WEB DESIGN
INFORMAÇÕES GERAIS

APRESENTAÇÃO

A sociedade da informação, cada vez mais vem promovendo grandes avanços na área tecnológica. Uma das profissionais promissoras no mercado tecnológico é a de web designer, pois estamos vivendo em uma área cada vez mais digital. Diante dessa crescente, foi pensado o curso de Pós-Graduação em Web Design com a finalidade de fornecer ao profissional experiência teórica na área de criação de sites responsivos e rastreáveis, com atrativos para clientes e fornecedores conectados no campo mercadológico digital.
O curso visa preparar o profissional para assumir papéis importantes no mercado de trabalho e no mundo dos negócios digitais, além de capacitar o profissional web designer a realizar desenhos em web sites para promoção de um produto ou serviço. O Curso aborda conteúdos de Ilustração e tratamento de imagens 2 D, Web design em Wordpress, Análise de mercado digital, Human Centred design, construção e animação de cenários e objetos 2 D e 3 D.

OBJETIVO

Adquirir conhecimento necessário para utilizar programas específicos da área para criação e tratamento de imagens.

METODOLOGIA

Em termos gerais, a metodologia será estruturada e desenvolvida numa dimensão da proposta em EAD, na modalidade online ou semipresencial, visto que a educação a distância está consubstanciada na concepção de mediação das tecnologias em rede, com momentos presenciais e atividades a distância em ambientes virtuais de aprendizagens, que embora, acontece fundamentalmente com professores e alunos separados fisicamente no espaço e ou no tempo, mas que se interagem através das tecnologias de comunicação. Assim, todo processo metodológico estará pautado em atividades nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA).

Código	Disciplina	Carga Horária
5138	Ambiente para Desenvolvimento Web	60

APRESENTAÇÃO

Arquitetura cliente-servidor. Arquitetura web. HTTP server. WEB standards. HTML. Cascading style sheets (CSS). Javascript. IDEs. PHP. Noções de máquinas virtuais. Noções de Java.

OBJETIVO GERAL

Preparar o profissional de informática para imergir no mundo do desenvolvimento de sites e sistemas para Internet, iniciando pelo entendimento do ambiente de desenvolvimento, seus protocolos, arquiteturas e interfaces de programação.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a evolução da internet e, na sequência, ter uma visão técnica dos serviços utilizados na Internet, tendo por base a arquitetura cliente-servidor.
- Contextualizar os elementos básicos que compõem a estrutura de uma arquitetura web.
- Identificar as características principais do protocolo HTTP, entendendo como utilizá-lo para acessar e manipular servidores online.
- Utilizar ferramentas de FTP, SFTP e FTPS, ferramentas essas que auxiliam na manipulação de diretórios e arquivos online.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – ARQUITETURAS DE APLICAÇÕES E OS PROTOCOLOS DA WEB
ARQUITETURA CLIENTE-SERVIDOR
ARQUITETURA WEB
HTTP SERVER
FILE TRANSFER PROTOCOL (FTP)

UNIDADE II – HTML E CSS
WEB STANDARDS
HTML
EDITORES HTML
CASCADING STYLE SHEETS (CSS)

UNIDADE III – HTML5 E JAVASCRIPT
HTML 5
JAVASCRIPT
BOOTSTRAP E FRAMEWORKS DE CSS
IDES

UNIDADE IV – VISÃO GERAL DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO WEB
PHP
NOÇÕES DE MÁQUINAS VIRTUAIS
NOÇÕES DE JAVA

REFERÊNCIA BÁSICA

CORCINI, Luiz Fernando. Introdução ao Coding Mobile. Recife: Telesapiens, 2022.

MORAIS, Izabelly Morais de.; CARDOSO, Leandro C.; SILVA, Max André de Azevedo. Lógica de programação. Recife: Telesapiens, 2022.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

SARMENTO, Camila Freitas. Administração doSGBD PostgreSQL. Recife: Telesapiens, 2021.

