



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt

MESTRADO

Tecnologias e Sistemas
Informáticos Web

Guia de Curso **2018 | 2020**



Departamento de Ciências e Tecnologia | Secção de Informática, Física e Tecnologia
R. da Escola Politécnica, 147
1250-069 Lisboa

Coordenação do Curso

Leonel Morgado | Leonel.Morgado@uab.pt

Vice-coordenadores:

Gracinda Carvalho | Gracinda.Carvalho@uab.pt

Nuno Sousa | Nuno.Sousa@uab.pt

Secretariado do Curso

Elisa Antunes

Tel.: (+351) 300 007 677

Email: Elisa.Antunes@uab.pt

Internet: <http://mw.dcet.uab.pt>

Mais informações: https://sitcon.uab.pt/Mensagens/form/1?categoria_id=33

Ou ainda, email: MW_dcet@uab.pt

Candidaturas online: <http://portal.uab.pt/candidaturas-2018-19/>

www.uab.pt | Universidade Pública de Ensino a Distância, Portugal

ÍNDICE

1. Introdução
2. Criação do curso de mestrado; registo e acreditação
3. Objetivos do curso
4. Destinatários
5. Pré-requisitos
6. Candidaturas
7. Creditação de competências
8. Propinas
9. Organização do curso
10. Funcionamento do curso
11. Recursos de aprendizagem
12. Avaliação e classificação
13. Plano de estudos
14. Sinopses das unidades curriculares

1. INTRODUÇÃO

O curso de Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web da Universidade Aberta constitui-se como uma oferta de especialização em informática numa perspetiva abrangente e orientada para os desafios atuais da sociedade de informação, orientando-se para candidatos que desejem aprofundar os seus conhecimentos e competências ou preparem-se para continuar para Doutoramento, beneficiando das vantagens do Ensino a Distância online. Seja, portanto, bem-vindo(a) ao curso de Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web!

O objetivo deste Guia é proporcionar-lhe informação importante sobre os objetivos, conteúdo programático e práticas do curso, entre outros, constituindo igualmente uma ferramenta de apoio na organização e planeamento individual do estudo.

2. CRIAÇÃO DO CURSO DE MESTRADO; REGISTO E ACREDITAÇÃO

Sob proposta do Conselho Científico (Deliberação n.º 201/2010, de 26 de novembro) e ao abrigo dos Decretos-Leis n.º 42/2005, de 22 de fevereiro e n.º 74/2006, de 24 de Março, foi criado o curso de Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web (MW) na Universidade Aberta.

O MW é um curso acreditado pela Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior e registado com o n.º R/A-Cr 201/2011 pela Direção Geral do Ensino Superior, publicado em Diário da República, que se rege pelo Regulamento Geral da Oferta Educativa da Universidade Aberta (Despacho n.º 5384/2017) publicado em Diário da República n.º 117 (2.ª série) de 20 de junho de 2017, com as disposições específicas constantes do despacho de abertura.

3. OBJETIVOS DO CURSO

O Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web orienta-se para a construção de um perfil profissional que privilegia competências especializadas de intervenção autónoma e qualificada e de experimentação cientificamente controlada no âmbito do desenho, implementação, aplicação e exploração das

tecnologias informáticas nos mais diversos domínios aplicativos. O curso comporta os seguintes objetivos gerais:

- i) Proporcionar uma formação em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web de nível avançado adequada ao exercício de atividades profissionais no mercado de trabalho que requeira o domínio aprofundado das tecnologias informáticas e ciências da computação com especial ênfase para aquelas relacionadas com a construção da sociedade de informação e do conhecimento na web;
- ii) Proporcionar uma formação sólida e adequada que permita criar as bases de conhecimento com vista ao prosseguimento dos estudos para a obtenção do grau de doutor na área de Informática ou afim.

Nas diversas áreas de especialização aguarda-se que os alunos adquiram competências ficando capazes de:

- Classificar as principais teorias, modelos e tecnologias avançadas, dentro de cada área de especialização, identificando as suas potencialidades e limitações, tendo em conta a sua aplicação no desenho e implementação de soluções informáticas web para os mais diversos cenários de utilização;
- Selecionar, desenvolver e aplicar, de modo rigoroso, eficiente e crítico, teorias, modelos e tecnologias avançadas, dentro de cada área de especialização, adequados às características identificadas nos cenários de utilização, supervisionando a sua aplicação;
- Participar, de modo autónomo, crítico e interventivo nos projetos de informática, especialmente naqueles com cariz de investigação;
- Conduzir os processos de mudança resultantes da introdução das tecnologias nos contextos e práticas profissionais dos vários domínios de intervenção da informática.

O Curso funciona em regime online, em classe virtual, embora integre momentos de contacto presencial para apresentação e demonstração de resultados.

Os alunos que prossigam para a fase de elaboração de Dissertação deverão ser capazes de conceber e realizar investigação em alguma das áreas de conhecimento inerentes ao Curso e apresentar-se a provas públicas de Defesa da Dissertação de Mestrado.

4. DESTINATÁRIOS

O Curso de Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web destina-se essencialmente a licenciados em:

- Informática, Engenharia Informática, Ciências da Computação, Tecnologias e Sistemas de Informação, Engenharia Eletrotécnica e de Computadores, Matemática, Multimédia ou áreas afins;

ou ainda,

- a profissionais detentores de um curso de 1.º ciclo (ou equivalente) numa área das tecnologias da Informática que pretendam alargar, ou atualizar, a sua formação com uma componente avançada e profissionalizante.

5. PRÉ-REQUISITOS

De acordo com o Decreto-Lei n.º 74/2006 de 24 de março, podem candidatar-se ao Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web:

- a) Titulares do grau de licenciado ou de equivalente legal nas áreas científicas: Informática, Engenharia informática, Ciências da Computação, Tecnologias e Sistemas de Informação, Engenharia Eletrotécnica e de Computadores, Matemática, Multimédia ou áreas afins;
- b) Titulares de um grau académico superior obtido no estrangeiro nas áreas científicas: Informática, Engenharia Informática, Ciências da Computação, Tecnologias e Sistemas de Informação, Engenharia Eletrotécnica e de Computadores ou áreas afins, que tenha sido conferido na sequência de um 1.º ciclo de estudos organizado de acordo com os princípios do Processo de Bolonha por um Estado aderente a este processo;
- c) Titulares de um grau académico superior obtido no estrangeiro nas áreas científicas: Informática, Engenharia Informática, Ciências da Computação, Tecnologias e Sistemas de Informação, Engenharia Eletrotécnica e de Computadores ou áreas afins, que seja reconhecido, pelo Conselho Científico da UAb, como satisfazendo os objetivos do grau de licenciado;
- d) Detentores de um currículo escolar, científico ou profissional que tenha sido reconhecido, pelo Conselho Científico da UAb, como satisfazendo os objetivos e as capacidades necessárias para realização deste ciclo de estudos.

