

IPM - Interfaces Pessoa-Máquina

2023/2024

<http://intranet.deei.fct.ualg.pt/IPM/>

- Horário
- Objectivos
- Programa
- Avaliação

Horário

	SEG. 18	TER. 19	QUA. 20	QUI. 21	SEX. 22	SÁB. 23	DOM. 24
08							
09		INTERFAC... 09 - 11					
10							
11		INTERFAC...					
12							
13							
14							
15	INTERFAC...						
16	INTERFAC... 15:30 - 17:...						
17							
18							

Objectivos da disciplina

ao terminar a disciplina os alunos deverão

- saber aplicar os requisitos de UI/UX design na construção de interfaces web
- ter capacidade técnica para construir uma aplicação web em programação front-end

Requisitos

- Ter conhecimentos Programação e Bases de Dados.
- Recomenda-se também que tenham conhecimentos sobre o Sistema Operativo Linux e Gestão de Serviços em redes de computadores.

Quem estiver mais enferrujado a base de dados deve consultar a página da disciplina de Base de Dados:

<http://www.deei.fct.ualg.pt/BD/>

Programa

- Conceitos introdutórios, introdução à WWW.
- A Web como modelo cliente-servidor. Servidores Web.
- HTML & CSS.
- Framework de layout Bootstrap
- Scripting do lado do servidor. Linguagem PHP.
- Scripting do lado do cliente. Linguagem Javascript.
- CRUD APIs, JSON
- AJAX, JQuery
- Framework Vue.js.

Programação das aulas previsto

<http://intranet.deei.fct.uaig.pt/IPM/calendar.html>

Bibliografia

O material de estudo desta disciplina encontra-se na Web

Recomenda-se em particular os sites

<http://www.w3schools.com>

<https://vuejs.org/>

Avaliação

- (30%) [Aulas laboratoriais](#). Durante as aulas laboratoriais serão realizados dois sites simples que cobrem toda a matéria dada.
- (70%) Exame época normal ou recurso
- Obrigatório aproveitamento (nota > 10) no último projeto para ter acesso ao exame
- Obrigatório nota > 9.5 em exame