

**PLANO DE ENSINO**

**DEPARTAMENTO:** Engenharia de Software

**DISCIPLINA:** Desenvolvimento de sistemas para Web

**SIGLA:** 55DSW

**PROFESSOR:** Marcelo de Souza

**E-MAIL:** bsi.marcelo@gmail.com

**CARGA HORÁRIA TOTAL:** 108

**TEORIA:** 36

**PRÁTICA:** 72

**CURSO(S):** Bacharelado em Engenharia de Software

**SEMESTRE/ANO:** 2/2016

**PRÉ-REQUISITOS:** 45PBD, 45EST

**OBJETIVO GERAL DO CURSO:** O Curso de Bacharelado em Engenharia de Software do CEAVI objetiva formar profissionais aptos a produzir sistemas de software de alta qualidade. Por alta qualidade, compreende-se softwares produzidos aplicando-se técnicas, métodos e ferramentas que permitam produzi-los como propriedades ergonômicas, funcionais, manuteníveis, seguros e de alto desempenho para as diversas áreas de negócio. Espera-se alcançar este objetivo por meio de uma formação que permita ao egresso desempenhar com plenitude suas atribuições profissionais com base em quatro pilares: competência técnica, multidisciplinaridade, postura ética e comportamento empreendedor. Objetiva-se então que o perfil adquirido pelo egresso ao longo do Curso o capacite para o atendimento de uma demanda nacional e principalmente regional, de modo que este possa se integrar ao mercado de forma plena e atuando nas diversas áreas do mercado de software.

**EMENTA:** Arquitetura de aplicações baseados na Web. Metodologias de desenvolvimento para aplicações Web. Linguagem de programação para Web.

**OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:** Entender as técnicas da engenharia de software para Web e produzir software seguindo a arquitetura de aplicações Web.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS/DISCIPLINA:**

- I) Entender o funcionamento da Web e a arquitetura de sistemas Web;
- II) Conhecer as metodologias de desenvolvimento de aplicações Web;
- III) Construir sistemas Web em Java.

**CRONOGRAMA DE ATIVIDADES**

Aula	Data	Horário	Conteúdo
1	03/08	18h50min	- Assuntos administrativos e conceitos básicos.
2	03/08	18h50min	- Arquitetura de aplicações Web.
3	10/08	18h50min	- HTML, CSS e Javascript.
4	10/08	18h50min	- HTML, CSS e Javascript.
5	13/08	08h20min	- HTML, CSS e Javascript.
6	13/08	08h20min	- HTML, CSS e Javascript.
7	17/08	18h50min	- HTML, CSS e Javascript.

