

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 15	AULAS: 18
DISCIPLINA: PROJETOS INOVADORES E INEGRADORES II			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:			
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar múltiplas competências na elaboração e no desenvolvimento de projetos de contexto profissional; - Relacionar teoria e prática, pesquisa, extensão e sobretudo inovação, desenvolvendo valores e experiências significativas para a formação humana e profissional; - Integrar os projetos com os setores econômicos produtivos e com o mundo profissional; - Empregar as competências (conhecimentos, habilidades e atitudes), incluindo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, na elaboração e execução, coletiva e colaborativa, de projetos inovadores. 			
EMENTA: Projetos de interesse profissional e de relevância científica. Articulação da teoria com prática. Desenvolvimento de múltiplas competências. Integração entre Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação.			
METODOLOGIA:	Exposição Dialogada: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Estudo de caso: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Trabalho de grupo: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Debate: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Painel: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	TBL: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Fórum/Chat: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	PBL: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	PBL: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Aula invertida: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming): SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Mapa Conceitual: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
RECURSOS AUXILIARES:	Computador: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Vídeos: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Atividades clínicas: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Projeto Multimídia: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	Lousa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Álbuns Seriados: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Slides: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Laboratório: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Manequins: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
	Lousa Eletrônica: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prancheta Digitalizadora: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	
*Ambiente Virtual de Aprendizagem			
AVALIAÇÃO:	Discursiva: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prática: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Múltipla escolha: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa: SIM <input checked="" type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>	
	Oral: SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input checked="" type="checkbox"/>		
BIBLIOGRAFIA BÁSICA:			
Duckett, Jon. HTML e CSS - projete e construa websites . : Alta Books, 2014.			
Duckett, Jon. JavaScript e jQuery - desenvolvimento de interfaces web interativas . : Alta Books, 2016.			
Flanagan, David. JavaScript - o guia definitivo . 6. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788565837484 Disponível em: . Acesso em: 24 de Março de 2021.			
Mazza, Lucas. HTML 5 e CSS3 domine a web do . : Casa do código, [2012?].			
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:			
Alves, William Pereira. Desenvolvimento e design de si . São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788536519012 Disponível em: . Acesso em: 24 de Março de 2021.			
Comer, Douglas E.. Redes de computadores e intern . 4. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2007.			
Teruel, Evandro Carlos. HTML 5 - guia prático . 2. ed. São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788536519296 Disponível em: . Acesso em: 24 de Março de 2021.			

SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 15	AULAS: 18
CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: PROJETOS INOVADORES E INEGRADORES II			
PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM			
CONTEÚDOS			
<p>1. PROJETOS DE INTERESSE PROFISSIONAL E DE RELEVÂNCIA CIENTIFICA</p> <p>1.1. Seleção dos conteúdos/assuntos relacionados ao projeto</p> <p>1.2. Etapas de execução do projeto, de modo a promover sua operacionalização</p> <p>1.3. Situações que vivenciam as relações práticas da vida profissional e da realidade social</p> <p>2. ARTICULAÇÃO DA TEORIA COM PRÁTICA</p> <p>2.1. Integração das diferentes disciplinas/módulos</p> <p>2.2. Soluções para os problemas da sociedade, utilizando soluções criativas e inovadoras</p> <p>3. DESENVOLVIMENTO DE MÚLTIPLAS COMPETÊNCIAS</p> <p>3.1. Trabalhar em equipe</p> <p>3.2. Comunicação</p> <p>3.3. Diálogo</p> <p>3.4. Lideranças por propósitos</p> <p>3.5. Equilíbrio socioemocional</p> <p>3.6. Eficiência</p> <p>3.7. Adaptabilidade proativa</p> <p>3.8. Resiliência evolutiva</p> <p>3.9. Agilidade não apresada</p> <p>3.10. Pensamento sistêmico</p> <p>3.11. Criatividade</p> <p>3.12. Conhecimento digital</p> <p>3.13. Recapacitação</p> <p>3.14. Empatia multifocal</p> <p>4. INTEGRAÇÃO ENTRE ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E INOVAÇÃO</p> <p>4.1. Integração do Ensino com a Pesquisa, a Extensão e a Inovação.</p>			