VULCANIS, Jeferson Artur. Administração de sistema operacional proprietário. Recife: Telesapiens, 2022.

PERIÓDICOS

GUEDES, Danyelle Garcia.; SANTANA, Alan de Oliveira. Programação em CLP. Recife: Telesapiens, 2021

5149	**Ilustração e Tratamento de Imagens 2D – Adobe Photoshop**	**60**

APRESENTAÇÃO

Conceito de imagens vetoriais e de bitmaps. História e versões do Adobe Photoshop. Recursos do Adobe Photoshop. Criação de uma nova imagem. Trabalho com textos. Operações básicas com objetos. Deformação de objetos. Movimentação de objetos. Duplicação de objetos. Agrupamento de objetos. Trabalho com layers. Ferramentas de preenchimento. Ferramenta pincel. Contornos de objetos. Modo de mesclagem. Paleta e gradiente de cores. Apagamento de plano de fundo. Opções de amostragem. Tolerância. Proteção de cores em cima de objetos. Obras de arte com o mixer brush. Ferramentas de máscara. Varinha mágica. Carimbo de padrão. Conta-gotas. Medição e ajuste com ferramenta de régua. Substituição de cores. Recorte de imagens. Estilos de layers. Sombras. Brilhos. Chanfro e entalhe.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o aprendente a utilizar o editor de imagens Adobe Photoshop para ilustrar, retocar e criar peças gráficas para o mercado publicitário e outras atividades correlatas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Discernir sobre o conceito de imagens vetoriais e de bitmaps.
- Conhecer a história e a evolução das versões do Adobe Photoshop.
- Compreender os recursos gerais do Adobe Photoshop.
- Criar uma imagem no Adobe Photoshop, trabalhando com textos e objetos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO AO ADOBE PHOTOSHOP
IMAGENS VETORIAIS E BITMAPS
HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO ADOBE PHOTOSHOP
INICIANDO O ADOBE PHOTOSHOP
CRIANDO UMA IMAGEM

UNIDADE II – MANIPULAÇÃO BÁSICA DE IMAGENS EM PHOTOSHOP
MODELANDO E MANIPULANDO OBJETOS
OBRAS DE ARTE
RETOCANDO IMAGENS
EFEITOS VISUAIS

UNIDADE III – PREPARANDO O AMBIENTE DE TRABALHO NO PHOTOSHOP
MÚLTIPLAS SELEÇÕES
TRABALHANDO COM LAYERS
TRABALHANDO COM MÁSCARAS
AJUSTES AUTOMÁTICOS

UNIDADE IV – MODELANDO E ANIMANDO IMAGENS EM 2D E 3D COM O PHOTOSHOP
MESCLANDO E DISTORCENDO
IMAGENS 3D
GIFS ANIMADOS
RENDERIZAÇÃO

REFERÊNCIA BÁSICA

ADOBE. **Aprendizado e suporte do Adobe Photoshop.** [S.l.], 2020. Disponível em: https://helpx.adobe.com/br/support/photoshop.html. Acesso em: 7 jul. 2020.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

MICROSOFT. **Tipos de bitmaps**. [S.l.], 2017. Disponível em: https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/framework/winforms/advanced/types-of-bitmaps. Acesso em: 5 jul. 2020.

PERIÓDICOS

MICROSOFT. **Tipos de bitmaps**. [S.l.], 2017. Disponível em: https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/framework/winforms/advanced/types-of-bitmaps. Acesso em: 5 jul. 2020.

4839	**Introdução à Ead**	**60**

APRESENTAÇÃO

Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação a distância. Ambientes virtuais de aprendizagem. Histórico da Educação a Distância. Avaliação em ambientes virtuais de aprendizagem apoiados pela Internet.

