



PUC Minas

Trabalho Interdisciplinar

Aplicações Web | Front End

Apresentação da Disciplina

Tópicos

- Objetivos da Disciplina
- Plano de Ensino
- Metodologia
 - Metodologia da Disciplina
 - Metodologia do Trabalho
- Processo de Avaliação



Objetivos da disciplina

Capacitar o aluno para:

- identificar um problema real a ser resolvido;
- detalhar a necessidade a partir da perspectiva do usuário;
- descrever os requisitos funcionais e não funcionais;
- propor soluções baseadas em software;
- conduzir um projeto de maneira sistemática e com trabalho em equipe.



Trabalho Interdisciplinar Front End

Introdução à Computação

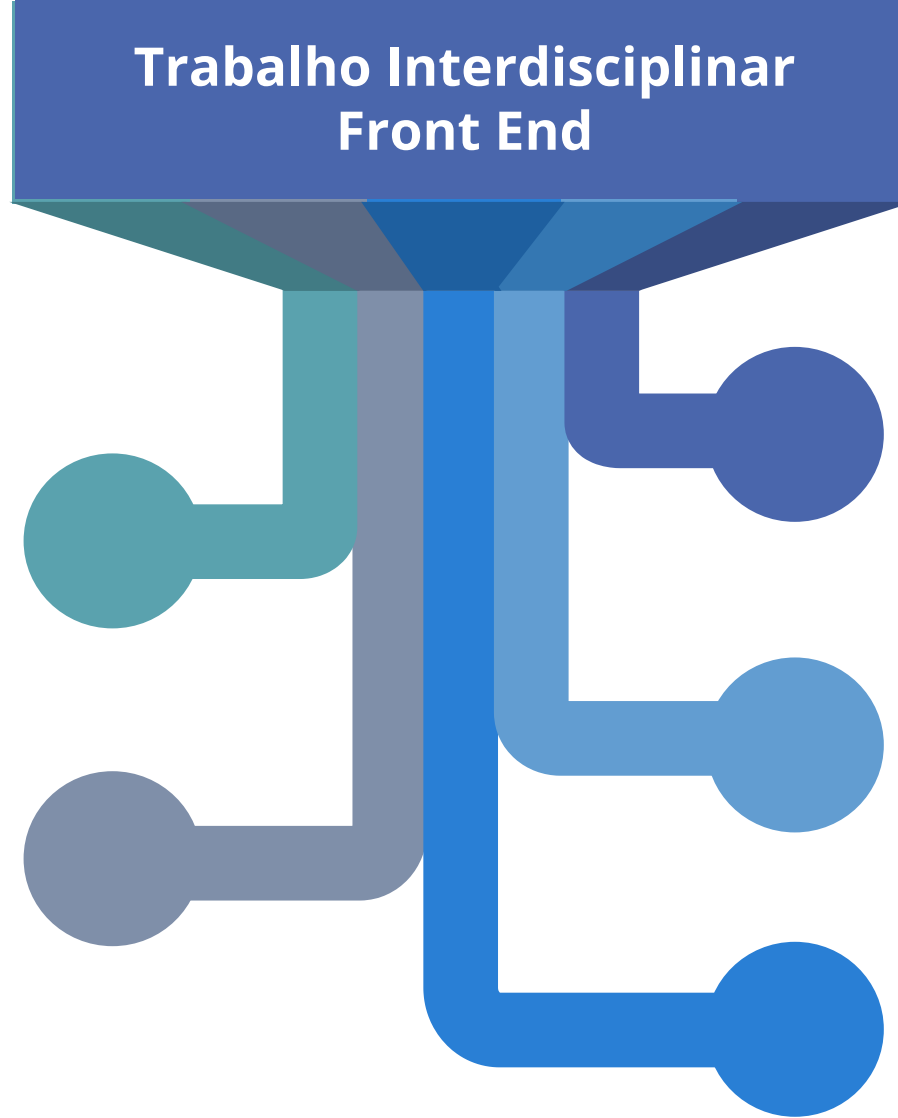
Algoritmos e Estruturas
de Dados I

Laboratório de Iniciação
à Programação

Cálculo I

Desenvolvimento de
Interfaces Web

Curso de Ciência da Computação



Trabalho Interdisciplinar Aplicações Web

Introdução à Computação

Algoritmos e Estruturas
de Dados I

Fundamentos de
Engenharia de Software

Cálculo I

Desenvolvimento de
Interfaces Web

Curso de Engenharia de Software



Trabalho Interdisciplinar Aplicações Web

Introdução à Computação

Algoritmos e Técnicas
de Programação

Filosofia: Razão e Modernidade

Cálculo I

Desenvolvimento de
Interfaces Web

Curso de Sistemas de Informação



Plano de Ensino



Introdução e Trabalho em equipe **6h em sala**

- Apresentação da disciplina
- Ética Universitária e diversidade
