

Proposta de Ementa Otimizada para Regração do Curso EAD de Desenvolvimento No-Code

1 Introdução

Este documento apresenta uma proposta de ementa otimizada para o curso EAD assíncrono de desenvolvimento No-Code do projeto Desenvolve, com foco em ferramentas como Bubble e FlutterFlow. O objetivo é reorganizar o conteúdo das apostilas existentes, destacando os principais pontos de aprendizado e estimando o tempo de gravação para cada módulo, garantindo aulas compactas, práticas e alinhadas com os objetivos pedagógicos. A ementa foi estruturada para introduzir os conceitos de No-Code, ensinar o uso de ferramentas específicas, desenvolver aplicativos funcionais e culminar em um projeto final baseado em aprendizagem por projetos (PBL) para consolidar o aprendizado.

2 Estrutura da Ementa Otimizada

2.1 Módulo 1 – Introdução ao Desenvolvimento No-Code

Tempo estimado: 24 minutos

Objetivo: Compreender os conceitos fundamentais do desenvolvimento No-Code e suas aplicações.

Conteúdo:

- **O que é No-Code e Low-Code** (1 vídeo – 8 min)
Entender os conceitos de desenvolvimento sem código e suas diferenças em relação ao high-code.
- **Vantagens, limitações e aplicações** (1 vídeo – 8 min)
Avaliar os benefícios e limitações do No-Code para diferentes contextos de projetos.
- **Panorama das ferramentas No-Code** (1 vídeo – 8 min)
Conhecer as principais ferramentas do ecossistema No-Code e suas categorias.

Exercício: Pesquisa e resumo sobre duas ferramentas de desenvolvimento no-code e suas funcionalidades.

2.2 Módulo 2 – Primeiros Passos com o Bubble

Tempo estimado: 27 minutos

Objetivo: Iniciar o desenvolvimento de aplicativos simples utilizando a plataforma Bubble.

Conteúdo:

- **Criando conta e explorando o ambiente do Bubble** (1 vídeo – 9 min)
Criar conta e reconhecer os elementos da interface de edição visual do Bubble.

- **Abas, componentes e elementos do editor** (1 vídeo – 9 min)
Entender a função das abas Design, Workflow, Data e Plugins no desenvolvimento de apps.
- **Criando seu primeiro app e inserindo elementos** (1 vídeo – 9 min)
Criar um aplicativo simples com botão e texto.

Exercício: Criar um botão "Clique aqui" que altera o texto para "Cliquei".

2.3 Módulo 3 – Construindo um App com Bubble: Lista de Compras

Tempo estimado: 30 minutos

Objetivo: Desenvolver um aplicativo funcional de lista de compras com Bubble.

Conteúdo:

- **Estruturando o layout e cabeçalho do app** (1 vídeo – 10 min)
Planejar e implementar um layout responsivo com cabeçalho personalizado.
- **Criando banco de dados e inserindo itens** (1 vídeo – 10 min)
Criar tipos de dados e configurar workflows para adicionar itens à lista.
- **Mostrando a lista e removendo itens** (1 vídeo – 10 min)
Apresentar a lista na tela e permitir exclusão de itens com feedback ao usuário.

Exercício: Criar função de adicionar produto e excluir com alerta de confirmação.

2.4 Módulo 4 – FlutterFlow: Criando Apps com Interface Moderna

Tempo estimado: 25 minutos

Objetivo: Explorar o desenvolvimento de aplicativos com FlutterFlow e compará-lo ao Bubble.

Conteúdo:

- **Criando conta e iniciando um novo projeto** (1 vídeo – 8 min)
Criar conta e iniciar projeto com template em branco no FlutterFlow.
- **Inserindo widgets e explorando a hierarquia** (1 vídeo – 8 min)
Entender como organizar elementos na tela com estrutura de colunas e linhas.
- **Diferenças entre FlutterFlow e Bubble** (1 vídeo – 9 min)
Compreender os pontos fortes e limitações do FlutterFlow comparado ao Bubble.

Exercício: Criar botão "Clique aqui" e mostrar texto "Cliquei" para comparar com o Bubble.

2.5 Módulo 5 – Banco de Dados, Condições e Responsividade

Tempo estimado: 30 minutos

Objetivo: Configurar bancos de dados, criar condições visuais e garantir respon-

sividade no Bubble.

Conteúdo:

- **Configurando banco de dados no Bubble** (1 vídeo – 9 min)
Criar campos, configurar privacidade e visualizar dados cadastrados.
- **Criando workflows com condições visuais** (1 vídeo – 9 min)
Criar funcionalidades que alteram o estado do item (comprado/não comprado).
- **Ajustando responsividade e tradutibilidade** (1 vídeo – 12 min)
Preparar o app para funcionar bem em diversos tamanhos de tela e configurar idioma.

Exercício: Criar uma condição que marque itens comprados com estilo diferente.

2.6 Projeto Final – Lista de Compras Completa com CRUD

Tempo estimado: 35 minutos

Objetivo: Integrar todos os conceitos aprendidos em um projeto prático baseado em aprendizagem por projetos (PBL).

Conteúdo:

- **Criando app completo com CRUD no Bubble** (1 vídeo – 18 min)
Implementar um app funcional com cadastro, edição, exclusão e marcação de itens.
- **Estilizando, testando e publicando** (1 vídeo – 17 min)
Melhorar a experiência do usuário com feedbacks, responsividade e deploy.

3 Resumo e Benefícios

A ementa proposta reorganiza o conteúdo das apostilas em 5 módulos e um projeto final, totalizando 171 minutos (aproximadamente 2 horas e 51 minutos) de gravação. Cada módulo foi projetado para ser conciso, com vídeos curtos (média de 8–12 minutos) e objetivos claros, promovendo engajamento e aprendizado progressivo. Os exercícios práticos, como a criação de botões interativos e a construção de uma lista de compras, reforçam a aplicação dos conceitos. O projeto final baseado em PBL integra todos os tópicos, incentivando a autonomia e a criação de um aplicativo funcional com operações CRUD.

4 Considerações Finais

A ementa otimizada reduz redundâncias, foca nos conceitos essenciais e alinha o conteúdo aos objetivos pedagógicos do curso. O projeto final garante que os alunos apliquem os conhecimentos de forma prática e significativa, criando um aplicativo completo com interface responsiva e funcionalidade robusta. Recomenda-se a validação com a equipe pedagógica e a realização de um piloto para ajus-

tar os tempos de gravação, se necessário. Para dúvidas ou ajustes, estou à disposição.