa

Estruturação de um Website. Controle de Versionamento. Desenvolvimento de Interface Humano Computador. Angular. Pré Processador de CSS - SASS.

6 Objetivos

- Reconhecer os principais aspectos de Estruturação de um Website
- Identificar os elementos de Controle de Versionamento
- Reconhecer os elementos básicos para o Desenvolvimento de Interface Humano Computador
- Reconhecer os elementos fundamentais do Angular
- Identificar os principais aspectos do Pré Processador de CSS - SASS

7 Procedimentos de ensino-aprendizagem

Aulas interativas em ambiente virtual de aprendizagem, didaticamente planejadas para o desenvolvimento de competências, tornando o processo de aprendizado mais significativo para os alunos. Na sala de aula virtual, a metodologia de ensino contempla diversas estratégias capazes de alcançar os objetivos da disciplina.

Os temas das aulas são discutidos e apresentados em diversos formatos como leitura de textos, vídeos, hipertextos, encontros síncronos ao vivo, links orientados para pesquisa, estudos de caso, podcasts, atividades animadas de aplicação do conhecimento, simuladores virtuais, quiz interativo, simulados, biblioteca virtual e Explore + para que o aluno possa explorar conteúdos complementares e aprofundar seu conhecimento sobre as temáticas propostas.

8 Temas de aprendizagem

1. ESTRUTURAÇÃO DE UM WEBSITE

1.1 O DESIGN DA INTERAÇÃO NO WEBSITE

1.2 O CONCEITO DE ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO E O DESIGN RESPONSIVO NO WEBSITE

1.3 OS CONCEITOS DE USABILIDADE E SUA APLICAÇÃO EM WEBSITES

1.4 FERRAMENTAS DE MODELAGEM DA INTERFACE: WIREFRAME E PROTÓTIPO

2. CONTROLE DE VERSIONAMENTO

2.1 IDENTIFICAR O CONCEITO DE CONTROLE DE VERSÃO DE SOFTWARE

2.2 RECONHECER O SOFTWARE GIT E SUA INSTALAÇÃO

2.3 EMPREGAR OS COMANDOS BÁSICOS DO GIT

2.4 APLICAR O GIT PARA CONTROLE DE VERSÕES DE SOFTWARE

3. DESENVOLVIMENTO DE INTERFACE HUMANO COMPUTADOR

3.1 ELEMENTOS A SEREM DEFINIDOS EM UM PROJETO DE DESIGN DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

3.2 TÉCNICAS DE CONCEPÇÃO E MODELAGEM DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

3.3 PROCESSO DE DESIGN DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

3.4 PRINCÍPIOS E DIRETRIZES PARA O DESIGN DE INTERFACES HUMANO-COMPUTADOR

4. ANGULAR

4.1 RECONHECER O ANGULAR NA ESTRUTURAÇÃO DO COMPORTAMENTO DE SISTEMAS WEB

4.2 APLICAR A ARQUITETURA DE COMPONENTES NA CRIAÇÃO DO FRONT-END DE SISTEMAS WEB

4.3 EMPREGAR O PARADIGMA REATIVO PARA CRIAR FRONT-END COM ELEMENTOS ASSÍNCRONOS

4.4 APLICAR O FRAMEWORK ANGULAR NA CRIAÇÃO DO FRONT-END DE UM SISTEMA COMPLETO

5. PRÉ PROCESSADOR DE CSS - SASS

5.1 ANUNCIAR A INSTALAÇÃO E OS CONCEITOS BÁSICOS DE SASS

5.2 ANUNCIAR OS CONCEITOS DE EXPRESSÕES E TIPOS EM SASS

5.3 ANUNCIAR AS OPERAÇÕES CONDICIONAIS E DE REPETIÇÃO

5.4 ANUNCIAR AS FUNÇÕES EM SASS

9 Procedimentos de avaliação

A avaliação do aluno segue as normas regimentais da Instituição. Neste nível de conhecimento o aluno será avaliado por seu progresso na sequência de missões que lhe será apresentada, descritas a seguir:

1º) Missão Conceitual: Estudar os primeiros temas de aprendizagem do nível de conhecimento

2º) Missão Checkpoint de Conhecimento: Atividade com o objetivo de verificar o seu desempenho nos conteúdos estudados.

3º) Missão Conceitual: Estudar os últimos temas de aprendizagem do nível de conhecimento

4º) Entrega da Missão Prática (MP): Desenvolver um projeto que englobe os temas de aprendizagem estudados no nível de conhecimento. O progresso na MP será calculado a partir da entrega e do feedback do tutor em relação à MP.

10 Bibliografia básica

FONSECA, Cleber C. **Programação para Internet Rica**. Rio de Janeiro: SESES, 2016.
Disponível em: <http://repositorio.novatech.net.br/site/index.html#/objeto/detalhes/846BB14A57D14236B33417A19E0A77D6>

GEISSHIRT, K.; ZATTIN, E.; OLSSON, A. **Git Version Control Cookbook**. 2a. New York: Apress, 2018.

HAROLD, Elliotte R. **Refatorando HTML : Como Melhorar o Projeto de Aplicações Web Existentes**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577806706/>

11 Bibliografia complementar

DAVID, A. **Manual do web design responsivo**. São Paulo: BR, 2020.

MAYHEW, D. **The usability engineering lifecycle: A practitioner's handbook for user interface design**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1999.

NORMAN, D. A. **The design of everyday things**. New York: Basic Books, 1998.

PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J. **Introdução à teoria e prática da Interação Humano-Computador fundamentada na Engenharia Semiótica**. EUA: Kowaltowski, Kowaltowski.

PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J.; SOUZA, C. S. de. **A case study for evaluating interface design through communicability**. ACM: ACM, 2000.