| **COMPONENTE CURRICULAR:** | Desenvolvimento II (Avançado) |
| --- | --- |
| **SEMANAS** | 4 |
| **C.H** | 80h |
| **PERÍODO** | 11/07/2022 a 07/08/2022 |

**OBJETIVOS / RESULTADOS ESPERADOS**

É esperado ao final deste componente que o aluno entenda o que é uma aplicação web, e tudo que a faz funcionar como banco de dados e front-end. Espera-se que ela saiba também criar uma aplicação web por si e fazê-la funcionar de forma independente e online, já entendendo como a programação auxilia na percepção do design para a web.

**METODOLOGIA E FATORES DE SUCESSO**

As aulas devem ser **preparadas previamente**, atentando para os seguintes pontos:

* O assunto deve ser introduzido e contextualizado antes (através de conteúdos como artigos, vídeos, etc.) e durante a aula ao vivo.
* Todo conteúdo disponibilizado deve ser precedido de uma atividade de fixação/estudo relacionada.
* Devem ser planejadas atividades pós-aula, que corroborem para a prática e fixação dos conhecimentos trabalhados até o momento.
* A atividade posterior à última aula ao vivo da semana, sempre que possível, deve ser preparada de forma que o aluno pratique o conhecimento adquirido na semana e anteriores. Exemplo: Se o aluno está aprendendo ES6 na semana, a atividade além de permitir que ele pratique ES6, deve exigir que ele aplique conhecimentos de CSS e HTML, vistos anteriormente, de forma que sempre seja praticado o aprendido até o momento.
* Busque sempre dar significado para os conteúdos abordados e lembre-se que tudo é muito abstrato e isso é muito complicado para quem está aprendendo, então analogias com elementos do cotidiano dos alunos é sempre uma boa abordagem.

Cuidar para os seguintes pontos de atenção, relacionados a **dinâmica da aula**:

* Atividades que deveriam ter sido realizadas anteriores a aula, como por exemplo a instalação de algum software, até podem ser realizadas durante a aula, porém deve haver um cuidado (tempo, quantidade de alunos que não realizaram, etc.) e bom senso por parte do Mentor, para que não prejudique a programação da aula e aqueles alunos que se dedicaram e realizaram a atividade com antecedência.
* Atividades (individuais, em duplas ou grupos) sempre são uma boa prática, para que a aula não seja cansativa e promova a participação dos alunos.
* Pensar as atividades citadas acima, de forma que os alunos apresentem os resultados para a turma, também é uma boa prática e promove a participação.
* Buscar sempre diversificar as duplas / grupos.

Evitar:

* Brincadeiras em aula que possam constranger uma pessoa ou grupo de pessoas.
* Discussões acerca de temas como política, religião, opção sexual, futebol, etc.

**PLANEJAMENTO**

| LEGENDA: | **AULA SÍNCRONA (AO VIVO)** | **ATIVIDADES DE ESTUDO / PLATAFORMA** |
| --- | --- | --- |

| **SEMANA 1 - 20h** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atividades** | **Objetivos** | **Conteúdos programáticos** | **Metodologia** |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  Aula **síncrona**: [Apresentação do powerpoint sobre framework e iniciar a prática com bootstrap](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/1PqRx4md6GcQW_5mksjIQKL3t6wBIf-JxO2OLb35-qJc/edit) | -Aprender como utilizar o framework **bootstrap** no seu projeto web. | - Apresentar o powerpoint de introdução e contextualização de o que um framework.  - Apresentar a documentação do bootstrap e algum site que utiliza o framework..  - Iniciar a prática do framework:   * grid * breakpoints * tables * form e buttons * tipografia | Aula expositiva. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**    [Exercício bootstrap](https://docs.google.com/presentation/d/1eGxkRj1pDIsZdRCX1I0RkwKqo8w6gmpF/edit#slide=id.gf6ccf3ccda_0_11)  [Quiz no Classroom sobre framework](https://docs.google.com/document/u/0/d/15Klf9Mes9NUP5-0y3N-GwHKWoJZqT8t7/edit)  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  [**DOC sobre display flex**](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/15TRWh2RuUHJSqPW82c2G0cyjPVCXGD1G/edit)**.**  [Quiz no Classroom sobre flexbox](https://docs.google.com/document/u/0/d/1m0tU9mwXmS4ghyiAOb5KA0u4aIreFUrf/edit)  Joguinho para entender o display flex. <https://flexboxfroggy.com/>  <https://mastery.games/flexboxzombies/> | Fixar o que aprendeu sobre o bootstrap e praticar.  \* Preparar para o display flex, próxima aula. | Exercício fixação bootstrap. | Exercícios bootstrap.  Conteúdo sobre display flex disponibilizado no classroom.  Quiz sobre display flex.  Joguinho do sapo sobre display flex. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona** | - Aprender o que é o display flex e como utilizá-lo. | - Correção exercício bootstrap.  - Explicar o display flex.(Com bootstrap)  - Exercitar o display flex, criar pequenos exercícios utilizando o que foi aprendido. | \* Aula expositiva.  Prática display flex. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  [Exercício prático Flexbox](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/1EamZnygWhw5vlR35Or3vs4Pu3uSKNfz8/edit)  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  Vídeo - Diferença entre Bootstrap e CSS puro:  <https://www.youtube.com/watch?v=eTsbIb72NqQ> |  |  |  |

