



Curso	DESIGN			Núcleo Temático	O HOMEM E O AMBIENTE			Etapa	4	
Comp. Curricular	PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO II						Código	ENEX50847		
Componente Curricular (CC)	Carga horária (horas)	31,67			EIXO		Projétual	Não		
	Créditos			Universal		Sim		X		
Presencial		Teórica	Prática	Ateliê	Comum	Específico		X		
Online	Síncrono		X		Optativo			Não		
	Assíncrono				Prática como CC			X		
EaD					Outras Modalidades			Percentual	%	
<b>Professores(as)</b>				<b>DRT</b>						
Jair Alves da Silva Jr.				116272-5						
<b>Ementa</b>										
Estudo e desenvolvimento de projeto de plataformas web usando Java Script. Conceitos de programação utilizando JavaScript. Aplicação das ferramentas de UX e UI. Conceitos de interfaces responsivas.										
<b>Objetivos Conceituais</b>			<b>Objetivos Procedimentais e Habilidades</b>				<b>Objetivos Atitudinais e Valores</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprofundar fundamentos teóricos e práticos gerais necessários ao projeto e desenvolvimento de aplicações web responsivas</li><li>- Conhecer possibilidades de desenvolvimento de aplicações web a partir do conhecimento de fundamentos teóricos sobre desenvolvimento baseado em micro-serviços</li><li>- Conhecer ambientes de desenvolvimento e utilizar os comandos de linguagem para desenvolvimento de soluções web e se apropriar dos conceitos, técnicas, comandos e instruções no desenvolvimento de aplicações dessa natureza.</li><li>- Desenvolver e manter aplicações web responsivas utilizando ambientes de computação em nuvem.</li></ul>			<ul style="list-style-type: none"><li>Ser capaz de elaborar aplicações web responsivas integradas com serviços próprios ou de terceiros.</li><li>- Ser capaz de desenvolver projetos de aplicações, levando em consideração o perfil dos usuários, conteúdo e a estrutura de navegação, que possuam alto nível de interatividade e possibilidade de trabalhar com interfaces múltiplas, determinadas por acessos e permissões.</li><li>- Ser capaz de utilizar ferramentas de controle e gerenciamento de versões no processo de desenvolvimento de software</li><li>- Possuir conhecimentos referentes às tecnologias de desenvolvimento web e mobile.</li><li>- Ter consciência da necessidade de busca de inovações tecnológicas.</li><li>- Contribuir para a inserção crítica do aluno na sociedade da informação.</li><li>- Identificar as mudanças sociais, causas e consequências ligadas ao aparecimento e evolução de aplicativos mobile em geral.</li></ul>				<ul style="list-style-type: none"><li>- Possuir conhecimentos referentes às tecnologias de desenvolvimento web e mobile.</li><li>- Ter consciência da necessidade de busca de inovações tecnológicas.</li><li>- Contribuir para a inserção crítica do aluno na sociedade da informação.</li><li>- Identificar as mudanças sociais, causas e consequências ligadas ao aparecimento e evolução de aplicativos mobile em geral.</li></ul>			
<b>Conteúdo Programático</b>										
Conceitos de programação utilizando JavaScript. Noções de UX e UI. Conceitos de interfaces responsivas. Conceitos de Computação Móvel. Frameworks de Desenvolvimento e Ferramentas. Desenvolvimento de UI para Computação Móvel. Programação para dispositivos móveis. 0. Apresentação do Plano de Ensino 1. Fundamentos de Linguagens para web (revisão de conteúdo – HTML, CSS – Panorama geral). 2. JavaScript 2.1. Conceitos básicos da linguagem Javascript 2.2. Funções, métodos & objetos 2.3. Decisões & loops 2.4. DOM (Document Object Model), permite acessar e alterar o conteúdo de um documento 2.5. Uso de eventos pode tornar rápido e fácil o processo de escrever scripts 2.6. Validação de Formulário										
<b>Metodologia</b>										
Aulas Práticas compostas de pequenos blocos teóricos e atividades em laboratório. Resolução de problemas e elaboração de projeto de site.										



Avaliação			
1ª Avaliação (N1): Exercícios práticos sobre HTML (peso 0,2)			
2ª Avaliação (N2): Exercícios práticos sobre CSS e sobre conceitos de UX/UI (peso 0,3)			
3ª Avaliação Final (AF): Proposta de design de site utilizando conceitos de UX/UI (peso 0,5)			
Composição da nota final:			
$MF = (N1 \times 0,2) + (N2 \times 0,3) + (AF \times 0,5)$			
Bibliografia básica			
FOROUZAN, Behrouz A.; MOSHARRAF, Firouz. Fundamentos da ciência da computação. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2012. xiv, 560 p. ISBN 9788522110537.			
LEE, Valentino; Schneider, Heather; Schell, Robbie. Aplicações Móveis: arquitetura, projetos e desenvolvimento. Editora Pearson 2005 350 p. ISBN 9788534615402. RODGER, Richard. Beginning mobile application development in the cloud. 1st ed. New Jersey: John C. Winston, c2011. E-book (556 p.). ISBN 9781118203330. Disponível em: <a href="https://www3.mackenzie.br/biblioteca_virtual/index.php?tipoBiblio=ebookcentral&amp;flashObj=n">https://www3.mackenzie.br/biblioteca_virtual/index.php?tipoBiblio=ebookcentral&amp;flashObj=n</a> . Acesso em: 27 maio 2020.			
Bibliografia Complementar			
B'FAR, Reza. Mobile computing principles: designing and developing mobile applications with UML and XML. Cambridge, England: Cambridge University Press, c2005. E-book (xvi, 861 p. : il.). ISBN 9780511263484. Disponível em: <a href="https://www3.mackenzie.br/biblioteca_virtual/index.php?tipoBiblio=ebookcentral&amp;flashObj=n">https://www3.mackenzie.br/biblioteca_virtual/index.php?tipoBiblio=ebookcentral&amp;flashObj=n</a> . Acesso em: 27 maio 2020.			
SHARP, Helen; PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. 5th ed. Indianapolis, IN: Wiley, c2019. E-book (659 p.) ISBN 9781119547358. Disponível em: <a href="http://pergamum.mackenzie.br:8080/pergamumweb/vinculos/00003d/00003d0c.jpg">http://pergamum.mackenzie.br:8080/pergamumweb/vinculos/00003d/00003d0c.jpg</a> . Acesso em: 26 maio 2021.			
FLIG, B. Mobile design and development : practical concepts and techniques for creating mobile sites and web app. O'Reilly. 2009.			
Bibliografia Adicional			
<a href="http://www.w3.org">www.w3.org</a> <a href="http://www.codecademy.com">www.codecademy.com</a> <a href="http://www.w3schools.com">www.w3schools.com</a> <a href="http://www.webplatform.org">www.webplatform.org</a> <a href="https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/">https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/</a>			
Coordenador do Curso	Nara Sílvia Marcondes Martins	Diretor da Unidade	Angélica Tanus Benatti Alvim
Coordenador Adjunto			