OBJETIVO GERAL

Aprender a lidar com as tecnologias e, sobretudo, com o processo de autoaprendizagem, que envolve disciplina e perseverança.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Analisar e entender EAD e TIC (Tecnologia de Informação e Comunicação), Ambiente virtual de ensino e Aprendizagem, Ferramentas para navegação na internet.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – AMBIENTAÇÃO NA APRENDIZAGEM VIRTUAL
PRINCIPAIS CONCEITOS DA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
GERENCIAMENTO DOS ESTUDOS NA MODALIDADE EAD
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
RECURSOS VARIADOS QUE AUXILIAM NOS ESTUDOS

UNIDADE II – APRIMORANDO A LEITURA PARA A AUTOAPRENDIZAGEM
A LEITURA E SEUS ESTÁGIOS

OS ESTÁGIOS DA LEITURA NOS ESTUDOS
ANÁLISE DE TEXTOS
ELABORAÇÃO DE SÍNTESES

UNIDADE III – APRIMORANDO O RACIOCÍNIO PARA A AUTOAPRENDIZAGEM
O RACIOCÍNIO DEDUTIVO
O RACIOCÍNIO INDUTIVO
O RACIOCÍNIO ABDUTIVO
A ASSOCIAÇÃO LÓGICA

UNIDADE IV – FERRAMENTAS DE PRODUTIVIDADE PARA A EAD
INTERNET E MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS
COMO TRABALHAR COM PROCESSADOR DE TEXTO?
COMO FAZER APRESENTAÇÃO DE SLIDES?
COMO TRABALHAR COM PLANILHAS DE CÁLCULO?

REFERÊNCIA BÁSICA

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Sílvia C. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

SANTOS, Tatiana de Medeiros. **Educação a Distância e as Novas Modalidades de Ensino**. Editora TeleSapiens, 2020.

MACHADO, Gariella E. **Educação e Tecnologias**. Editora TeleSapiens, 2020.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

DUARTE, Iria H. Q. **Fundamentos da Educação**. Editora TeleSapiens, 2020.

DA SILVA, Jessica L. D.; DIPP, Marcelo D. **Sistemas e Multimídia**. Editora TeleSapiens, 2020.

PERIÓDICOS

DA SILVA, Andréa C. P.; KUCKEL, Tatiane. **Produção de Conteúdos para EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

5151	**Análise de Mercado: Tendências, Comportamentos e Movimentos**	**60**

APRESENTAÇÃO

Análise de mercado. A formação profissional e seus desafios. Planejamento de carreira. Empreendedorismo. Tendências tecnológicas e suas implicações Redes sociais. Cidades inteligentes e internet das coisas. O cenário econômico e suas implicações. Habilidades sociais.

OBJETIVO GERAL

Prover ao profissional de qualquer área de atuação científica ou tecnológica uma visão sobre o mundo contemporâneo, lançando olhares sobre os caminhos do futuro, vislumbrando as possibilidade de novos negócios e investimentos no cenário da economia criativa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Definir os conceitos e entender as características do mercado de hoje.
- Identificar os maiores desafios do mercado contemporâneo.
- Entender a profissionalização do mercado e sua evolução desde a revolução industrial.
- Discernir sobre os principais desafios da modernização do trabalho e suas implicações.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – ANALISANDO O MERCADO CONTEMPORÂNEO
O MERCADO – CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS
ANÁLISE DE MERCADO
A PROFISSIONALIZAÇÃO DO MERCADO
PRINCIPAIS DESAFIOS
UNIDADE II – CARREIRAS, EMPREENDEDORISMO E INOVAÇÃO
A FORMAÇÃO PROFISSIONAL E SEUS DESAFIOS
PLANEJAMENTO DE CARREIRA
INOVAÇÃO EM TEMPOS DE MUDANÇAS
EMPREENDEDORISMO
UNIDADE III – A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO
TENDÊNCIAS TECNOLÓGICAS E SUAS IMPLICAÇÕES
BIG DATA E CIÊNCIA DE DADOS
REDES SOCIAIS – IMPORTÂNCIA, OPORTUNIDADES E IMPLICAÇÕES
CIDADES INTELIGENTES E INTERNET DAS COISAS: DESAFIOS E APLICAÇÕES
UNIDADE IV – O COMPORTAMENTO HUMANO E SUAS TENDÊNCIAS
O CENÁRIO ECONÔMICO E SUAS IMPLICAÇÕES
HABILIDADES SOCIAIS - CARACTERÍSTICAS E IMPLICAÇÕES
O COMPORTAMENTO HUMANO E SUAS EMOÇÕES
TECNOLOGIA E SOCIEDADE – DESAFIOS

REFERÊNCIA BÁSICA

BRYNJOLFSSON, Erik; MCAFEE, Andrew. **A segunda era das máquinas**. Porto Alegre: Alta Books, 2014.

