



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA

Aprovação do curso e Autorização da oferta

PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO – FIC Fundamentos de Programação Web para Multimídia.

Parte 1 (solicitante)

DADOS DO Câmpus PROPONENTE

1 Câmpus:

Palhoça Bilíngue.

2 Endereço/CNPJ/Telefone do Câmpus:

João Bernardino da Rosa, s/n° Palhoça, Santa Catarina, CEP 88137-010 / CNPJ 11.402.887/001-60 / F: (48) 3341 6615.

3 Complemento

4 Departamento

5 Há parceria com outra Instituição?

Não.

6 Razão social:

-

7 Esfera administrativa:

-

8 Estado / Município:

-

9 Endereço / Telefone / Site:

-

10 Responsável:

-

DADOS DO RESPONSÁVEL PELO PROJETO DO CURSO

11 Nome dos responsáveis pelo projeto:

Bruno Panerai Velloso

Douglas Kaminski.

12 Contatos:

bruno.veloso@ifsc.edu.br

48- 96039605

douglas.kaminski@ifsc.edu.br

48 - 99194445

Parte 2 (aprovação do curso)

DADOS DO CURSO

13 Nome do curso:

Formação Inicial e Continuada - Fundamentos de Programação Web para Multimídia

14 Eixo tecnológico:

Produção Cultural e Design.

15 Forma de oferta:

Continuada.

16 Modalidade:

Presencial e a Distância.

17 Carga horária total:

100h.

PERFIL DO CURSO

18 Justificativa do Curso

O Curso de Formação Inicial e Continuada em Fundamentos de Programação Web para Multimídia do Câmpus Palhoça Bilíngue tem como objetivo atender pessoas surdas e ouvintes que buscam aperfeiçoamento profissional e/ou inclusão no mercado de trabalho.

Tendo em vista as dificuldades que as pessoas surdas encontram na sua formação profissional e inserção no mercado do trabalho, um curso que leve em consideração a diferença linguística e cultural do sujeito surdo e que privilegie sua aptidão para as artes visuais se faz muito importante.

O curso de Formação Inicial e Continuada de Fundamentos de Linguagens de Programação para Multimídia oferecerá um conhecimento básico fundamental para os cursos do itinerário formativo em Multimídia do Câmpus Palhoça Bilíngue.

19 Objetivos do curso:

- Formar profissionais capacitados para desenvolvimento de aplicações web.
- Oportunizar a inserção de pessoas surdas no mercado de trabalho contribuindo com a inclusão social.

PERFIL PROFISSIONAL DO EGRESSO

20 Competências gerais:

Desenvolver e ampliar conhecimentos sobre a publicação de conteúdo multimídia na Internet.

21 Áreas de atuação do egresso:

O aluno do Curso de Fundamentos de Programação Web para Multimídia, ao concluir seus estudos, estará apto a desenvolver, criar e oferecer programação.

ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO

22 Matriz curricular:

| Componente Curricular | Carga Horária |
|---|-------------------------------------|
| Introdução ao Web Design | 10h(Presencial) |
| Linguagens de Programação HTML, CSS. | 30h(Presencial) + (10h a distância) |
| Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia | 20h(Presencial) + (10h a distância) |

23 Componentes curriculares:

A proposta curricular aqui apresentada alinha-se a um segmento do pensamento pedagógico (Carlos Skliar, Carlos Sánchez, entre outros) que coloca as questões referentes aos surdos numa perspectiva de superação da visão clínica no campo institucional, social e cultural, possibilitando ao surdo resgatar sua cultura e seu papel político na construção de uma educação em que a diferença seja realmente reconhecida.

A partir disso, busca-se o desenvolvimento de competências e habilidades dentro de um currículo que evidencie saberes interligados conectados à realidade do mercado de trabalho. Essa organização curricular prima ainda pelo saber trabalhar em equipe, quesito indispensável para a sobrevivência no atual mundo do trabalho.

As Unidades Curriculares acontecerão sequencialmente, compondo-se de momentos presenciais e à distância, nos quais o aluno poderá interagir através do ambiente de aprendizagem *Moodle* (<http://www.palhoca.ifsc.edu.br/moodle/>) para realizar as atividades que lhe serão propostas.

Professores e alunos comporão equipes de trabalho que têm como objetivo a realização de uma **Atividade de Conclusão (AC)** que será realizada gradualmente a partir das Unidades Curriculares, nos momentos presenciais e à distância, os quais envolverão os saberes necessários para o desenvolvimento das competências previstas para a sua formação.

