INSTRUMENTO DE REGISTRO DE AUTOAVALIAÇÃO Turma:			a: 2DES Compoi						onen	ente: INDMO Instr						ıtor: Robson						Data: 12/06/2024								
								Alunos															m m							
Natureza dos Critérios	Fundamentos Técnicos e Científicos ou Capacidades Técnicas	Critérios de avaliação Crítico Desejável Não Atingiu 1 Atingiu F Formativa S Somativa		Alef Santos da Costa	Ana Clara Ortiz Ochner	Bruno Otávio da Silva Ramos	Bryan Beckham de Alencar de Souza	Camilla Piva da Silva	Carla Carota Mozena	Carlos Augusto Rodrigues	Carlos Henrique de Oliveira Siqueira	Cicero Ruan Soares Baborsa	Erick da Silva de Jesus	Gabriella Godoi Avila	Guilherme Carvalho de Oliveira	Igor Henrique Gonçalves	Jaqueline de Faria Rodrigues	João Victor Colosso	João Vitor Castro Viana Marques	Leticia Aparecido Hofman de Souza	Maria Fernanda Mattoso Oliveira Rello	Mirella França de Almeida	Otávio Bassi de Freitas	Otavio Lima Bueno	Pedro Henrique Pereira Sanches	Rafael David Paes Landim Rodrigues da Silva	Richard Matheus Pinesi	Vinicius Manzano dos Santos		
-	Identificar as características de programação de dispositivos móveis	Compreende as diferenças entre um App e um Site	A																											
	Utilizar os elementos da programação orientada a objetos em interfaces para dispositivos móveis	Aplica classes, objetos, modelos, patterns	А																											
ias	Preparar o ambiente necessário ao desenvolvimento do sistema para a plataforma mobile	Instalou NodeJS, Expo, React Native, Yarn	А																											
Competências Técnicas	Interpretar os requisitos do sistema, tendo em vista a elaboração dos componentes em ambiente mobile	Codifica interfaces de acordo com modelos e requisitos solicitados	А																											
Con	Definir os elementos de entrada, processamento e saída para a codificação das funcionalidades mobile	Utiza e aplica os conceitos de estado das telas useState	A																											
	Projetar interfaces para dispositivos móveis	Aplica a criatividade na implementação de telas e projetos de tela utilizando Figma ou outra ferramenta de prototipação	А																											
	Implementar o código respeitando as características da linguagem na plataforma mobile	Respeita tamanho da tela, ausência de mouse, limitação de teclado	А																											
	Demonstrar atenção a detalhes	Respeita as particularidades no desenvolvimento de Aplicativos para celular ou tablets	А																											
	Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações	resolveu ao menos um dos desafios propostos pelo intrutor no semestre	А																											
cias ão	Demonstrar capacidade de comunicação com profissionais de diferentes áreas e especialidades	Observa e aplica orientações das documentações oficiais das APIs e Bibliotecas	А																											
Competência de Gestão	Demonstrar capacidade de organização	Cria estruturas de Pastas pertinentes ao projeto	А																											
Cor	Demonstrar visão sistêmica	Compreendeu a origem dos dados e cria interfaces aplicando princípios de UI e UX	А																											
	Seguir método de trabalho	Utiliza frameworks Expo, React e outros	А																											
	Trabalhar em equipe	Auxilia colegas e aceita orientações que evoluam seu aprendizado	А																											
Nível de Desempenho																														
	Nota		\top																											
									1	1			1			1							1							