# 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: Tendência, Comportamento e Movimento** | **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.