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca; et al. **A cidade inteligente**: Tecnologias urbanas e democracia. Ubu Editora, 2019.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

BRYNJOLFSSON, Erik; MCAFEE, Andrew. **A segunda era das máquinas**. Porto Alegre: Alta Books, 2014.

PERIÓDICOS

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca; et al. **A cidade inteligente**: Tecnologias urbanas e democracia. Ubu Editora, 2019.

5152	**Human Centred Design**	**60**

APRESENTAÇÃO

Human-centred design – HCD (visão geral). Implementação de projetos em HCD. Implementação dos kits de ferramentas. Definição de cenários quanto ao uso. Resultados de saber ouvir (hear). Objetivos de saber criar (create). Resultados de saber criar (create). Criando as teorias. Teorias da implementação (deliver).

OBJETIVO GERAL

Aplicar ferramentas da administração para levantar e mapear informações da fase do "ouvir" dos projetos em HCD.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Adquirir uma visão geral do *Human Centred Design* – HCD.
- Implementar projetos em HCD.
- Utilizar um kit de ferramentas em HCD.
- Reconhecer e aplicar as três vertentes de um projeto em HCD.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I
HUMAN-CENTRED DESIGN – HCD (VISÃO GERAL)
IMPLEMENTAÇÃO DE PROJETOS EM HCD
KIT DE FERRAMENTAS EM HCD
AS TRÊS VERTENTES DE UM PROJETO EM HCD
UNIDADE II
ENTREGAS E FERRAMENTAS DA FASE DO "OUVIR"
FERRAMENTAS APLICÁVEIS AO "OUVIR"
AS MELHORES PRÁTICAS DE ESTILO
OUTROS PROCESSOS E KITS DE FERRAMENTAS
UNIDADE III
SÍNTESE PARA A CRIAÇÃO DE SOLUÇÕES
BRAINSTORM PARA CRIAÇÃO DE SOLUÇÃO E INOVAÇÃO
PROTOTIPAGEM NA FASE DO "CRIAR"
O FEEDBACK NA FASE DO "CRIAR"
UNIDADE IV
RECURSOS PARA IMPLEMENTAÇÃO DE PROJETOS EM HCD
MODELOS SUSTENTÁVEIS PARA A IMPLEMENTAÇÃO EM HCD
PIPELINE DE INOVAÇÃO
IMPLEMENTAÇÃO DE PROJETOS E PROJETOS-PILOTOS

REFERÊNCIA BÁSICA

?BANDLER, R., & ROBERTI, A. **A Introdução Definitiva à PNL**: Como construir uma vida de sucesso. São Paulo: Alta Books. 2019.

BROWN, T. (Jun de 2008). **Design Thinking**. Harvard Business Review. Acesso em 05 de Abr de 2020, disponível em https://hbr.org/2008/06/design-thinking

GARÓFALO CHAVES, I., BITTENCOURT, J. P., & HADDAD TARALLI, C. **O design centrado no humano na atual pesquisa brasileira**: uma análise através das perspectivas Klaus Krippendorff e da

IDEO. HOLOS, 6, pp. 231-225. 2013. Disponível em https://www.redalyc.org/pdf/4815/481548608018.pdf

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

BROWN, T. (Jun de 2008). **Design Thinking**. Harvard Business Review. Acesso em 05 de Abr de 2020, disponível em https://hbr.org/2008/06/design-thinking