A frequência do curso exige que os candidatos tenham acesso a computador com ligação à Internet em banda larga e possuam competências de leitura e compreensão em inglês, assim como conhecimentos de informática a nível do utilizador e da programação.

6. CANDIDATURAS

Os candidatos devem formalizar a sua candidatura online usando a ligação <http://portal.uab.pt/candidaturas-2018-19/> onde se encontram todas as informações sobre a documentação necessária e o formulário com os campos para preenchimento. Os candidatos serão seriados com base nas habilitações académicas e experiência profissional descritos no *Curriculum Vitae*.

O calendário de **candidaturas, inscrições e matrículas** é o seguinte:

CANDIDATURAS	1.ª fase: 12 de abril a 2 de julho de 2018 2.ª fase: 21 de agosto a 4 de setembro de 2018
MATRÍCULAS E INSCRIÇÕES (1.º SEMESTRE)	1.ª fase: 24 de julho a 14 de agosto de 2018 2.ª fase: 18 a 25 de setembro de 2018
MATRÍCULAS E INSCRIÇÕES (2.º SEMESTRE)	8 a 22 de janeiro de 2019
INÍCIO DO CURSO	1 de outubro de 2018

O número de vagas para este Curso é fixado em 25 e o número mínimo de inscrições para o seu funcionamento é de 15.

7. CREDITAÇÃO DE COMPETÊNCIAS

Para creditação de formação anterior e/ou de experiência profissional, o curso segue os princípios, as regras e os procedimentos estabelecidos pelo Regulamento de Creditação de Competências Académicas e Profissionais, disponível na secção “Regulamentos” em <http://portal.uab.pt/informacoes-academicas/>.

8. PROPINAS

As propinas, taxas, emolumentos e seguros, tendo em conta o regime de tempo integral e parcial, bem como as formas de pagamento e demais informações associadas, estão descritas no Portal da Universidade Aberta (<http://portal.uab.pt/pagamentos>).

Para mais informações recomenda-se a leitura atenta do Regulamento de Propinas e do Regulamento Geral da Oferta Educativa da Universidade Aberta, disponíveis na secção “Regulamentos” em <http://portal.uab.pt/informacoes-academicas/>.

9. ORGANIZAÇÃO DO CURSO

A estrutura curricular do Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web está desenhada para funcionar como um 2.º ciclo de formação superior conducente ao grau de Mestre.

O Curso abarca 2 anos curriculares, onde o primeiro ano corresponde ao esforço de 60 ECTS, estando reservado o segundo ano para preparação do trabalho de dissertação também com um esforço de 60 ECTS.

A formação ao nível dos conhecimentos especializados e estruturantes é suportada por um conjunto de unidades curriculares opcionais que cobrem as principais áreas do saber consideradas fundamentais para a construção do perfil profissional pretendido.

A formação de competências em metodologias de investigação acontece na unidade curricular específica obrigatória. Todas as unidades curriculares do 1.º ano implicam um esforço de aprendizagem de 6 ECTS cada, equivalente a 156 horas de trabalho, das quais 30 são de contacto com o docente e as restantes de trabalho do aluno adotando um modelo centrado no aluno, próprio do ensino a distância. Em ambos os semestres o aluno tem 2 unidades curriculares obrigatórias e escolhe 3 unidades curriculares opcionais de 6 ECTS cada, perfazendo um total de 5 unidades curriculares/30 ECTS por semestre.

Terminada a parte curricular com aprovação, o estudante iniciará a preparação, elaboração, apresentação e defesa da dissertação, trabalho de projeto ou relatório de estágio sob a orientação de um doutor, professor do mestrado.

Até ao dia 31 de novembro de 2019 ou de 2020, conforme frequentem o curso em regime de tempo integral ou de tempo parcial, os estudantes devem entregar no secretariado do mestrado o plano de dissertação/trabalho de projeto/relatório de estágio, a indicação do orientador e uma carta de aceitação deste que será apreciada pela coordenação do mestrado.

O curso equivale a 120 ECTS correspondendo 60 ECTS à parte curricular e 60 ECTS à preparação, realização e apresentação da dissertação.

A Universidade Aberta atribuirá o Diploma de Especialização Pós-graduada em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web aos estudantes que tenham obtido apenas a aprovação na parte curricular do Mestrado.

Durante o 3.º e 4.º semestres, onde está previsto esforço relativo a 60 ECTS, os estudantes devem apresentar regularmente, aos orientadores, informação detalhada acerca dos trabalhos desenvolvidos. Findo o 3.º semestre, ao completarem 30 ECTS, os estudantes devem apresentar um relatório intermédio que será objeto de apreciação por parte do orientador e da coordenação do mestrado.

O grau de Mestre em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web é certificado por uma carta magistral e pressupõe a frequência e aprovação da totalidade das unidades curriculares que constituem o curso, a elaboração de uma dissertação ou relatório de projeto/estágio (conforme o plano entregue), especialmente escrita/o para o efeito, e sua defesa e aprovação em provas públicas. O estudante que conclui a parte curricular tem acesso a um certificado de pós-graduação.

**PRÉ-CURSO
MÓDULO DE AMBIENTAÇÃO ONLINE**

**1.º Ano – 1.º SEMESTRE
(2 unidade curriculares obrigatórias e 3 opcionais)**

**1.º Ano – 2.º SEMESTRE
(2 unidade curriculares obrigatórias e 3 opcionais)**

**2.º Ano | 60 ECTS
Elaboração da Dissertação**

Apresentação e Defesa da Dissertação

10. FUNCIONAMENTO DO CURSO

A parte curricular do mestrado e as unidades curriculares que a integram funcionam essencialmente em regime de classe virtual, com recurso a plataforma de e-learning da Universidade Aberta, sem prejuízo de momentos presenciais para apresentação e demonstração de resultados. O primeiro semestre é precedido por um módulo inicial totalmente virtual – Ambientação Online – com a duração de 2 semanas, destinado a ambientar os estudantes ao contexto virtual e às ferramentas de e-learning, permitindo-lhes a aquisição de competências de comunicação online e sociais necessárias à construção de uma comunidade de aprendizagem virtual. Este módulo de ambientação online decorre ao longo de duas semanas que antecedem o 1.º semestre.

O Curso de Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web segue o modelo pedagógico próprio da Universidade Aberta, especificamente concebido para o ensino virtual.

Este modelo tem os seguintes 3 princípios:

- i. Ensino centrado no estudante, o que significa que o estudante é ativo e responsável pela construção do conhecimento e aquisição de competências próprias;

- ii. Ensino baseado na flexibilidade de acesso à aprendizagem (conteúdos, atividades de aprendizagem, grupo de aprendizagem), sem imperativos temporais ou de deslocação de acordo com a disponibilidade do estudante. Este princípio concretiza-se na primazia da comunicação assíncrona o que permite a não coincidência de espaço e tempo já que a comunicação e a interação se processam à medida que é conveniente para o estudante, possibilitando-lhe tempo para ler, processar a informação, refletir e, então, dialogar ou interagir (responder);
- iii. Ensino baseado na interação diversificada quer entre estudante e professor, quer entre estudantes, quer ainda entre o estudante e os recursos de aprendizagem, sendo socialmente contextualizada.