| **SEMANA 2 - 20h -** 18/07/2022 a 24/07/2022 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atividades** | **Objetivos** | **Conteúdos programáticos** | **Metodologia** |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona**  *-Nesta aula vai ser explicado algumas funcionalidades mais avançadas do Bootstrap.*  *-A ideia é que eles vejam estas partes em aula.*  *-No final, o mentor sorteará grupos de alunos(de 3 a 6 por grupo) e farão pesquisa para a próxima aula, vendo sites de séries e filmes para criar, na próxima semana, a página do Stranger Things em grupo.* | Aprender a utilizar os efeitos do bootstrap, como modal, alertas e animações. | - Explicar como utilizar os seguintes itens do bootstrap:   * accordion * alerts * carousel * modal * popover   - Mostrar um por um como utilizar, caso sobre tempo pedir para eles implementarem algo em aula, para tirar dúvidas.  **-Final: Separar grupos para próxima aula, e pedir para pesquisarem sites de séries e filmes para terem de referência.** | - Aula expositiva.  - Live code. |
| **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  [Exercício modal](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/10tKki_1k7AdDEn-2BAIKeGFvZdrmGYOw/edit)  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  -Grupos devem pesquisar sites de séries e filmes para fazer em aula  [-Quiz de itens bootstrap](https://docs.google.com/document/u/0/d/1akjG_y67NIf0QaheckiQiRgb1zYX4XjC/edit) |  | Trabalho landing page bootstrap  tem o exercício |  |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona**  [-Exercício aula Stranger Things](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/1nOZxqL6uEyA0oe81F2HWM-8kLe1y75fz/edit)  *-Esta aula será mais prática, como forma de exercitar em aula o que foi visto até o momento.*  *-Foi utilizado como tema Stranger Things, para que os alunos gostem e vejam que o que eles aprendem, pode se tornar algo divertido.*  *-O mentor poderá ajudar os grupos caso precisem, tirando dúvidas ou visitando a call de cada grupo.*. | -Treinar bootstrap, fazendo site do Stranger Things em aula.  -Utilizar elementos aprendidos. | Treinar Bootstrap:  Em grupos, desenvolver uma landing page simples. Utilizar as pesquisas para se guiar.  -O objetivo é exercitar Bootstrap em aula. | \* Aula expositiva. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  -Finalizar página da aula.  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  [PDF animações](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/15-tLB4_7RBVbm9gVSyZTRzb9RXO1e0Kl/edit)  [Quiz no Classroom baseado nas animações.](https://docs.google.com/document/u/0/d/19gi90FsR6Z60JqFMjd9iNr0ZSlzb8OiP/edit) | - Fixar o que foi visto até o momento. | -Exercício sobre Bootstrap | Exercício prático disponibilizado no classroom.  Quiz sobre Animações |

