

Template A

Área/domínio conhecimento:	Módulo 5 – desenvolvimento de páginas web dinâmicas	Nível de ensino:	Secundário
Título: Lojastar			
Objetivos: <i>Compreender os conceitos de sessão e cookies. Aplicar sessão e cookies utilizando a linguagem php. Tratar erros de execução em páginas dinâmicas. Consolidar conhecimentos adquiridos nas linguagens php, html e css através da sua aplicação prática.</i>			
Contexto/ambiente/narrativa: <i>O concurso “Lojastar” é uma iniciativa promovida pelo clube de informática da escola. Este concurso procura incentivar os alunos a criar uma loja online enquanto programadores e participantes ativos no desenvolvimento da Internet, permitindo estimular o raciocínio lógico, o pensamento crítico e a criatividade, bem como promover o trabalho colaborativo. Para participar, os alunos devem formar uma equipa (1 a 3 alunos) e superar os desafios propostos.</i>			
Recursos e materiais: <i>Computadores com ligação à Internet; Projektor; Site de apoio: documentos de apoio, tutoriais, vídeos, enunciado do projeto e dos desafios, grelhas de verificação, questionários; Grelhas de observação e avaliação; Folha de registo (equipas); Aplicações: IDE Netbeans e Xampp.</i>			
Avaliação: <i>Avaliação diagnóstica – questionário de avaliação diagnóstica; Avaliação formativa</i> <ul style="list-style-type: none">• Grelha de observação de aulas.• Grelha de monitorização do projeto (checklist).• Avaliação do produto inicial.• Avaliação do produto intermédio (apresentação intermédia)• Avaliação do produto final. <i>Avaliação sumativa</i> <ul style="list-style-type: none">• Avaliação da apresentação e do produto final.• Auto e heteroavaliação – questionário de auto e heteroavaliação.			
Enredo e sequência de atividades: <i>Desafio 1: Definição da ideia para o projeto e planeamento da estrutura do site.</i> <ul style="list-style-type: none">• Planeamento da estrutura da loja online.• Organização dos ficheiros da aplicação tendo como base o modelo MVC. <i>Desafio 2: Desenvolvimento do projeto: Catálogo de produtos.</i> <ul style="list-style-type: none">• Pesquisa dos produtos na Internet;• Criação do array de produtos;• Visualização dos produtos numa tabela. <i>Desafio 3: Desenvolvimento do projeto: Compra de produtos.</i> <ul style="list-style-type: none">• Adicionar itens ao carrinho de compras;• Identificação do número de itens no carrinho de compras;• Visualização dos itens que se encontram no carrinho de compras; <i>Desafio 4: Desenvolvimento do projeto: Compra de produtos.</i> <ul style="list-style-type: none">• Esvaziar carrinho de compras;• Remover itens do carrinho de compras;• Colocar a opção de poder continuar a comprar. <i>Desafio 5: Desenvolvimento do projeto: Autenticação do utilizador e finalização da compra.</i> <ul style="list-style-type: none">• Colocar a indicação de utilizador não autenticado.			

Produto inicial

Produto intermédio

- Criar formulário para autenticação.
- Finalização da compra.
- Envio de mensagem ao utilizador.

Apresentação dos projetos.

Eleição do projeto vencedor.

Produto final

Competências:	Criatividade Pensamento crítico Colaboração Iniciativa e autonomia Tomada de decisão
Atividades de extensão/ desfecho/produto(s):	Melhorar o layout do site (Banner, fundo, etc.) Colocar produtos da loja em destaque (novidade ou promoção) Ordenar os produtos (preço ou marca)
Disciplinas envolvidas:	Redes de Comunicação
Notas de apoio à sua implementação:	