- Identificação de perfis
- Identificação de problemas
- Formação de grupos



Concepção e Planejamento do Projeto **6h em sala**

- Mapeamento do problema
- Proposta de solução
- Planejamento do projeto
- Distribuição de tarefas
- Metodologia de trabalho em grupo



Desenvolvimento do projeto **28h em sala**

- Definição da tecnologia a ser utilizada
- Mentoria dos trabalhos
- Processo incremental e iterativo de implementação do software



Trabalho Externo a Sala de Aula **10h externo**

- Prática investigativa relativa ao problema ou tecnologia do projeto
- Projeto e implementação da solução

Metodologia da Disciplina

Métodos didáticos

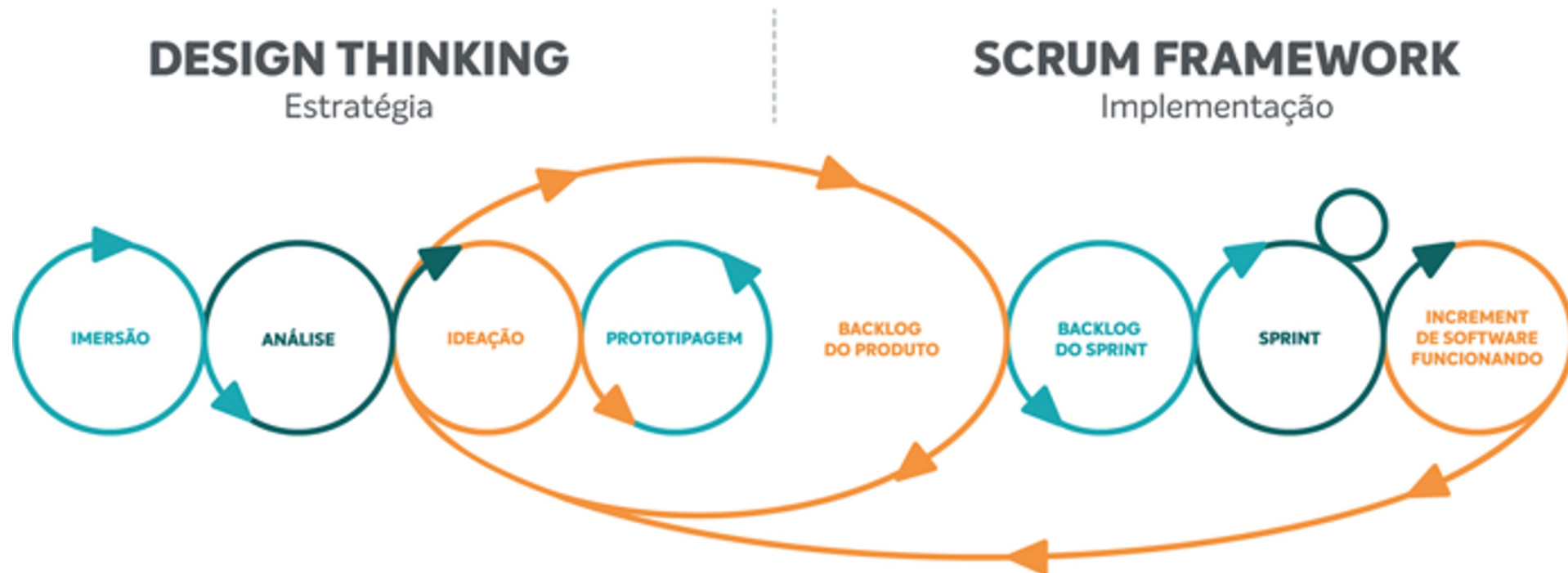
- Aulas expositivas mínimas e dinâmicas realizadas em sala
- Trabalho em grupo
 - Elaboração de projetos, avaliação de alternativas para solução de problemas, estudos dirigidos, experimentos de medição
- Orientação por 2 ou mais professores
 - Professores com perfis complementares auxiliam o desenvolvimento dos projetos
 - Acompanhamento realizado durante todo o processo de desenvolvimento
- Avaliação por pares e pelos professores
 - Os alunos têm a oportunidade de conhecer os projetos dos colegas em um processo assistido pelos professores
- Práticas investigativas de pesquisa
 - Os alunos devem buscar informações complementares para desenvolver o projeto
 - O resultado é apresentado para a turma