| **SEMANA 3 - 20h -** 25/07/2022 a 31/08/2022 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atividades** | **Objetivos** | **Conteúdos programáticos** | **Metodologia** |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona**  -[Apresentação do powerpoint sobre CSS avançado (Animations, @keyframes e “eases”)](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/1p5l8ZxsO1LF-rbiBUUwksyg3q233O_BWFkeaEARLymk/edit)  **(ADICIONAR INFOS PENDENTES DO PROJ. FINAL)**  [-Apresentação desafio](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/11b1GjZ-nTD0oAy81_GZAC3EIGiHCaVQI/edit) | -Aprender o CSS avançado.  -Adicionar animações na página Stranger Things que foi feita na aula anterior - exercitar  \*Aqui passar a atividade avaliativa:  -Página de vendas de curso | -Disponibilizado arquivo base para animações.  Explicar como funciona as animações com CSS.  Passar alguns exemplos.  Props animation e @keyframes e “eases”  -Ao final da aula, passar o desafio final - página de vendas | Aula expositiva. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  Terminar de adicionar animação no site Stranger Things feito  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  [DOC sobre domínio e hospedagem](https://docs.google.com/presentation/u/0/d/1mEGAgo5vud1Ez280bWrHHwjCUd4Ttw-w/edit)  [Quiz no Classroom baseado no conteúdos acima](https://docs.google.com/document/u/0/d/1nhV3ec2Q7euJvrvcjP34eQv15-0CWfCV/edit) | -Fixar o que foi visto até o momento | -Exercício Animação | Continuar exercício..  Quiz sobre Doc |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona**  -Apresentação sobre domínio, hospedagem e Umbler - SaaS, IaaS e PaaS  **-Será mostrado as diferentes plataformas** | -Tirar dúvidas sobre animaçoes.  - Hospedagem e Domínio  -Umbler:/ SaaS, IaaS e PaaS  -Iniciar em aula se der tempo o projeto final | Correção do exercico animação  -Domínio e hospedagem  -SaaS, IaaS e PaaS  -Desafio final  Publicar um site na Umbler | Aula expositiva. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  Fazer o projeto final  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  Trabalhar no projeto final |  |  | Exercício prático |

| **SEMANA 4 - 20h** - 01/08/2022 a 07/08/2022 | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atividades** | **Objetivos** | **Conteúdos programáticos** | **Metodologia** |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona**  **-Trabalhar em aula no site.** | -Construção do projeto final |  |  |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  Trabalhar no projeto final  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  Trabalhar no projeto final e tirar dúvidas |  |  |  |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **Aula síncrona**  **-Trabalhar em aula no site e publicar.** | -Construção do projeto final e publicação final | . | \* Aula expositiva. |
| As atividades e conteúdos devem ser preparadas previamente pelo mentor.  **1) Atividade de fixação da aula anterior:**  Entrega do projeto final  **2) Conteúdo a ser estudado para a próxima aula**:  **Como ser freelancer?** [Como ser um freelancer de UX?](https://www.youtube.com/watch?v=0nOuBoJKxIU)  **Empreendendo em design**  [**Como se tornar um designer empreendedor | by Felipe Melo Guimarães | Aela | Medium**](https://medium.com/aela/como-se-tornar-um-designer-empreendedor-8aab647772a1)  **Como cobrar um projeto?**  [Cobrar por HORA ou por PROJETO? Não perca dinheiro ao orçar um projeto](https://www.youtube.com/watch?v=sdsbErSFLt8) |  |  | Exercício prático |

**AVALIAÇÃO**

**Critério 1 - Quiz disponibilizados na plataforma - Peso 2:**

* Cada quiz disponibilizado no Classroom valerá 1 pt, sendo que desse:
  + **Critério 1.1**: 30% corresponde à realização no prazo.
  + **Critério 1.2:** 70% pela pontuação obtida.
  + Exemplo:
    - Entregou no prazo e acertou metade das questões, ficou com 0,65.
    - Critério 1: 30% de 1pt = 0,3
    - Critério 2: 70% (dividido por 2, metade certo) de 1pt = 0,35
    - Total: 0,65

**Critério 2 - Presença nas aulas síncronas - Peso 3:**

**Critério 3 - Atividades avaliadas - Peso 5:**

* Cada componente curricular deverá ter, no mínimo, uma atividade avaliada.
* Toda atividade avaliada deverá ter os critérios de avaliação muito bem definidos e apresentados previamente aos alunos.