Com base nestes princípios encontrará dois elementos vitais no seu processo de aprendizagem:

A CLASSE VIRTUAL: O estudante integrará uma turma virtual onde têm acesso os professores do curso e os restantes estudantes. As atividades de aprendizagem ocorrem neste espaço virtual e são realizadas online, com recurso a dispositivos de comunicação. Deve ser entendida como um espaço multi-funcional que agrega uma série de recursos, distribuídos por diversos espaços de trabalho coletivos e onde se processa a interação entre professor-estudante e estudante-estudante. A comunicação é essencialmente assíncrona e por isso, baseada na escrita.

O CONTRATO DE APRENDIZAGEM: O professor de cada unidade curricular irá propor à turma, um contrato de aprendizagem. Neste contrato está definido um percurso de trabalho organizado e orientado com base em atividades previstas previamente apoiando-se na autoaprendizagem e na aprendizagem colaborativa. Com base nos materiais de aprendizagem organizados e disponibilizados, o professor da unidade curricular organiza e delimita zonas temporais de autoaprendizagem (com base em documentos, bibliografia, pesquisa, análise, avaliação, experimentação de ferramentas, realização, etc.) e zonas de interação diversificada na turma virtual (seminário), intra-grupo geral de estudantes, intra-pequenos grupos de estudantes, ou entre estudantes e professor.

Aprender à distância numa classe virtual implica que o estudante não se encontrará nem no mesmo local que os seus professores e colegas, nem à mesma hora, ou seja, é uma aprendizagem que lhe dá flexibilidade porque é independente do tempo e do local onde se encontra.

Naturalmente que implica tempo dedicado ao estudo e à aprendizagem. Assim, cada unidade curricular tem definido o número de horas de estudo e trabalho efetivo que se esperam do estudante, e que correspondem a unidades do Sistema Europeu de Transferência de Créditos (ECTS, European Credit Transfer System).

Deverá, assim, ter em consideração que, cada unidade de crédito (**1 ECTS**) corresponde a **26 horas de trabalho efetivo** de estudo, de acordo com o Regulamento de Aplicação do Sistema de Unidades de Crédito ECTS da Universidade Aberta, o que inclui, por exemplo, a leitura de documentos diversos, a resolução das atividades online e offline, a leitura de mensagens, a elaboração de documentos pessoais, a participação nas discussões assíncronas, e o trabalho requerido para a avaliação e classificação.

11. RECURSOS DE APRENDIZAGEM

Nas diferentes unidades curriculares será pedido ao estudante que trabalhe e estude apoiando-se em diversos recursos de aprendizagem que vão desde textos escritos, livros, recursos web, até objetos de aprendizagem, entre outros, em diversos formatos.

Embora alguns recursos sejam digitais e fornecidos online no contexto da classe virtual, existem outros, tais como livros, que deverão ser adquiridos pelo aluno no início do curso para garantir as condições essenciais à sua aprendizagem no momento em que vai necessitar desse recurso.

12. AVALIAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

A avaliação em cada uma das unidades curriculares é o resultado da ponderação entre uma componente de avaliação contínua e uma componente de avaliação final.

A avaliação contínua contempla um conjunto diverso de estratégias e instrumentos nomeadamente, portfólios, projetos individuais e de equipa, relatórios, resoluções de problemas, estudos de caso, participação em discussões, relatórios de pesquisas e testes.

A avaliação final, de carácter individual, pode contemplar a elaboração de, por exemplo, relatórios, realização de trabalhos práticos, implementação de pequenos projetos demonstradores, apresentação e discussão de trabalhos, relatórios, realização de testes, de acordo com o definido pela equipa docente em articulação com o coordenador do mestrado.

A aprovação na parte curricular do curso requer aprovação a todas as unidades curriculares, com uma classificação igual ou superior a 10 valores.

O cálculo da classificação final do grau de mestre será obtido a partir da fórmula:

$$CF = \frac{\sum_i [\text{Classif. (UC}_i) \times \text{ECTS(UC}_i)] + \text{Classif. (Diss)} \times \text{ECTS(Diss)}}{\text{Total ECTS do curso}}$$

CF – classificação final;

Classif. (UC_i) – classificação de unidade curricular i;

ECTS (UC_i) – ECTS de unidade curricular i;

Classif. (Diss) – classificação da dissertação;

ECTS(Diss) – n.º de ECTS da dissertação

13. PLANO DE ESTUDOS

UNIDADES CURRICULARES	DOCENTES RESPONSÁVEIS
Programação Web 1.º sem. obrigatória	Doutor Leonel Morgado
Interação Humano-Computador 1.º sem. obrigatória	Doutor Arnaldo Santos
Análise Formal de Redes Sociais 1.º sem. opcional	Doutor Luís Cavique
Heurísticas Modernas 1.º sem. opcional	Doutor José Coelho
Pesquisa e Recuperação de Informação 1.º sem. opcional	Doutor Jorge Morais
Realidade Virtual Distribuída 1.º sem. opcional	Doutor Vítor Cardoso Doutor Leonel Morgado
Sistemas Multiagente 1.º sem. opcional	Doutor Jorge Morais
Visualização de Informação 1.º sem. opcional	Doutora Elizabeth Carvalho
Seminário de Investigação em Tecnologia Web 2.º sem. obrigatória	Doutor Leonel Morgado
Planeamento e Desenvolvimento de Sistemas de Informação 2.º sem. obrigatória	Doutor Henrique São Mamede
Computação de Alto Desempenho 2.º sem. opcional	Doutor Paulo Shirley
Experiência de Utilizador na Web 2.º sem. opcional	A contratar
Extração do Conhecimento de Dados 2.º sem. opcional	Doutor Luís Cavique
Plataformas de Conteúdos Web 2.º sem. opcional	Doutor Arnaldo Santos
Programação Web Avançada 2.º sem. opcional	A contratar
Segurança em Redes e Computadores 2.º sem. opcional	Doutor Henrique São Mamede
Dissertação 3.º/4.º sem.	Doutor Adérito Marcos Doutor Arnaldo Santos Doutora Elizabeth Carvalho Doutora Gracinda Carvalho Doutor Henrique São Mamede Doutor Jorge Morais Doutor José Bidarra Doutor José Coelho Doutor Leonel Morgado Doutor Luís Cavique Doutor Nuno Sousa Doutor Paulo Shirley Doutor Vítor Cardoso Doutor Vítor Rocio

14. SINOPSES DAS UNIDADES CURRICULARES

Apresentam-se aqui os resumos das unidades curriculares que preenchem os dois semestres do Curso de Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web.