8	17/08	18h50min	- HTML, CSS e Javascript.
9	24/08	18h50min	- Desenvolvimento de jogos com HTML5 e Canvas.
10	24/08	18h50min	- Desenvolvimento de jogos com HTML5 e Canvas.
11	27/08	08h20min	- Desenvolvimento de jogos com HTML5 e Canvas.
12	27/08	08h20min	- Desenvolvimento de jogos com HTML5 e Canvas.
13	31/08	18h50min	- Desenvolvimento de jogos com HTML5 e Canvas.
14	31/08	18h50min	- Desenvolvimento de jogos com HTML5 e Canvas.
-	<b>07/09</b>	<b>18h50min</b>	<b>Feriado Nacional – Independência do Brasil</b>
-	<b>07/09</b>	<b>18h50min</b>	<b>Feriado Nacional – Independência do Brasil</b>
<b>15</b>	<b>10/09</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
<b>16</b>	<b>10/09</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
17	14/09	18h50min	- Metodologias ágeis – Scrum.
18	14/09	18h50min	- Metodologias ágeis – Scrum.
19	17/09	08h20min	- Metodologias ágeis – Scrum.
20	17/09	08h20min	- Metodologias ágeis – Scrum.
21	21/09	18h50min	- Metodologias ágeis – Scrum.
22	21/09	18h50min	- Metodologias ágeis – Scrum.
<b>23</b>	<b>28/09</b>	<b>18h50min</b>	<b>Apresentação do trabalho 1</b>
<b>24</b>	<b>28/09</b>	<b>18h50min</b>	<b>Avaliação 1</b>
25	01/10	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
26	01/10	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
27	05/10	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
28	05/10	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
-	<b>12/10</b>	<b>18h50min</b>	<b>Feriado Nacional – Nossa Senhora Aparecida</b>
-	<b>12/10</b>	<b>18h50min</b>	<b>Feriado Nacional – Nossa Senhora Aparecida</b>
<b>29</b>	<b>15/10</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
<b>30</b>	<b>15/10</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
31	19/10	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
32	19/10	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
33	22/10	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
34	22/10	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
35	26/10	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
36	26/10	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
-	<b>29/10</b>	<b>08h20min</b>	<b>Feriado Escolar – Dia do servidor público</b>
<b>37</b>	<b>30/10</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
-	<b>02/11</b>	<b>18h50min</b>	<b>Feriado Nacional - Finados</b>
-	<b>02/11</b>	<b>18h50min</b>	<b>Feriado Nacional - Finados</b>
<b>38</b>	<b>05/11</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
<b>39</b>	<b>05/11</b>	-	<b>Atividade a distância</b>
40	05/11	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
41	05/11	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
42	09/11	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
43	09/11	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
44	16/11	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
45	16/11	18h50min	- Linguagens de programação Web – Java.
46	19/11	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
47	19/11	08h20min	- Linguagens de programação Web – Java.
<b>48</b>	<b>23/11</b>	<b>18h50min</b>	<b>Apresentação do trabalho 2.</b>
<b>49</b>	<b>23/11</b>	<b>18h50min</b>	<b>Avaliação 2.</b>
50	26/11	08h20min	- Outras linguagens de programação Web.
51	26/11	08h20min	- Outras linguagens de programação Web.
52	30/11	18h50min	- Outras linguagens de programação Web.

53	30/11	18h50min	- Outras linguagens de programação Web.
<b>54</b>	<b>03/12</b>	<b>08h20min</b>	<b>Apresentação do trabalho 3.</b>
	<b>07/12</b>		<b>Exame final.</b>

**METODOLOGIA PROPOSTA:** Aulas teóricas expositivas e aulas práticas baseadas em exercícios e trabalhos. Os trabalhos consistem em projetos de software que devem ser implementados na linguagem de programação proposta e seguindo a metodologia de desenvolvimento apresentada em aula.

**AVALIAÇÃO:**

- 1) A1: Avaliação 1 (35%)
- 2) A2: Avaliação 2 (35%)
- 3) T1: Trabalho 1 (10%)
- 4) T2: Trabalho 2 (10%)
- 5) T3: Trabalho 3 (10%)

**Cálculo da média:**

$$(A1 * 0.35) + (A2 * 0.35) + (T1 * 0.1) + (T2 * 0.1) + (T3 * 0.1)$$

**Observações**

1) O aluno que não realizar as avaliações na data estabelecida deverá preencher requerimento junto à secretaria para realização de avaliação em nova data.

2) Durante as aulas práticas em laboratório, a Internet deverá ser utilizada apenas para fins de aprendizagem, não sendo permitido acesso a redes sociais e afins. O aluno que for flagrado em sites não relacionados com a disciplina estará sujeito a perda de pontos.

**BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:**

CONALLEN, J. **Desenvolvimento de aplicações web com UML**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

LOUNDON, K. **Desenvolvimento de grandes aplicações Web**. São Paulo: Novatec, 2010.

PRESSMAN, R. S.; LOWE, D. **Engenharia web**. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

**BIBLIOGRAFIA DE APOIO:**

DALL'OGGIO, P. **PHP: programando com orientação a objetos**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2009.

GEARY, D.; HORSTMANN, C. **Core Java Server Faces: fundamentos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

JACOBI, Jonas; FALLOWS, John. **Pro JSF e Ajax: construindo componentes ricos para a internet**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

LUCKOW, Décio Heinzelmann; DE MELO, Alexandre Altair. **Programação Java para a WEB**. Novatec Editora, 2010.

THOMAS, D.; HANSSON, D.H. **Desenvolvimento web ágil com Rails**. 2. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

[http://ceavi.udesc.br/arquivos/id\\_submenu/1010/pp\\_bacharelado\\_engenharia\\_software.pdf](http://ceavi.udesc.br/arquivos/id_submenu/1010/pp_bacharelado_engenharia_software.pdf)