

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		Projetual		Não			
		Créditos			Universal		Sim			X			
				Teórica	Prática	Ateliê	Comum			Creditação da Extensão			
Presencial				X			Específico	X	Não				
Online		Síncrono						Optativo				X	
		Assíncrono						Prática como CC				Sim	
EaD								Outras Modalidades				Percentual	
Professores(as)						DRT							
Jair Alves da Silva Jr.						116272-5							
Ementa													
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.													
Objetivos Conceituais				Objetivos Procedimentais e Habilidades					Objetivos Atitudinais e Valores				
<ul style="list-style-type: none">- Aprofundar fundamentos teóricos e práticos gerais necessários ao projeto e desenvolvimento de aplicações web responsivas- Conhecer possibilidades de desenvolvimento de aplicações web a partir do conhecimento de fundamentos teóricos sobre desenvolvimento baseado em micro-serviços- 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.- Desenvolver e manter aplicações web responsivas utilizando ambientes de computação em nuvem.				<ul style="list-style-type: none">Ser capaz de elaborar aplicações web responsivas integradas com serviços próprios ou de terceiros.- 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.- Ser capaz de utilizar ferramentas de controle e gerenciamento de versões no processo de desenvolvimento de software- Possuir conhecimentos referentes às tecnologias de desenvolvimento web e mobile.- Ter consciência da necessidade de busca de inovações tecnológicas.- Contribuir para a inserção crítica do aluno na sociedade da informação.- Identificar as mudanças sociais, causas e consequências ligadas ao aparecimento e evolução de aplicativos mobile em geral.					<ul style="list-style-type: none">- Possuir conhecimentos referentes às tecnologias de desenvolvimento web e mobile.- Ter consciência da necessidade de busca de inovações tecnológicas.- Contribuir para a inserção crítica do aluno na sociedade da informação.- Identificar as mudanças sociais, causas e consequências ligadas ao aparecimento e evolução de aplicativos mobile em geral.				
Conteúdo Programático													
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													
Metodologia													
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: https://www3.mackenzie.br/biblioteca_virtual/index.php?tipoBiblio=ebookcentral&flashObj=n . 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: https://www3.mackenzie.br/biblioteca_virtual/index.php?tipoBiblio=ebookcentral&flashObj=n . 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: http://pergamum.mackenzie.br:8080/pergamumweb/vinculos/00003d/00003d0c.jpg . 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			
www.w3.org www.codecademy.com www.w3schools.com www.webplatform.org https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/			
Coordenador do Curso	Nara Sílvia Marcondes Martins	Diretor da Unidade	Angélica Tanus Benatti Alvim
Coordenador Adjunto			