PROGRAMAÇÃO WEB | 6 ECTS | 1.º Sem. (obrigatória)

Sinopse:

A programação Web recorre a uma vasta gama de tecnologias. A própria abrangência do conceito de Web está em constante mutação. Nesta unidade curricular, deseja-se proporcionar aos alunos uma perspetiva abrangente sobre este conceito e as tecnologias a ele associadas. Pretende-se que os alunos desenvolvam capacidades de análise dos factos tecnológicos a partir das suas bases teóricas e normativas, indo além da mera perceção prática. Nas tecnologias a abordar, incluem-se as de representação de dados, as de processamento, as de visualização e as de interação.

Competências:

O estudante ao concluir esta unidade curricular deve estar capaz de:

- Compreender a realidade mutável do conceito de Web e a diversidade de perspetivas sobre o conceito;
- Analisar e interpretar o funcionamento das aplicações Web a partir das suas bases teóricas e normativas;
- Desenvolver projetos que lhe permitam analisar tecnologias e conceitos em profundidade ou transversalmente e expor as conclusões à comunidade técnico-científica.

Conteúdos:

1. A Web – conceito e tecnologias
2. Linguagens de anotação e transformação
3. Funcionamento de clientes e servidores Web
4. Execução de código nos servidores e nos clientes
5. Tecnologias emergentes.

Bibliografia:

- Shklar, L. & Rosen, R. (2009). Web Application Architecture: Principles, Protocols and Practices, 2.ª edição, Wiley.

- Fielding, R., Gettys, J., Mogul, J., et al. (orgs.) (1999). RFC 2616 – Hypertext Transfer Protocol – HTTP/1.1 June 1999, <http://www.rfc-editor.org/info/rfc2616>.
- Belshe, M., Peon, R., Thomson, M. (orgs.) (2015). RFC 7540 – Hypertext Transfer Protocol Version 2 (HTTP/2), May 2015, <http://www.rfc-editor.org/info/rfc7540>.
- Ragget, D., Le Hors, A., Jacobs, I. (orgs.) (1999). HTML 4.01 Specification, <https://www.w3.org/TR/html401/>.
- McCarron, S., Ishikawa, M. (orgs.) (2010). XHTML™ 1.1 – Module-based XHTML – Second Edition, <https://www.w3.org/TR/xhtml11/>.
- Hickson, I., Berjon, R., Faulkner, et al. (orgs.) (2014). HTML5 – A vocabulary and associated APIs for HTML and XHTML, <https://www.w3.org/TR/html5/>.

INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR | 6 ECTS | 1.º Sem. (obrigatória)

Sinopse:

Esta unidade curricular visa proporcionar aos alunos um espaço de estudo, reflexão e experimentação acerca de princípios, conceitos, modelos, técnicas e métodos fundamentais subjacentes à interação humano-computador dando especial ênfase aos sistemas e aplicações que funcionem nas plataformas web. Serão treinadas práticas de desenho de soluções de interface e interação humano-computador (HCI) de sistemas e aplicações informáticas para plataformas web. A unidade curricular foca mais os aspetos metodológicos HCI de desenho, conceção, implementação e avaliação de sistemas e aplicações e menos as tecnologias concretas.

Competências:

Pretende-se que, no final desta unidade curricular, o estudante tenha adquirido as seguintes competências:

- Reconhecer a importância da interação humano-computador no desenho e implementação de sistemas e aplicações informáticas nas mais diversas áreas aplicacionais;
- Distinguir os modelos mentais e conceptuais; e integrar estes no desenho de soluções de interface e interação humano-computador;

- Classificar os vários dispositivos de entrada e saída; e integrar estes no desenho de soluções de interface e interação humano-computador;
- Identificar, classificar e integrar os princípios, modelos e técnicas de desenho e implementação no desenvolvimento de sistemas interativos.

Conteúdos:

1. Dos Primórdios à Definição de Interação Humano-Computador
2. Humanos e Tecnologia
3. Desenho da Interação: Métodos e Técnicas
4. Desenho da Interação: Implementação e Avaliação

Bibliografia:

- “Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction”, Preece, J., et al., Addison Wesley, ISBN: 978-0470665763.
- “HCI Theory: Classical, Modern, and Contemporary”, Yvonne Rogers, ISBN-13: 978-1608459001.

ANÁLISE FORMAL DE REDES SOCIAIS | 6 ECTS | 1.º Sem. (opcional)**Sinopse:**

O crescimento da Internet e da ampla disponibilidade de computadores de baixo custo, tornou possível recolher e analisar dados de rede numa escala sem precedentes, o desenvolvimento de novas ferramentas permite extrair conhecimento a partir dessas redes. Para exemplificar os conceitos os softwares NodeXL, R-project e NetLogo oferecem aos utilizadores as representações gráficas das relações que existem entre os dados complexas em rede.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer o papel e a importância das redes sociais nos contextos informáticos Web;
- Identificar as principais técnicas e ferramentas de extração de conhecimento de redes sociais;
- Aplicar as referidas técnicas multidisciplinares em casos experimentais.

Conteúdos:

1. Fundamentos da teoria das redes
 - 1.1. Matemática das redes
 - 1.2. Medidas e métricas
 - 1.3. Estrutura das redes
2. Modelos de redes
 - 2.1. Grafos aleatórios
 - 2.2. Formação de redes
 - 2.3. Pequenos mundos
3. Processos dinâmicos em redes
 - 3.1. Modelos de difusão
 - 3.2. Modelos de contágio

Bibliografia:

- Analyzing Social Media Networks with NodeXL: Insights from a Connected World de Derek Hansen, Ben Shneiderman, Marc A. Smith, Editora: Morgan Kaufmann (2010), ISBN-10: 0123822297.
- Social Network Analysis, by John P Scott, Publisher: Sage Publications Ltd; 2nd edition (2000), ISBN-10: 0761963383.
- Social Network Analysis: Methods and Applications, by Stanley Wasserman and Katherine Faust, Publisher: Cambridge University Press (1994), ISBN-10: 0521387078.

HEURÍSTICAS MODERNAS | 6 ECTS | 1.º Sem. (opcional)**Sinopse:**

O grande desenvolvimento de técnicas heurísticas associadas ao desenvolvimento dos computadores tem permitido resolver problemas de grande dimensão. A resolução de problemas de otimização do mundo real, impensável há duas décadas, é atualmente possível. No final da unidade curricular espera-se que o estudante consiga formular e resolver problemas de otimização utilizando um leque alargado de heurísticas modernas, e proceder à sua afinação de modo a tirar o melhor partido possível dos recursos computacionais na resolução de problemas complexos.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer a importância da otimização e as técnicas heurísticas para a resolução de problemas computacionais (algorítmicos) de grande complexidade;
- Identificar as principais técnicas heurísticas para a implementação de otimização em sistemas computacionais complexos;
- Formular, implementar e afinar algoritmos de otimização recorrendo a técnicas heurísticas.