Flexibilização Curricular

Metodologia do Trabalho

CONCEPÇÃO

DESENVOLVIMENTO



Metodologia do Trabalho

CONCEPÇÃO

1. Escolha dos problemas a serem trabalhados nos projetos
2. Levantamento do problema pelo processo de entendimento e empatia com usuário
3. Detalhamento do problema a ser tratado gerando a documentação do projeto
 - Visão do contexto
 - Diagramas de personas
 - Histórias de usuários
 - Requisitos do projeto
 - Projeto de Interface
 - Metodologia de trabalho
4. Elaboração de apresentação do projeto (PowerPoint)
5. Apresentação do projeto para a turma

DESENVOLVIMENTO

1. Desenvolvimento das Funcionalidades
 - Definição das estruturas de dados
 - Programação do software (JavaScript)
 - Definição de identidade visual
2. Evolução do relatório técnico do projeto (iniciado na fase de concepção)
3. Elaboração da apresentação do projeto (PowerPoint)
4. Montagem do vídeo do projeto
5. Apresentação do projeto para a turma

Cronograma e Avaliação – 2023/2



Ética Universitária

Ética Universitária

O que significa ética?

Ética é uma implicação moral marcada pela honestidade perante à instituição, pela lealdade perante os colegas, pela transparência perante os professores e pela dignidade individual perante si próprio

No ambiente acadêmico

O que é esperado do aluno?

- Promover o respeito mútuo entre colegas, professores e funcionários;
- Promover a tolerância pelas diferentes ideologias, pensamentos e ideias acolhendo a diversidade
- Não se envolver em atos relacionados a cola, falsificação e plágio

O Guia do Aluno traz as regras da Universidade

Diversidade e Criatividade

A criação de software, aplicativos e os mais diversos produtos digitais requerem e se beneficiam de:

- equipes multidisciplinares
- equipes diversas
 - em formação
 - em especialidade
 - em experiência
 - em perfil
 - em gênero
 - em cultura



Levantamento de Problemas

Identificação de Problemas – Card de Problemas

DESCREVA O PROBLEMA

QUEM TEM ESSE PROBLEMA

COMO / QUANDO O PROBLEMA AFETA A PESSOA

PROBLEMA

Identifique um nome para o problema (max: 4 palavras)

DESCRIÇÃO

Descreva brevemente o problema dando noção da dor que está sendo tratada

RELATOS DE CASOS DO PROBLEMA

Descreva situações e contextos em que o problema foi identificado ou que ele ocorre

QUAIS SÃO OS ENVOLVIDOS NESSE PROBLEMA

Identifique quem é afetado ou auxilia alguém numa situação relacionada a este problema

Sugestão de Áreas

Área/Assunto	Desdobramentos/Escopo/Foco
Agenda	Amigos Colegas Eventos Personalidades
Matemática	<ul style="list-style-type: none">· Sistema de equações lineares· Equações de 2º. Grau· Operações básicas, cálculos de fatorial, valores absolutos, logaritmos, potências => calculadora!?· Funções, Limites, Derivadas, Integrais => Cálculo Diferencial e Integral
Conversor	Unidades de medida (distância, velocidade, temperatura, etc)
Sistemas Numéricos	Definição, Exemplos, Exercícios
Atlas	Geográfico Anatomia Computação Personalidades
Educação	Ensino Fundamental, Médio ou Superior
Entretenimento	RPG Tabuleiros Quebra-cabeças Sudoku

Obrigado!