

TeSP - Tecnologia e Programação em Sistemas de Informação

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso nº 909/2016 - 27/01/2016

Ficha da Unidade Curricular: Introdução à Tecnologia

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:37.50; PL:37.50; OT:7.50;

Ano|Semestre: 1|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 60243

Área de educação e formação: Ciências informáticas

Docente Responsável

José Manuel Palma Redes Ramos

Professor Coordenador

Docente e horas de contacto

José Manuel Palma Redes Ramos

Professor Coordenador, TP: 37.5; PL: 37.5; OT: 7.5;

Objetivos de Aprendizagem

1. Organizar e comunicar informação sobre as TIC;
2. Descrever fatores evolutivos das TIC nos últimos anos;
3. Produzir análise prospetiva e estratégica das TIC;
4. Codificar interfaces Web;
5. Codificar gráficos Web (Canvas/SVG), dinâmicos;
6. Produzir interfaces Web, gráficos e interativos.

Conteúdos Programáticos

1. As grandes áreas das TIC;
2. História da Computação/Internet;
3. Pirâmide de Dados, Informação, Conhecimento, Sabedoria, Visão e Estratégia;
4. Técnicas de pesquisa, comunicação e prospetiva nas TIC;
5. Progr. Web do lado do cliente com HTML, CSS e JavaScript;
6. Progr. de dispositivos Web interativos;
7. Progr. gráfica reativa com Canvas e SVG;
8. Progr. de interfaces Web interativos.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. As grandes áreas das TIC: programação; sistemas de informação; redes de computadores; conteúdos digitais; inteligência artificial; robótica; projetos de TIC.
2. História da Computação/Internet: a revolução do computador; a revolução do PC; a revolução da computação ubíqua; a revolução da Internet; a revolução da Internet Social; a Internet das Coisas.
3. Pirâmide de Dados, Informação, Conhecimento, Sabedoria, Visão e Estratégia: Mecanismos de Tomada de Decisão; a Pirâmide DIKW; os Dados, como dimensão sintática; as Informações, como dimensão semântica; os Conhecimentos como a dimensão pragmática; os Saberes orientados para a Ação, a Visão e as Estratégias,

como as dimensões superiores do Homem.

4. Técnicas de pesquisa, comunicação e prospetiva nas TIC: escolha e acesso a fontes de informação; anatomia de um artigo tecnológico; fontes de pensamento prospetivo; conceitos de análise tendencial.
5. Programação Web do lado do cliente com HTML, CSS e JavaScript: introdução ao ternário Web (HTML, CSS, JavaScript); representação de objetos Web, via HTML5; gestão do elemento Style via CSS; representações de dados; técnicas de programação Web em JavaScript; acesso automático a atributos dos objetos Web.
6. Programação de dispositivos Web interativos: comportamentos de cada objeto Web; comportamentos de um interface; pares evento-ação; animação e modelos temporais; simuladores e jogos.
7. Programação gráfica reativa com Canvas e SVG: técnicas de desenho sobre Canvas; técnicas de animação sobre Canvas; técnicas de desenho sobre SVG; técnicas de animação sobre SVG; Representação Gráfica de fenómenos quantificáveis.
8. Programação de interfaces Web reativos: desenvolvimento de aplicações Web reativas do lado do cliente.

Metodologias de avaliação

1. Desenvolvimento de duas pequenas aplicações Web gráficas e interativas - 50%;
2. Apresentação de uma monografia e de uma prospetiva, sobre temas diretamente relacionados com as TIC - 50%.

Software utilizado em aula

Editor Notepad++; Browser Google Chrome;

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- Ramos, José, *Documentos de apoio elaborados pelo docente e distribuídos na plataforma Moodle*. Acedido em 14 de setembro de 2016, <http://www.e-learning.ipt.pt/>
- Kopplin, J., *An Illustrated History of Computers*. Acedido em 14 de setembro de 2016, <http://www.computersciencelab.com/ComputerHistory/History.htm>
- Internet Society, Acedido em 20 de setembro de 2016, <http://www.internetsociety.org/>
- W3 Schools. Acedido em 14 de setembro de 2016, <http://www.w3schools.com/>

Metodologias de ensino

1. Aulas teórico-práticas plenárias com exposição e debate - 28 horas;
2. Aulas de prática laboratorial por turmas em ambiente de desenvolvimento de software - 47 horas;
3. Apoio didático por e-learning, através da plataforma Moodle.

Língua de ensino

Português

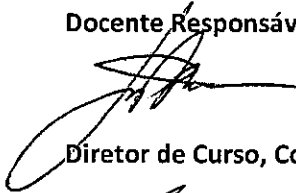
Pré requisitos

Não Aplicável


Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico-Científico