Conteúdos:

1. Problema de Satisfação (SAT);
2. Problema do Caixeiro Viajante (TSP);
3. Problema Não Linear (NLP);
4. Enumeração e Procura Local;
5. Algoritmos Construtivos (Greedy);
6. Como escapar de ótimos locais: *Simulated Annealing* e Procura Tabu;
7. Algoritmos Genéticos e Evolutivos;
8. Algoritmos para problemas com muitas restrições.

Bibliografia:

- How to Solve it: Modern Heuristics, Zbigniew Michalewicz; David B. Fogel, Springer.
- Artificial Intelligence: A Modern Approach. Third Edition. Stuart Russell; Peter Norvig. Prentice Hall, ISBN 978-0136042594.

PESQUISA E RECUPERAÇÃO DE INFORMAÇÃO | 6 ECTS | 1.º Sem. (opcional)

Sinopse:

A atual relevância das técnicas de pesquisa e recuperação de informação (Information Retrieval, IR) fica demonstrada de forma bastante expressiva se tivermos em consideração estudos que indicam que cerca de 92% dos utilizadores da Internet considera ser este o método preferencial para obter a informação de que necessita no seu dia-a-dia. Não obstante o facto de nem todas as técnicas utilizadas terem sido originariamente pensadas para a Web, é uma realidade que esta constituiu um dos principais potenciadores da expansão e inovação da área

de IR, nomeadamente através dos motores de pesquisa.

Nesta unidade curricular são cobertas as principais técnicas e modelos subjacentes à pesquisa e recuperação de informação quer na sua vertente clássica de pesquisa em repositórios de dados, quer na sua aplicação Web. Consideram-se principalmente métodos de pesquisa de texto.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer a importância da pesquisa e recuperação de informação no contexto atual das exigências da sociedade de informação;
- Identificar os conceitos, modelos e técnicas principais de pesquisa e recuperação de informação dando especial relevância à pesquisa na Web e em repositórios de dados;
- Desenhar, implementar e aplicar soluções de pesquisa e recuperação de informação.

Conteúdos:

1. Motivação e perspectiva histórica;
2. Modelos Booleanos: índices invertidos e dicionários;
3. Operações de Pré Processamento e Compressão de dados;
4. Modelos Vetoriais;
5. Modelos Probabilísticos;
6. Avaliação de Sistemas de IR;
7. Procura na Web;
8. Análise comparativa dos principais sistemas de IR.

Bibliografia:

- Modern Information Retrieval, Ricardo Baeza-Yates, Berthier Ribeiro-Neto, Pearson - Addison Wesley Longman / ACM Press, 2nd Edition, 2010. ISBN 978-0321416919.
- Introduction to Information Retrieval, Christopher D. Manning, Prabhakar Raghavan and Hinrich Schütze, Cambridge University Press, 2008. ISBN 978-0521865715.

REALIDADE VIRTUAL DISTRIBUÍDA | 6 ECTS | 1.º Sem. (opcional)

Sinopse:

Esta unidade curricular tem por finalidade proporcionar aos alunos os conhecimentos e as práticas fundamentais relacionadas com o desenvolvimento de ambientes virtuais em 3D na World Wide Web. Numa primeira fase abordam-se os ambientes virtuais, a sua história e princípios de funcionamento. Na segunda parte estudam-se as tecnologias VRML/X3D (entre outras) e a sua utilização concreta na conceção de objetos 3D, personagens virtuais (avatares) e ambientes virtuais multiutilizador.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Conhecer a importância das tecnologias e sistemas de realidade virtual e dos ambientes multiutilizador na conceção de espaços informativos tridimensionais em rede;
- Identificar os conceitos, modelos e técnicas de conceção e programação de ambientes e personagens virtuais para sistemas Web multiutilizador;
- Criar modelos e produzir protótipos que permitam aplicar os principais fundamentos e técnicas de desenvolvimento de aplicações e sistemas 3D;
- Desenhar e programar ambientes virtuais e sistemas Web multiutilizador em contexto experimental e de uso corrente.

Conteúdos:

1. Evolução da realidade virtual (RV) e sua utilização na Web;
2. Sistemas de Realidade Virtual Multiutilizador (X3D/VRML, Second Life e outros);
3. Métodos, técnicas e procedimentos para a conceção de ambientes virtuais multiutilizador e de personagens virtuais;
4. Programação em X3D/VRML;
5. Projeto Final.

Bibliografia:

- Brutzman, Don e Daly, Leonard (2007) X3D: Extensible 3D Graphics for Web Authors. Morgan Kaufmann. ISBN: 978-0-12-088500-8.
- Danahe, Simon (2005). Creating 3D Worlds?. Barrons Educational Series. ISBN-13: 978-0764178436.

- Blaxxun/bitmanagement (2002-2010). 3d Authoring Manual. Blaxxun/bitmanagement (disponível online).
- Carey, Rikk e Bell, Gavin (1997). The Annotated VRML 97 Reference Manual, (disponível online).

SISTEMAS MULTIAGENTE | 6 ECTS | 1.º Sem. (opcional)

Sinopse:

Os Sistemas Multiagente são sistemas compostos por vários elementos computacionais, chamados agentes. Cada agente tem a capacidade de atuar autonomamente e de interagir com os outros agentes do sistema. Estes sistemas são de grande importância no desenvolvimento de aplicações em ambientes distribuídos.

No final desta unidade curricular o estudante deverá conhecer as principais características e arquiteturas de sistemas multiagente, bem como as respectivas ferramentas e metodologias de desenvolvimento. Deverá ainda estar apto a implementar um sistema multiagente, usando as ferramentas e metodologias aprendidas.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer o papel e a importância dos sistemas multiagente no contexto mais geral dos sistemas informáticos;
- Identificar as principais características e arquiteturas, e as ferramentas e metodologias de desenvolvimento dos sistemas multiagente;
- Desenhar e implementar sistemas multiagente em contexto experimental e de uso.

Conteúdos:

1. Agentes. Definições. Arquiteturas de agentes. Aprendizagem;
2. Sistemas Multiagente. Interação entre agentes. Coordenação e cooperação;
3. Suportes de comunicação. Plataformas de desenvolvimento;
4. Negociação. Protocolos. Leilões. Teoria de jogos;
5. Aplicações de Sistemas Multiagente.

Bibliografia:

- An introduction to Multiagent Systems, Michael Wooldridge, John Wiley & Sons, 2002.
- Artificial Intelligence: a modern approach, 2nd Ed., Stuart Russel and Peter Norvig, Prentice-Hall, 2003.
- Recursos Web: JADE (Java Agent DEvelopment Framework); <http://jade.tilab.com>, FIPA (Foundation for Intelligent Physical Agents): <http://www.fipa.org/>.

