

# Usabilidade, desenvolvimento web, mobile e jogos

Dr. Richard Henrique de Souza [Quinta]

Dr. Saulo Popov Zambiasi [Sexta]



# Plano de ensino e conteúdo

- ▶ [https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,\\_desenvolvimento\\_web,\\_mobile\\_e\\_jogos](https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,_desenvolvimento_web,_mobile_e_jogos)

# Avaliação Contínua

- ▶ A avaliação contínua está diretamente ligada à realização do trabalho pedagógico e se concretiza pelo acompanhamento do processo de ensino e aprendizagem, de várias formas.
- ▶ Constitui-se em momentos e instrumentos imprescindíveis utilizados pelo professor para que as metas de compreensão sejam atingidas.

# Avaliação Contínua

- ▶ Os estudantes terão dois momentos:
  - i) avaliações A1 e A2, previstas no calendário, com o objetivo de refletir sobre o seu nível de compreensão sobre as habilidades de sua área de estudos e competências desenvolvidas na Unidade Curricular, e
  - ii) a avaliação dos desempenhos ao longo do semestre (A3).

# Avaliação Contínua

► A nota final do semestre será composta por:

A1 - Avaliação dissertativa em que o aluno demonstrará habilidades na expressão da linguagem, códigos e signos da área, valendo 30 pontos.

A2 - Avaliação com questões de múltipla escolha em que o aluno demonstrará habilidades de leitura, interpretação, análise de informações e estabelecimento de relações, valendo 30 pontos.

A3 - Avaliação de desempenho como resultado do processo composto por uma variedade de feedbacks para o atingimento das metas de compreensão e a concretização dos desempenhos parciais e consequente construção do desempenho final, valendo 40 pontos.

# Avaliação Contínua

- ▶ Critérios de atribuição da nota final e de aprovação:
  - ▶ A nota final será a soma das notas da A1, A2 e A3
    - ▶  $(A1*30+A2*30+A3*40)/100$
- ▶ Para aprovação, a nota final deverá ser igual ou maior que 70 e a frequência igual ou superior a 75% da Carga Horária da Unidade Curricular.
  - ▶ Obs: Caso a frequência do aluno seja menor que 75%, ele estará reprovado, independentemente da nota.

# Dúvidas

- ▶ Todas as dúvidas e questionamentos devem ser anotadas e questionadas durante a aula.
- ▶ ou no 1º momento da próxima aula.

# Ambiente para nossa aula



- ▶ Se prepare para assistir a aula:
  - ▶ Procure um local silencioso e confortável
  - ▶ Com um bom sinal de internet(Wifi/cabo)
- ▶ Avise os seus familiares sobre o horário de sua aula
- ▶ Concentre-se no horário de aula, evite distrações, portanto evite estar com outros programas abertos durante a aula
- ▶ Dedique-se aos estudos, faça anotações durante a aula
- ▶ Configure o microfone e a câmera de seu computador para atuar ativamente durante a aula(pode-se utilizar dois equipamentos simultaneamente, por exemplo computador e celular)
- ▶ Pergunte com microfone, sempre que precisar
- ▶ Registre em sua agenda o horário das aulas e atividades solicitadas

# Busca Ativa

## ▶ USABILIDADE

- ▶ [https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,\\_desenvolvimento\\_web,\\_mobile\\_e\\_jogos](https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,_desenvolvimento_web,_mobile_e_jogos)

# Linguagem HTML e CSS

- ▶ [https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,\\_desenvolvimento\\_web,\\_mobile\\_e\\_jogos](https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Usabilidade,_desenvolvimento_web,_mobile_e_jogos)



# Dicas

## ▶ Cursos Gratuitos

- ▶ Fundação Bradesco / escola virtual: <https://www.ev.org.br/areas-de-interesse>

- ▶ link de cursos de programação: <https://www.ev.org.br/areas-de-interesse/programacao>

## ▶ Trilha

- ▶ Crie um Site Simples

- ▶ <https://www.ev.org.br/trilhas-de-conhecimento/crie-um-site-simples>

Bom Estudo !!!