PERIÓDICOS

GARÓFALO CHAVES, I., BITTENCOURT, J. P., & HADDAD TARALLI, C. **O design centrado no humano na atual pesquisa brasileira**: uma análise através das perspectivas Klaus Krippendorff e da IDEO. HOLOS, 6, pp. 231-225. 2013. Disponível em https://www.redalyc.org/pdf/4815/481548608018.pdf

5150	**WEB Design em Wordpress**	**60**

APRESENTAÇÃO

Introdução à Internet. Noções de HTML. Programas geradores de páginas HTML. O WordPress. Briefing. Logo e menu. Banners. Corpo do site. Rodapé do site. Exportação de imagens. Criação de divs. Divs logo. Divs menu. Divs banners. Instalação do Apache. Instalação de local host. Exportação de temas para o WordPress. Criação de cabeçalho. Criação de funções. Criação de menus. Criação de rodapés. Criação de páginas. Criação de single. Ajustes no menu da home. Criação e personalização de categorias. Navegação. Criando News. Criando News Query Post. Criação do *welcome*. Criação de divs no rodapé. Serviços. Soluções. Clientes e último projeto. Bordas e ajustes. Checagem de erros. Mídias sociais. Miniaturas nas News. Criação de formulários. Adição de informações sobre o tema. Upload do tema. Ajustes online do tema. Banners animados. Publicação do site.

OBJETIVO GERAL

Formar o desenvolvedor de websites em WordPress, abordando desde a configuração do ambiente de desenvolvimento e servidor, até a implementação do website e seus recursos básicos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Entender a arquitetura da web e como os sites se utilizam de seus serviços.
- Compreender como funciona um script HTML em uma página web.
- Conhecer o paradigma dos programas e serviços geradores de páginas HTML, identificando os principais representantes disponíveis no mercado.
- Identificar os principais tipos de websites e suas aplicações, sendo capaz de desenhar o briefing de seu próprio site.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – FUNDAMENTOS SOBRE WEBSITES E HTML
A WEB E SEUS SERVIÇOS
NOÇÕES DE HTML
GERADORES DE PÁGINAS HTML

BRIEFING DE UM WEBSITE
UNIDADE II – SERVIDOR E AMBIENTE WORDPRESS PARA WEBSITES
O WORDPRESS
ESQUELETO DE UM WEBSITE
INSTALANDO UM SERVIDOR APACHE
WEBSITE EM LOCAL HOST
UNIDADE III – CRIANDO UM WEBSITE SIMPLES EM WORDPRESS
EXPORTANDO UM TEMA
CRIANDO PARTES DO WEBSITE
PERSONALIZANDO O WEBSITE COM CATEGORIAS
AJUSTAR A NAVEGAÇÃO DO WEBSITE
UNIDADE IV – INCREMENTANDO E PUBLICANDO UM WEBSITE WORDPRESS
ADICIONANDO SERVIÇOS AO WEBSITE
SEO DO WEBSITE
INSERINDO FORMULÁRIOS
PUBLICANDO O WEBSITE

REFERÊNCIA BÁSICA

VIEIRA, Marcelo Xavier. **Wordpress Para Desenvolvedores**. Clube de Autores, 2019.

PEREIRA, Daniel Marcos Cunha. **Programando em WordPress**: Um guia para o desenvolvimento de sites. São Paulo: Novatec, 2015.

SABIN-WILSON, Lisa. **WordPress For Dummies**. For Dummies, 2014.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

PEREIRA, Daniel Marcos Cunha. **Programando em WordPress**: Um guia para o desenvolvimento de sites. São Paulo: Novatec, 2015.

PERIÓDICOS

SABIN-WILSON, Lisa. **WordPress For Dummies**. For Dummies, 2014.