VISUALIZAÇÃO DE INFORMAÇÃO | 6 ECTS | 1.º Sem. (opcional)

Sinopse:

Visa-se proporcionar os conhecimentos e competências fundamentais acerca dos princípios, conceitos, modelos e técnicas principais subjacentes à visualização de informação (VI). Espera-se que o aluno desenvolva capacidades para o desenho e implementação autónoma de soluções de VI, considerando os mais diversos tipos e categorias de dados e conteúdos informativos.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer a importância da VI no desenho e implementação de aplicações informáticas interativas para diversas áreas aplicacionais;
- Distinguir os modelos e técnicas de extração de estruturas informativas;
- Identificar e classificar os dados de acordo com as suas características, avaliando a sua aptidão para a representação e apresentação (multi-sensorial);
- Identificar, analisar, categorizar e avaliar sistemas e tecnologia disponível; aplicar esta no desenvolvimento de soluções de visualização de informação.

Conteúdos:

1. Introdução à Visualização de Informação: historial, objetivos e princípios gerais, *roadmap* das tecnologias e aplicações;
2. Extração de Estruturas Informativas: proximidade e conectividade; *clustering* e classificação; estruturas virtuais; análise e modelação de estruturas; análise de similaridades;

3. Representação e Apresentação de Dados / Informação: modelo mental e do utilizador; características quantitativas e qualitativas; apresentação multissensorial (visual, auditiva, tátil, outras);
4. Técnicas e Algoritmos de Visualização: grafos, árvores, visualização bi-, tri- e multidimensional; redes; perspectivas; filtros; mapas;
5. Sistemas e aplicações: análise de e experimentação com sistemas, aplicações para visualização de informação; Estudo de casos.

Bibliografia:

- “Information Visualization – beyond the horizon”, Chen, Ch., Springer, ISBN: 1852337893.
- “Information Visualization”, Spence, R., Addison Wesley, ISBN: 0201596261.
- “Information Visualization: Perception for Design”, Ware, C., Morgan Kaufmann, ISBN: 1558608192.

SEMINÁRIO DE INVESTIGAÇÃO EM TECNOLOGIA WEB | 6 ECTS | 2.º Sem. (obrigatória)**Sinopse:**

Esta unidade curricular tem o objetivo central de proporcionar aos alunos um espaço de desenvolvimento de espírito crítico científico, enquanto identificam e assimilam os principais processos, metodologias e práticas de investigação em tecnologias e sistemas de informação, dando especial ênfase à tecnologia web e à sua integração nas organizações. Abordam-se as metodologias e práticas de investigação em sistemas e tecnologias da informação em voga na comunidade científica. Cada estudante irá elaborar um estudo preliminar do estado da arte antevendo o projeto de dissertação que pretende vir a desenvolver. A unidade curricular integra ainda a elaboração de uma primeira versão de proposta de plano de dissertação.

Competências:

Ao concluir esta unidade curricular o estudante deverá estar capaz de:

- Reconhecer a importância da investigação científica no desenvolvimento e avanço tecnológico dos sistemas e soluções Web;
- Identificar as principais características, diferentes fases e estratégias metodológicas de investigação científica dando especial ênfase à área da Web;

- Identificar as principais características dos textos científicos e as técnicas de escrita e argumentação empregues na sua elaboração;
- Aplicar as estratégias metodológicas de investigação e as técnicas de escrita científica na realização de um estudo do estado da arte num domínio das tecnologias e sistemas de informação Web, que deverá ser integrado em forma de proposta de projeto de dissertação.

Conteúdos:

1. Metodologias de Investigação em Tecnologia e Sistemas de Informação Web;
2. Revisão Bibliográfica e Estado da Arte;
3. Prática de Elaboração de Textos Científicos.

Bibliografia:

- Creswell, John W. (2008). *Research design: qualitative, quantitative and mixed methods approaches*, 3rd ed. London: Sage Publications. ISBN: 978-1412965576.
- Hevner, A., March, S., Park, J. & Ram, S. (2004). Design science in information systems research, *MIS Quarterly*, 28 (1), 75-105.
- Avison, D. & Pries-Heje, J. (eds.). (2005), *Research in Information Systems - A handbook for research supervisors and their students*, Elsevier Butterworth-Heinemann, ISBN: 0-7506-66552.
- Baskerville, R., Pries-Heje, J. & Venable, J. (2009). Soft Design Science Methodology, in “Proceedings of the 4th International Conference on Design Science Research in Information Systems and Technology”, Malvern, PA, pp. 9-20.
- Gregor, S. & Hevner, A. (2013). Positioning and presenting design science research for maximum impact, *MIS Quarterly*, 37 (2), 337-356.

PLANEAMENTO E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO | 6 ECTS | 2.º Sem. (obrigatória)

Sinopse:

O Planeamento de Sistemas de Informação é um domínio que se sobrepõe aos domínios tecnológicos e organizacionais puros, constituindo-se como um domínio, onde existem situações, preocupações, construções e soluções

próprias, mas que, inevitavelmente, têm de satisfazer simultaneamente as perspectivas organizacionais e tecnológicas que lhe estão subjacentes. Cria-se, assim um ambiente multidisciplinar que resulta num espaço de investigação amplo e complexo.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Compreender o processo de planeamento de sistemas de informação e a sua natureza contingencial, bem como os respetivos fundamentos, motivações, problemas e resultados;
- Discriminar enquadramentos conceptuais, abordagens, métodos e ferramentas de planeamento e desenvolvimento de sistemas de informação;
- Identificar e discutir os fatores que afetam o sucesso com a adoção de sistemas e tecnologias de informação nas organizações.

Conteúdos:

1. Introdução ao PSI: motivações, problemas e estratégias
2. Arquitetura de Sistemas de Informação: Organização, contexto, modelo de negócio, modelos de arquiteturas (Processos*Classes de Dados, Zachman)
3. Processo e Metodologia do PSI: Modelos de Bowman e Earl, referenciais
4. Métodos para o PSI: BSP, PQM, SPC/CCTA, métodos ecléticos
5. Modelo das realidades preponderantes, realidades participantes
6. Criatividade e inovação no PSI

Bibliografia:

- Amaral, L.A.M. e J.E.Q. Varajão, Planeamento de Sistemas de Informação, FCA - Editora de Informática, 2000.
- Amaral, L.A.M., PRAXIS: Um Referencial para o Planeamento de Sistemas de Informação, Tese de doutoramento, Universidade do Minho, 1994.
- Andreu, R., J.E. Ricart e J. Valor, Information Systems Strategic Planning, NCC Blackwell, 1992.
- Bunn, G., C. Bartlett e D. McLean, Strategic Planning for Information Systems: Ensuring that the business benefits, John Wiley & Sons, 1989.
- Davis, G.B. e M.H. Olson, Management Information Systems: Conceptual Foundations, Structure, and Development, McGraw-Hill, 1985.

