

Propostas do Projeto **APLICAÇÃO PRÁTICA**

Turma: EIN 419-60 – PCA: Introdução ao Desenvolvimento de Sistemas
Professor: Oswaldo Borges Peres
Semestre: 2021/1
Aluno(a):

Contextualização

O Projeto Curricular Articulador (PCA), uma unidade curricular obrigatória, que tem como objetivo geral criar uma solução para situações problema da prática profissional, visando a consolidação das competências da trabalhabilidade. É uma unidade curricular chave porque oportuniza a articulação dos conhecimentos, sendo desenvolvida em todos os fluxos das matrizes curriculares dos cursos.

O PCA visa contribuir para uma aprendizagem significativa, buscando a autonomia intelectual e o desenvolvimento profissional e pessoal dos profissionais em formação (aluno), por meio da articulação entre o ensino, a pesquisa e a extensão e do desenvolvimento de solução para a situação problema (produto) no âmbito de atuação do egresso.

O PCA deve promover a interdisciplinaridade e a articulação entre teoria e prática; desenvolver a capacidade de planejamento para sistematizar o conhecimento sobre um objeto de estudo e possibilitar a vivência ou a simulação do desempenho do acadêmico em circunstâncias próximas às de um ambiente real, como forma de capacitá-los para resolver problemas e tomar decisões em situações simuladas em ambientes controlados.

Importância do PCA

O Projeto Curricular Articulador (PCA) prepara você para o mercado do trabalho aprimorando suas habilidades técnicas e comportamentais, ajudando-o a pensar e/ou refletir sobre problemas/soluções.

Alguns textos interessantes:

- 1) <https://exame.abril.com.br/carreira/como-sera-o-profissional-do-futuro/>
- 2) <https://g1.globo.com/globo-reporter/noticia/2019/06/28/profissoes-do-futuro-quais-habilidades-sao-importantes-na-hora-de-entrar-no-mercado-de-trabalho.ghtml>

Proposta do PCA

A proposta deste PCA é a implementação de um jogo em Python, linguagem de programação que você está aprendendo na disciplina de “Práticas de Programação em Sistemas de Informação”. Sendo assim, no final desta disciplina você deverá entregar o seu jogo 100% funcional. Você e seu grupo poderão escolher as seguintes temáticas para a criação do jogo:

- Sustentabilidade
- Saúde
- Educação

Ao longo do período você fará três entregas, ou seja, você vai desenvolvendo o seu trabalho em pequenas partes. Basicamente, seguimos a seguinte ordem:

-1ª entrega: definição de grupos + proposta de jogo

- 2ª entrega: apresentação de 50% do jogo + preenchimento prévio do formulário

- 3ª entrega: Apresentação final do jogo (100% funcionando) + preenchimento total do formulário

Segue abaixo as orientações para a 1ª entrega.

Orientação da 1ª Entrega

- Os alunos deverão formar grupos de no mínimo 3 e no máximo 5 membros. Cada grupo deverá criar um nome para sua equipe. Excepcionalmente, será permitido o desenvolvimento do trabalho individualmente.
- Cada membro do grupo deverá criar uma conta no github <<https://github.com/>>

Primeira entrega:

Documento contendo as seguintes informações:

- 1) Nome, matrícula e e-mail dos membros da equipe.
- 2) Nome da equipe
- 3) Print do perfil dos membros da equipe no Github
- 4) Descrição do tema escolhido, problema que irá ser tratado e sua proposta de solução (proposta do jogo)

OBS1: Cada membro deverá postar o trabalho, pois a nota é lançada individualmente na plataforma. Os membros que não postarem o trabalho não terão nota atribuída*

OBS2: Já seria interessante o grupo ir procurando sobre como fazer jogos em Python.

OBS3: Explore o GitHub. Aprenda a usar!

- Links sobre o GitHub, caso você não conheça:
<https://tableless.com.br/tudo-que-voce-queria-saber-sobre-git-e-github-mas-tinha-vergonha-de-perguntar/>
- **VERSÃO DO ARQUIVO PARA ENTREGA:**
.DOC ou .PDF
- **NOMECLATURA DO ARQUIVO PARA ENTREGA:**
EquipeX_NOME_DO_ALUNO
- **PRAZO:**
15/02/2021 – 20/04/2021

Indicadores – Critérios de Avaliação	Pontuação
Criatividade	4
Capacidade argumentativa e clareza na exposição das ideias e conceitos	3
Descrição do Problema e da Solução	3