

Departamento de Matemática
Disciplina de Programação Avançada
Ano lectivo de 2016/2017
Proposta de tema

Título: Editor de Caminhos de Aprendizagem

Sumário: Os *Caminhos de Aprendizagem* definem-se como sendo um sucessão de objectos de aprendizagem, com múltiplas transições possíveis entre eles, sendo o aluno, de acordo com o seu perfil de aprendizagem, que deve definir o seu próprio percurso, dentro dos muitos percursos possíveis.

Pretende-se construir um *Editor de Caminhos de Aprendizagem* que a partir de uma especificação do grafo contendo os diferentes caminhos de aprendizagem, assim como dos diferentes objectos de aprendizagem (nós do grafo), e das transições respectivas (arcos do grafo) construa, recorrendo a uma base de dados de grafos (i.e. *Neo4j*), construa os *Caminhos de Aprendizagem* a serem percorridos através de um interface de rede.

Condições de Preferência: Bases de Dados, Grafos, LAMP

Condições Especiais: -

Orientador(es): Professor Pedro Quaresma

Data: 2 de Fevereiro de 2017

O proponente
Pedro Quaresma