- Earl, M.J. (Eds.), Information Management: The organizational dimension, Oxford University Press, New York, 1996.
- Inmon, W.H., J.A. Zachman e J.G. Geiger, Data Stores, Data Warehousing and Zachman Framework, McGraw-Hill, 1997.
- Ward, J. and Peppard, J. Strategic Planning for Information Systems, John Wiley & Sons, 2002.

COMPUTAÇÃO DE ALTO DESEMPENHO | 6 ECTS | 2.º Sem. (opcional)

Sinopse:

Computação de alto desempenho é a utilização de um computador paralelo com o objetivo de reduzir o tempo necessário para resolver uma única instância de um problema computacional. Este tipo de computação é atualmente fortemente suportada pela existência de uma biblioteca padrão denominada MPI (Message Passing Interface) para programação paralela por troca de mensagens, e pela facilidade com que se pode agregar computadores pessoais/estações de trabalho de baixo custo de forma a se obterem plataformas de computação paralela, vulgarmente denominadas “clusters”. Este tipo de plataforma tem vindo a ser adotada pelas empresas como primeira escolha para as suas elevadas necessidades computacionais. Nesta unidade curricular pretende-se que os alunos aprendam a analisar e decompor um problema em componentes executáveis em paralelo e que implementem o respetivo programa paralelo recorrendo à biblioteca padrão para troca de mensagens MPI.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer o papel e a importância da computação de alto desempenho no contexto mais geral da construção de sistemas de informação e comunicação;
- Identificar as principais técnicas, metodologias e ferramentas de computação de alto desempenho;
- Aplicar técnicas de computação de alto desempenho para implementar soluções computacionais para resolver problemas de média a elevada complexidade.

Conteúdos:

1. Motivação e história;
2. Arquiteturas paralelas;
3. Projeto de algoritmos paralelos;
4. Programação por troca de mensagens;
5. A biblioteca MPI;
6. Análise de desempenho;
7. Aplicações.

Bibliografia:

- Introduction to Parallel Computing, 2 edition, Ananth Grama, George Karypis, Vipin Kumar, Anshul Gupta, Pearson - Addison Wesley, ISBN-13: 978-0201648652.
- Parallel Programming in C with MPI and OpenMP, Michael J. Quinn, McGraw-Hill Higher Education, ISBN-13: 978-0071232654.

EXPERIÊNCIA DE UTILIZADOR NA WEB | 6 ECTS | 2.º Sem. (opcional)**Sinopse:**

Esta unidade curricular visa proporcionar aos alunos um espaço de análise, reflexão de mecanismos associados à experiência de utilizador (UX, user experience) na Web e nas metodologias de avaliação de UX em plataformas Web. Serão estudadas e analisadas práticas de avaliação de UX em plataformas Web. Será também refletido como os princípios de experiência de utilizador podem contribuir para plataformas Web mais usáveis e amigáveis na perspetiva do utilizador.

Serão ainda abordados nesta unidade curricular as tendências emergentes na área, como os assistentes virtuais tipo Alexa, Siri, Cortana e a forma como podem contribuir para a experiência de utilizador.

Competências:

O estudante ao concluir esta unidade curricular deve estar capaz de:

- compreender o impacto que a experiência de utilizador tem no desenvolvimento e especificação de plataformas Web, no sentido de as tornar mais amigáveis;

- analisar plataformas Web quanto à sua usabilidade, princípios de design e suporte para experiências de utilizador amigáveis;
- identificar, classificar e integrar mecanismos de avaliação (objetiva e subjetiva) da experiência de utilizador e a sua relação com plataformas Web;
- identificar e analisar o potencial das tendências emergentes na área e como podem potenciar a experiência de utilizador.

Conteúdos:

1. Experiência do Utilizador (UX);
2. Mecanismos de avaliação da Experiência do Utilizador(UX);
3. Aplicação e análise de plataformas Web quanto a princípios de usabilidade e suporte para experiência de utilizador amigáveis;
4. Tendências emergentes: análise de assistentes virtuais como potenciadores de conteúdos customizados e adaptados ao utilizador para uma melhor experiência de utilizador.

Bibliografia:

- Jesse James Garret, “The Elements of User Experience – User-Centered Design for the Web”, New Riders.

EXTRAÇÃO DO CONHECIMENTO DE DADOS | 6 ECTS | 2.º Sem. (opcional)

Sinopse:

A extração de conhecimento, padrões ou tendências de base de dados é um elemento essencial na construção de sistemas de apoio à decisão para as grandes e médias empresas da atualidade. Esta área está intimamente ligada a técnicas de bases de dados, estatística e aprendizagem automática.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer o papel e a importância na extração de conhecimento de dados no contexto mais geral da construção de sistemas de apoio à decisão na sociedade de informação e conhecimento;
- Identificar as principais técnicas, metodologias e ferramentas de extração de conhecimento a partir de um elevado volume de dados;
- Aplicar técnicas de extração de conhecimento em contexto experimental.

Conteúdos:

1. Pré-processamento de dados
2. Medidas de Erro
3. Regras Associativas
4. Classificação
 - 4.1. Árvores de Decisão
 - 4.2. Regras de Classificação
 - 4.3. Modelos Funcionais
 - 4.4. Redes Neurais Artificiais
5. Segmentação
6. Avaliação e Comparação de modelos
7. Pós-processamento de dados

Bibliografia:

- Data Mining: Practical Machine Learning Tools and Techniques, de Ian H. Witten, Eibe Frank e Mark A. Hall, Edições The Morgan Kaufmann Series in Data Management Systems, ISBN: 0123748569.
- Data Mining - concepts and techniques, de Jiawei Han, Micheline Kamber e Jian Pei, Edições The Morgan Kaufmann Series in Data Management Systems, ISBN: 0123814790.
- Análise Inteligente de Dados, de Miguel Rocha, Paulo Cortez e José Maia Neves, FCA- Editora de Informática, coleção de Tecnologias de Informação, ISBN 9789727222780.

PLATAFORMAS DE CONTEÚDOS WEB | 6 ECTS | 2.º Sem. (opcional)**Sinopse:**

A gestão de conteúdos web é um aspeto com crescente importância para as organizações que pretendem ter uma presença online, e é fulcral para aquelas que baseiam a sua atividade na web. A criação e publicação de conteúdos em páginas web são tarefas exigentes, mas felizmente cada vez mais surgem soluções acessíveis e flexíveis que se adaptam ao funcionamento da organização. Estas soluções começam já a integrar as funcionalidades da web 2.0, permitindo aos utilizadores uma participação ativa na construção de um espaço web partilhado.

Esta unidade curricular aborda os princípios da gestão de conteúdos, as linguagens e as tecnologias envolvidas nas plataformas CMS (content management systems), em vista não só à disponibilização de conteúdos, mas também à constituição de redes sociais com base nesses sistemas. Os estudantes deverão, no final da unidade, saber analisar, planejar e implementar um sistema de gestão de conteúdos e rede social para uma organização ou contexto específicos.