a) Introdução ao Web Design

| | |
|---|--------------------------|
| Unidade Curricular I | Introdução ao Web Design |
| Carga Horária | 10h |
| Competências | |
| 1) Apresentar os requisitos para o desenvolvimento de páginas web. | |
| Habilidades | |
| 1) Compreender os requisitos necessários para o desenvolvimento de páginas web; 2) Domínio básico de editores de texto. | |
| Conhecimentos | |
| 1 Estrutura da Web: Hipertexto; 1.1 Arquitetura Cliente-Servidor; 1.2 Componentes de um site; 1.3 Estrutura de Navegação; 2 Portais Web; 2.1 Características: Estático e Dinâmico; 2.2 Conceitos de Usabilidade. | |
| Atitudes | |
| 1) Ser assíduo e pontual; 2) Demonstrar interesse e realizar as atividades sugeridas; 3) Interpretar e contextualizar os temas abordados e 4) Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas. | |
| Bibliografia Básica | |
| DIAS, Cláudia. Usabilidade na web: criando portais mais acessíveis . Rio de Janeiro: Alta Books, 2003. | |
| W3C – Padrões Web. Disponível em: < http://www.w3c.br/Home/WebHome >. Acesso em: 25 jun. 2014. | |

b) Linguagens de Programação HTML, CSS.

| | |
|--|-------------------------|
| Unidade Curricular II | HTML, CSS. |
| Carga Horária | 30h + 10h (à distância) |
| Competências | |
| 1) Aplicar as linguagens web HTML e CSS no desenvolvimento de sites; | |
| Habilidades | |
| 1) Aplicar HTML e CSS no desenvolvimento de páginas web; 2) Realizar atividades práticas; 3) Utilizar Editores para otimizar a rotina de criação e depuração de código; 4) Desenvolver páginas conforme padrões web. | |
| Conhecimentos | |
| 1) Dominar a sintaxe das linguagens HTML e CSS. 2) Compreender a importância de separar o conteúdo (HTML) da formatação (CSS). 3) Boas práticas de Acessibilidade. | |
| Atitudes | |
| 1) Ser assíduo e pontual; 2) Demonstrar interesse e realizar as atividades sugeridas; 3) Interpretar e contextualizar os temas abordados e 4) Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas. | |
| Bibliografia Básica | |
| HTML e CSS. Disponível em: < http://www.cafw.ufsm.br/~elisa/editorgrafico/apostilaHTMLCSS.pdf >. Acesso em: 25 jun. 2014. | |
| W3Schools - Tutoriais online. Disponível em: < http://www.w3schools.com/ >. Acesso em: 25 jun. 2014. | |

c) Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia

| | |
|--|---|
| Unidade Curricular III | Desenvolvimento de Aplicativos Multimídia |
| Carga Horária | 20h + 10h (à distância) |
| Competências | |
| 1) Desenvolver websites. | |
| Habilidades | |
| 1) Utilizar Gerenciadores de Conteúdo; 2) Compreender a inserção de HTML e CSS no código-fonte das páginas web; 3) Realizar testes iniciais de usabilidade; | |
| Conhecimentos | |
| 1) Gerenciadores de Conteúdo; 2) Testes de Usabilidade; 3) Avaliação de Interface. | |
| Atitudes | |
| 1) Ser assíduo e pontual; 2) Demonstrar interesse e realizar as atividades sugeridas; 3) Interpretar e contextualizar os temas abordados e 4) Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas. | |
| Bibliografia Básica | |
| CMS - WordPress. Disponível em: < http://br.wordpress.org/ >. Acesso em: 25 jun. 2014. | |

METODOLOGIA E AVALIAÇÃO

24 Avaliação do processo de ensino e aprendizagem:

A avaliação será realizada a cada encontro, destinando um momento da aula à disposição dos integrantes do grupo para que possam realizar o *feed-back*, expondo seus sentimentos sobre as atividades propostas. A avaliação será continuada e processual, observando a participação, apropriação e aplicação dos conceitos apresentados e conhecimentos vivenciados. Para realizar a avaliação, serão utilizados vários instrumentos, tais como a participação no ambiente de aprendizagem, a resolução de atividades propostas, seminários, atividades práticas de criação de charges, tiras e histórias em quadrinhos.

Os registros das avaliações serão feitos de acordo com a nomenclatura que segue:

E - Excelente;

P - Proficiente;

S - Suficiente;

I - Insuficiente.

O registro, para fins de documentos acadêmicos, será efetivado ao final de cada unidade curricular, apontando a situação do aluno no que se refere à obtenção das competências. Para tanto, utilizar-se-á a seguinte nomenclatura:

A - (Apto): quando o aluno tiver obtido as competências;

NA - (Não Apto): quando o aluno não tiver obtido as competências.

O aluno estará aprovado se obtiver um dos conceitos: Suficiente, Proficiente ou Excelente com o mínimo de frequência de 75% das aulas.

A recuperação de estudos deverá compreender, no decorrer do período do próprio curso, a realização de novas atividades pedagógicas que possam promover a aprendizagem, tendo em vista o desenvolvimento das competências. Durante os estudos de recuperação, o aluno será submetido à avaliações, cujo resultado será registrado pelo professor.

25 Metodologia:

A prática pedagógica do Curso de Formação Inicial e Continuada em Produção de Histórias em Quadrinhos orienta-se pela concepção de educação para surdos que norteia o projeto do Câmpus Palhoça Bilíngue.

A organização do currículo por competências implica ações pedagógicas que possibilitem ao aluno a construção do conhecimento de forma solidária. Nesse processo, a construção de novos saberes ocorre em espaços em que alunos e professores são sujeitos de uma relação crítica e criadora.