5153	**Construção e Animação de Cenários e Objetos 2D e 3D**	**60**

APRESENTAÇÃO

Ferramentas de desenho de 2D e 3D. Conhecendo os recursos básicos do Adobe Ilustrator. Conhecendo os recursos básicos do Adobe Photoshop. Conhecendo os recursos básicos do Adobe 3D Max. Desenhando cenário em 2D. Animando e adicionando trilha musical ao cenário 2D. Desenhando cenário em 3D. Animando e adicionando trilha musical ao cenário 3D. Desenhando personagem em 2D. Animando e adicionando voz à personagem 2D. Transformando personagem em 3D. Animando e adicionando efeitos sonoros à personagem 3D. Desenhando elementos 2D (moedas, estalecas, armas, etc). Desenhando elementos 3D (armas, troféus, armadilhas, etc). Desenhando botões e menus de interação. Desenhando mapas de fases.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o profissional de game design, produção cultural, programação e afins, das competências e ferramentas necessárias para a construção de cenários 2D e 3D para jogos digitais, incluindo a categoria de serious games, como simuladores e laboratórios virtuais.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar as ferramentas de desenho de 2D e 3D, tanto no mundo dos softwares pagos e proprietários, quanto no mundo do software livre.
- Utilizar os recursos básicos do Adobe Ilustrator na construção de figuras geométricas.
- Utilizar os recursos básicos do Adobe Photoshop na edição e tratamento de imagens.
- Utilizar os recursos básicos do Adobe 3D Max na construção de objetos tridimensionais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – Ferramentas de desenho 2D e 3D
Ferramentas de desenho de 2D e 3D
Recursos básicos do Adobe Ilustrator
Recursos básicos do Adobe Photoshop
Recursos básicos do Adobe 3D Max
UNIDADE II – Desenho de cenários 2D e 3D
Cenários em 2D
Animação de cenários 2D
Cenário 3D
Animação de cenários 3D
UNIDADE III – Desenho de personagens 2D e 3D
Personagens 2D
Animação de personagens 2D
Transformação de personagens 2D em 3D
Animação e efeitos sonoros em personagens 3D
UNIDADE IV – Desenho de elementos, interações e mapas de fases
Elementos 2D: moedas, estalecas e armas
Elementos 3D: armas, troféus e armadilhas
Botões e menus de interação
Mapas de fases

REFERÊNCIA BÁSICA

OLIVEIRA, Adriano. **Estudo Dirigido de 3ds Max 2017**. São Paulo: Érica. 2017

ANDALO, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica. 2018.

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Editora Gen. 2015.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

ANDALO, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Érica. 2018.

PERIÓDICOS

FIANI, Ronaldo. **Teoria dos Jogos**. São Paulo: Editora Gen. 2015.

4847	**Pensamento Científico**	**60**

APRESENTAÇÃO

A ciência e os tipos de conhecimento. A ciência e os seus métodos. A importância da pesquisa científica. Desafios da ciência e a ética na produção científica. A leitura do texto teórico. Resumo. Fichamento. Resenha. Como planejar a pesquisa científica. Como elaborar o projeto de pesquisa. Quais são os tipos e as técnicas de pesquisa. Como elaborar um relatório de pesquisa. Tipos de trabalhos científicos. Apresentação de trabalhos acadêmicos. Normas das ABNT para Citação. Normas da ABNT para Referências.

OBJETIVO GERAL

Capacitar o estudante, pesquisador e profissional a ler, interpretar e elaborar trabalhos científicos, compreendendo a filosofia e os princípios da ciência, habilitando-se ainda a desenvolver projetos de pesquisa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Compreender a importância do Método para a construção do Conhecimento.
- Compreender a evolução da Ciência.
- Distinguir os tipos de conhecimentos (Científico, religioso, filosófico e prático).

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INICIAÇÃO CIENTÍFICA
A CIÊNCIA E OS TIPOS DE CONHECIMENTO
A CIÊNCIA E OS SEUS MÉTODOS
A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA CIENTÍFICA
DESAFIOS DA CIÊNCIA E A ÉTICA NA PRODUÇÃO CIENTÍFICA

UNIDADE II – TÉCNICAS DE LEITURA, RESUMO E FICHAMENTO
A LEITURA DO TEXTO TEÓRICO
RESUMO
FICHAMENTO
RESENHA

UNIDADE III – PROJETOS DE PESQUISA
COMO PLANEJAR A PESQUISA CIENTÍFICA?
COMO ELABORAR O PROJETO DE PESQUISA?
QUAIS SÃO OS TIPOS E AS TÉCNICAS DE PESQUISA?
COMO ELABORAR UM RELATÓRIO DE PESQUISA?

