

Docente: <b>Bruno Henrique Strik</b>	Período: <b>2º/2017</b>
Oficina: <b>Informática Hardcore - Laboratório de Projetos Avançados</b>	
Horário: <b>Terça-feira 07h30min - 09h40min</b>	
<p>Resumo da Oficina:</p> <p><b>Na oficina Informática Hardcore vamos atingir um novo nível no desenvolvimento de software: Nesta oficina vamos desenvolver projetos de aprendizagem que cobrem as diversas disciplinas da informática, refletindo assim a real prática profissional. Na oficina os estudantes serão divididos em equipes compostas pelos membros: Líder de projeto, analistas, desenvolvedores e analistas de qualidade (alternados regularmente para que todos os estudantes possam vivenciar os diversos papéis). Através da aprendizagem cooperativa vamos desenvolver softwares completos em níveis progressivos de dificuldade utilizando as ferramentas Visual Paradigm, Eclipse e Visual Studio.</b></p> <p>O principal pressuposto da Aprendizagem Cooperativa é permitir o desenvolvimento cognitivo e pedagógico de estudantes através de uma relação direta entre a melhoria no rendimento acadêmico e o desenvolvimento de competências sociais. Os estudantes aprendem mais e melhor quando interagem entre si, com autonomia, do que quando ocupam papel passivo, de ouvintes, nas aulas. Quando entendem o apoio mútuo é um elemento potencializador de resultados. Que o seu sucesso depende do sucesso de sua equipe e que a recíproca é verdadeira – o sucesso de sua equipe depende de sua participação pró-ativa, de seu engajamento.</p> <p><b>Método de avaliação:</b> Participação e engajamento; Apresentação de projetos e protótipos</p>	
<p>Ementa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A Programação do Computador (A lógica de programação para computadores, as linguagens de programação, a programação básica de computadores, as ferramentas para desenvolvimento de programas de computador).</li> <li>• Desenvolvimento de Aplicações Orientadas a Objetos (A história e os principais personagens/empresas, os conceitos: classes, objetos, métodos, atributos, instância, encapsulamento, herança e polimorfismo; as vantagens e a utilização na indústria do software, a programação orientada a objetos)</li> <li>• Análise e Projeto Orientado a Objetos (a modelagem de sistemas computacionais utilizando a linguagem de modelagem unificada – UML)</li> <li>• Desenvolvimento de Aplicações para Internet (As camadas e funcionalidades de um sistema WEB, tecnologias e ambientes de desenvolvimento para a camada WEB-Client, tecnologias e ambientes de desenvolvimento para a camada WEB-Server, a aplicação dos conceitos inerentes a Interface Homem-Computador – IHC)</li> <li>• A Engenharia de Software (Os modelos de processo e suas características, a engenharia de requisitos, a qualidade de software e as atividades de verificação, validação e teste – VV&amp;T, a manutenção do software e o processo de reengenharia, a gestão de projetos de software, a engenharia de software aplicada em sistemas WEB)</li> </ul>	
<p>Indicado para:</p> <p><b>Estudantes que realmente amem informática e desejam seguir carreira na área. Estudantes que queiram aprender técnicas avançadas de desenvolvimento de software. Aberto à estudantes de qualquer ano, desde que tenha base sólida de informática e enorme interesse em programação.</b></p> <p><b>ATENÇÃO ESTUDANTE:</b> Esta é uma oficina bastante avançada, ao se inscrever nela tenha certeza que o ritmo será puxado e o desafio será grande, mas recompensador. É obrigatório que você já entenda conceitos de variáveis e da estrutura condicional IF.</p> <p><b>ATENÇÃO TUTOR/SEPAE:</b> Não há nenhuma oficina definida como pré-requisito para participar desta. Minha única exigência é a sincera disposição de enfrentar o desafio de aprender informática super-avançada.</p>	
No. máximo de vagas: <b>20</b>	