Assim, a intervenção pedagógica se dá mediante atividades que privilegiam a relação aluno-professor e aluno-aluno. O fazer pedagógico enfatiza a experiência visual e espacial do aluno surdo no ato de aprender. Compreender essa forma de o surdo se apropriar do conhecimento é uma etapa fundamental na formação desses profissionais.

A partir desse pressuposto, serão desenvolvidas atividades que possibilitem ao aluno experienciar interações análogas àquelas vividas nas situações reais da futura atividade profissional, tais como o desenvolvimento de projetos e práticas laboratoriais, colocando em prática as potencialidades que contribuirão para verdadeira inclusão no espaço social.

ESTRUTURA NECESSÁRIA PARA FUNCIONAMENTO DO CURSO

26 Instalação e ambientes físicos / Equipamentos, utensílios e materiais necessários para o pleno funcionamento do curso:

| Ambiente: Laboratório de Informática | | |
|---|--|-------------------|
| Item | Descrição | Quantidade |
| 1 | Computadores para Alunos | 25 |
| 2 | Mesa e cadeira/computador para o professor | 01 |
| 3 | Quadro Branco | 01 |
| 4 | Projeter Multimídia | 01 |

27 Corpo docente necessário para funcionamento do curso (área de atuação e carga horária):

01 ou mais docentes da área Tecnologia da Informação e Comunicação.

Parte 3 (autorização da oferta)

28 Justificativa para oferta neste Câmpus:

O Curso de Linguagens de Programação para Multimídia do Câmpus Palhoça Bilíngue tem como público alvo pessoas surdas e ouvintes que buscam aperfeiçoamento profissional e/ou inclusão no mercado de trabalho.

Comumente as pessoas surdas encontram vários obstáculos para sua formação profissional, uma vez que o mercado de trabalho prioriza as relações de comunicação nas quais há o predomínio da língua portuguesa na sua modalidade oral. Além da falta de uma Educação Básica que supra suas necessidades específicas de aprendizagem e leve em consideração sua diferença linguística, poucas são as áreas de profissionalização que oferecem oportunidades de inserção no mercado de trabalho.

Nesse sentido, considerando as habilidades visuais dos surdos e as necessidades do mercado de trabalho na área de produção de material visual, o Câmpus Palhoça Bilíngue oferece cursos em diferentes níveis de formação na área de Multimídia. O Curso de Linguagens de Programação para Multimídia propõe-se a oferecer um conhecimento básico fundamental para os cursos do itinerário formativo em Multimídia, pois percebe-se uma forte inclinação à produção interativa multimídia e computacional.

Ao concluir o Curso de Linguagens de Programação para Multimídia o aluno terá capacidade de implementar aplicativos multimídia interativos como jogos, materiais didáticos, material publicitário, infográficos animados e interativos, podendo atuar em diversos segmentos profissionais.

29 Itinerário formativo no contexto da oferta/Câmpus:

O Curso de Linguagens de Programação para Multimídia oferece um conhecimento básico para os cursos do eixo tecnológico de Produção Cultural e Design, especialmente no itinerário formativo em Multimídia do Câmpus Palhoça Bilíngue, pois a produção multimídia é parte fundamental da comunicação do surdo já que a Libras é uma língua de articulação visual-espacial.

30 Frequência da oferta:

A oferta do curso será semestral.

31 Periodicidade das aulas:

As aulas ocorrerão uma vez por semana com duração de 4 horas.

32 Local das aulas:

Câmpus Palhoça Bilíngue

33 Turno de funcionamento, turmas e número de vagas:

| Semestre letivo | Turno | Turmas | Vagas | Total de vagas |
|--|---------|--------|-------|----------------|
| A definir conforme distribuição dos horários para 2014 | Noturno | 1 | 25 | 25 |

34 Público-alvo na cidade/região:

Pessoas surdas e ouvintes que buscam aperfeiçoamento profissional e/ou inclusão no mercado de trabalho.

35 Pré-requisito de acesso ao curso:

As pessoas surdas terão prioridade nos cursos de formação (Decreto nº 5.626/2002 cap. III art.6º, parágrafo 2º):

- Idade mínima de 14 anos e ter concluído as séries iniciais do Ensino Fundamental.

36 Forma de ingresso:

A classificação será feita através de sorteio.

37 Caso a opção escolhida seja análise socioeconômico, deseja acrescentar alguma questão específica ao questionário de análise socioeconômico?

Não.

38 Corpo docente que atuará no curso:

| | |
|--|---|
| Bruno Panerai Velloso – Professor de EaD e Multimídia do Câmpus Palhoça Bilíngue | Graduação em Engenharia De Computação – Fundação Universidade Federal do Rio Grande – FURG Mestrado em Ciência da Computação – Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC |
| Douglas Kaminski – Professor de EaD e Multimídia do Câmpus Palhoça Bilíngue | Graduação em Sistemas de Informação – UFSC Mestrado e Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento – UFSC. |