UNIDADE IV – TRABALHOS CIENTÍFICOS E AS NORMAS DA ABNT
TIPOS DE TRABALHOS CIENTÍFICOS
APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS
NORMAS DAS ABNT PARA CITAÇÃO
NORMAS DA ABNT PARA REFERÊNCIAS

REFERÊNCIA BÁSICA

THOMÁZ, André de Faria; BARBOSA, Thalyta M. N. **Pensamento Científico**. Editora TeleSapiens, 2020.

VALENTIM NETO, Adauto J.; MACIEL, Dayanna dos S. C. **Estatística Básica**. Editora TeleSapiens, 2020.

FÉLIX, Rafaela. **Português Instrumental**. Editora TeleSapiens, 2019.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

VALENZA, Giovanna M.; COSTA, Fernanda S.; BEJA, Louise A.; DIPP, Marcelo D.; DA SILVA, Silvia Cristina. **Introdução à EaD**. Editora TeleSapiens, 2020.

OLIVEIRA, Gustavo S. **Análise e Pesquisa de Mercado**. Editora TeleSapiens, 2020.

PERIÓDICOS

CREVELIN, Fernanda. **Oficina de Textos em Português**. Editora TeleSapiens, 2020.

DE SOUZA, Guilherme G. **Gestão de Projetos**. Editora TeleSapiens, 2020.

4872	**Trabalho de Conclusão de Curso**	**80**

APRESENTAÇÃO

Elaboração do Trabalho de conclusão de curso pautado nas Normas aprovadas pelo Colegiado do Curso, utilizando conhecimentos teóricos, metodológicos e éticos sob orientação docente. Compreensão dos procedimentos científicos a partir de um estudo de um problema de saúde; desenvolvimento de habilidades relativas às diferentes etapas do processo de pesquisa; aplicação de um protocolo de pesquisa; elaboração e apresentação do relatório de pesquisa.

OBJETIVO GERAL

Construir conhecimentos críticos reflexivos no desenvolvimento de atitudes e habilidades na elaboração do trabalho de conclusão de curso.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Revisar construindo as etapas que formam o TCC: artigo científico.
- Capacitar para o desenvolvimento do raciocínio lógico a realização da pesquisa a partir do projeto de pesquisa elaborado.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A Pesquisa Científica;

Estrutura geral das diversas formas de apresentação da pesquisa;

Estrutura do artigo segundo as normas específicas;

A normalização das Referências e citações.

REFERÊNCIA BÁSICA

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6028**: informação e documentação – resumo, resenha e recensão - apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2021.
LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia cientifica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.
VOLPATO, Gilson Luiz. Como escrever um artigo científico. **Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agronômica**, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em: http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93. Acesso em 04 jul. 2018.

REFERÊNCIA COMPLEMENTAR

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia cientifica**. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1991.
SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed., rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

PERIÓDICOS

VOLPATO, Gilson Luiz. Como escrever um artigo científico. **Anais da Academia Pernambucana de Ciência Agronômica**, Recife, v. 4, p.97-115, 2007. Disponível em: http://www.journals.ufrpe.br/index.php/apca/article/view/93. Acesso em 04 jul. 2018.

Avaliação será processual, onde o aluno obterá aprovação, através de exercícios propostos e, atividades programadas, para posterior. O aproveitamento das atividades realizadas deverá ser igual ou superior a 7,0 (sete) pontos, ou seja, 70% de aproveitamento.

SUA PROFISSÃO NO MERCADO DE TRABALHO

O profissional do curso de Pós-Graduação em Web Design estará apto a adquirir conhecimento para desenvolver toda parte gráfica de páginas da web em linguagens de programação.