Competências:

O estudante ao concluir esta unidade curricular deve estar capaz de:

- Reconhecer o papel e a importância da gestão de conteúdos informativos no contexto da construção da sociedade de informação e do conhecimento;
- Identificar as principais técnicas, metodologias e ferramentas de gestão de conteúdos em cenários web;
- Aplicar técnicas de gestão de conteúdo para construir espaços informacionais e comunicacionais em rede.

Conteúdos:

1. Conteúdos: formatos e estrutura;
 - 1.1. Markup
 - 1.2. SGML
 - 1.3. XML
2. Gestão de conteúdos;
 - 2.1. Conteúdo vs. Apresentação (design)
 - 2.2. Ciclo de vida dos conteúdos
 - 2.3. Arquitetura da informação: Meta-dados, ontologias/taxonomias
 - 2.4. Reusabilidade e interoperabilidade: Serviços web
3. Sistemas de gestão de conteúdos.
 - 3.1. Infraestrutura
 - 3.2. Controlo de acesso
 - 3.3. Pesquisa
 - 3.4. Workflows

Bibliografia:

- Content Management Bible, Bob Boiko, John Wiley & Sons, 2001.
- Content Management Systems (Tools of the Trade), Phil Suh, Dave Addey, David Thiemecke, James Ellis, Glasshaus, 2002.

- Information Architecture for the World Wide Web, Louis Rosenfeld, Peter Morville. O'Reilly, 2002.

PROGRAMAÇÃO WEB AVANÇADA | 6 ECTS | 2.º Sem. (opcional)

Sinopse:

O desenvolvimento de aplicações e plataformas Web recorre a diversas tecnologias e paradigmas. Nesta unidade curricular, pretende-se proporcionar aos alunos uma perspetiva com foco na conceção de aplicações/plataformas Web, desde o design lógico e estrutural, até à escalabilidade das próprias aplicações Web. Pretende-se que os alunos desenvolvam capacidades de planificação, e implementação de soluções para aplicações/plataformas Web, indo além da mera integração de tecnologias. Nas tecnologias a abordar, incluem-se as de visualização, de interação, de representação e processamento de dados, e as de escalabilidade e alta disponibilidade.

Competências:

O estudante ao concluir esta unidade curricular deve estar capaz de:

- Compreender os princípios de conceção de aplicações e plataformas Web;
- Desenhar e planificar aplicações e plataformas Web;
- Desenvolver aplicações Web funcionais e responsivas;
- Compreender mecanismos de escalabilidade e alta disponibilidade para aplicações e plataformas Web.

Conteúdos:

1. Conceção da lógica e estrutura do ecossistema Web (aplicações móveis, plataformas Web);
2. Desenho e desenvolvimento de Aplicações Web responsivas;
3. Desenho e desenvolvimento de Aplicações móveis e integradas com plataformas Web;
4. Tecnologias para alta disponibilidade e desempenho de aplicações Web.

Bibliografia:

- Derek M. Powazek, (2002). Design for Community: The Art of Connecting Real People in Virtual Places. New Riders, ISBN: 9780735710757.
- Ricardo Queirós, (2017). Criação Rápida de Sites Responsivos com o Bootstrap. FCA, ISBN: 978-972-722-867-6.

SEGURANÇA EM REDES E COMPUTADORES | 6 ECTS | 2.º Sem. (opcional)

Sinopse:

Num mundo em rede, as questões associadas à segurança informática assumem um grau de importância extremo.

Interessa formar profissionais capazes de lidar com a problemática dos diversos aspetos da segurança informática, criando competências para o projeto e a implementação de mecanismos suficientes para lidar com as diferentes ameaças. Importa, assim, apresentar os conceitos centrais sobre segurança informática, com foco na segurança em redes e em computadores.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Reconhecer a importância da segurança informática no contexto atual da sociedade de informação;
- Dominar os conceitos centrais relacionados com a segurança informática;
- Arquitetar e implementar mecanismos eficientes para lidar com as principais ameaças à segurança informática (computadores e redes).

Conteúdos:

1. Introdução à Segurança Informática: Problemática, Definições, Standards;
2. Criptografia: Princípios e algoritmos convencionais, Princípios e algoritmos simétricos, Princípios e algoritmos assimétricos, Sistemas de chave pública e autenticação de mensagens;
3. Autenticação e Identificação: Aplicações: Kerberos, X509, Sistemas de senha, Sistemas biométricos;
4. Segurança em serviços de rede: Correio eletrónico, IP, WWW, SNMP;
5. Segurança em sistemas informáticos: Intrusões e vírus, Firewalls;
6. Políticas de segurança e auditoria informática

Bibliografia:

- Stallings, W. (2006). *Cryptography and Network Security*, 4th Ed. Prentice Hall, USA.
- Pfleeger, C.P., Pfleeger, S.L. (2003). *Security in Computing*, 3rd Ed. Prentice Hall, USA.
- Mamede, H.S. (2006). *Segurança Informática nas Organizações*. FCA, Lisboa, Portugal.

DISSERTAÇÃO | 60 ECTS | 2.º Ano

Sinopse:

Visa a construção de um projeto de investigação e desenvolvimento-intervenção específico das tecnologias e sistemas informáticos web a implementar preferencialmente em contextos de trabalho reais e cujo produto final se materializa numa dissertação. Deve configurar a identificação de novos problemas e suscitar, no plano conceptual e praxeológico, a busca de respostas criativas e ajustadas a contextos profissionais.

Competências:

Espera-se que o estudante ao concluir esta unidade curricular esteja capaz de:

- Analisar criticamente contextos de desenvolvimento-intervenção no domínio das tecnologias web;
- Conceber, implementar e avaliar um projeto de investigação e desenvolvimento-intervenção no domínio das tecnologias web;
- Desenvolver instrumentação conceptual e metodologicamente ajustada ao desenvolvimento do projeto de investigação e desenvolvimento-intervenção;
- Redigir documentação crítica acerca do projeto desenvolvido, integrando todos os elementos produzidos numa dissertação final.

Conteúdos:

A diversidade dos contextos profissionais potenciais para a realização do trabalho de dissertação, com a conseqüente variação de práticas profissionais, aconselha um elevado grau de abertura dos tópicos programáticos, que se irão definindo/ clarificando à medida que o aluno vai construindo e implementando o seu projeto de dissertação. Existem, no entanto, alguns tópicos que deverão ser contemplados:

1. Observação e análise de contextos, públicos-alvo e domínios aplicativos de intervenção das tecnologias web;
2. Desenvolvimento de projetos de investigação e desenvolvimento-intervenção;
3. Desenvolvimento de metodologias e estratégias de análise de requisitos, desenho e implementação de soluções no domínio das tecnologias web em contextos profissionais;

4. Operacionalização de metodologias e estratégias de investigação e desenvolvimento no domínio das tecnologias web;
5. Escrita de textos científicos, académicos e profissionais.

