

Planejamento de Situação de Aprendizagem e de Avaliação Somativa

Escola: SENAI de Informática

Nome do docente: Felipe Pereira de Oliveira

Curso: Técnico de Informática

Semestre: 3º

Componente / Unidade Curricular: Interfaces Para Web

Carga horária: 150h

Aprovação:	Data:/

Planejamento de Situação de Aprendizagem

Previsão de carga horária para desenvolvimento: 15h

A) Seleção de:

Fundamentos Técnicos e Científicos	Conhecimentos
1. Criar páginas dinâmicas. 2. Realizar operações em banco de dados por meio de páginas da internet. 5. Utilizar frameworks para criação de páginas dinâmicas. 6. Instalar e configurar ambientes de desenvolvimento de páginas dinâmicas. 7. Comentar o código em conformidade com suas particularidades. 8. Modularizar o código. 12. Utilizar o Ambiente Integrado de Desenvolvimento – IDE.	1. PREPARAÇÃO DO AMBIENTE: 1.1. Instalação e configuração: 1.1.1. Servidor de aplicação para internet, 1.1.2. Banco de dados, 1.1.3. Linguagem 2. LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA INTERNET 2.1. Variáveis 2.1.1. Identificador 2.1.2. Visibilidade, 2.1.3. Tipos de dados; 2.2. Constantes. 2.3. Operadores: 2.3.1. Atribuição, 2.3.2. Aritméticos, 2.3.3. Relacionais, 2.3.4. Lógicos, 2.3.5. Expressões; 2.4. Estrutura condicional: 2.4.1. Seleção Simples, 2.4.2. Seleção Composta, 2.4.3. Pagição por seleção:
	2.4.3. Decisão por seleção; 2.5. Estrutura de repetição:

	2.5.1. Repetição incondicional,
	2.5.2. Repetição condicional pré-teste, 2.5.3. Repetição condicional pós-teste,
	2.5.4. Estruturas de repetição aninhadas;
	2.6. Vetores e Matrizes:
	2.6.1. Vetor unidimensional homogêneo,
	2.6.2. Vetor multidimensional homogêneo;
	2.7. Manipulação de arquivos XML:
	2.7.1. Leitura de arquivo XML.
	2.7.2. Escrita de arquivo XML
	3. BANCO DE DADOS:
	3.1. Conexão com banco de dados;
	3.2. Inserção de registros;
	3.3. Exclusão de registros; 3.4. Atualização de registros;
	3.5. Seleção de registros.
	C.o. Coloção do regionos.
	4. SERVIDOR DE APLICAÇÃO PARA INTERNET:
	4.1. Versões;
	4.2. Integração com a aplicação.
	5. FRAMEWORK:
	5.1. Instalação;
	5.2. Configuração;
	5.3. Padrão de projeto MVC;
	5.4. Programação baseada em componentes.
Capacidades sociais, organizativas e metodológicas:	
Demonstrar capacidade de organização (16).	
2. Seguir método de trabalho (12).	
3. Ter visão sistêmica (12).	
4. Demostrar atenção a detalhes (11).	
5. Demonstrar raciocínio lógico (6). 7. Demonstrar capacidade de planejamento (2)	
9. Demonstrar criatividade	
o. Domonotial onatividado	

B) Situação de Aprendizagem:

A empresa Mercado Aberto, famosa por sua franquia de produtos diversos de origem asiática, deseja ingressar no mercado de vendas online. Para isso, ela lhe contratou para que desenvolva o protótipo de sua futura aplicação de e-commerce.

O objetivo deste protótipo é demonstrar as possibilidades do uso de uma aplicação web, para isso você utilizará as tecnologias mais atuais para desenvolver tal tarefa.

Descrição do Projeto

Cadastro de usuário

No projeto será possível o cadastro gratuito para uso da plataforma. O usuário deve informar os seguintes dados para efetua-lo:

- Nome;
- Email:
- Data de nascimento;
- Senha

As operações sobre ele são:

- Alterar seus dados (nome, email e data de nascimento); [OPCIONAL];
- Alterar sua senha [OPCIONAL];
- Se autenticar (através da persistência na sessão)

Cadastro de produto

Qualquer usuário autenticado poderá cadastrar um produto (no futuro será aplicado um filtro para regular esta ação), para isso ele deverá informar:

- Nome do produto;
- Preço do produto;
- Data de cadastro (n\u00e3o inserido pelo usu\u00e1rio, mas aplicado automaticamente pelo sistema)

As operações sobre o produto são:

- Listar todos os produtos (ao acessar a página raiz da aplicação);
- Cadastrar um novo produto;
- Alterar um produto existe;
- Excluir um produto;
- Aplicar o produto no carrinho do usuário autenticado;

Carrinho de compras

- O usuário pode aplicar produtos em seu carrinho de compras;
- O usuário pode excluir produtos em seu carrinho de compras;

Avaliação Somativa

C) Critérios de avaliação e Instrumento de Registro dos Resultados de Avaliação Formativa:

	(Fundamentos técnicos												N	OM	ΕC	00	S A	ιLl	JNC	os	,									
Natureza do critério	e científicos e ou capacidades)	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	-	2	ဗ	4 r	5	9 1	,	∞ σ	10	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22	24	25	26	27	20	30	31	32
		Desenvolveu o layout das páginas em arquivos Java Server Pages (JSP) definidos na situação problema para avaliação																												
		Aplicou programação nos arquivos Java Server Pages (JSP) quando necessário para a automatização de criação de conteúdos dinâmicos																												
Aspectos Técnicos	1. Criar páginas dinâmicas.	Aplicou estilização nas páginas Java Server Pages (JSP) tornando o layout mais agradável para o usuário																												
		Utilizou técnico de tabulação hierárquica nos arquivos Java Server Pages (JSP)																												
		Recebeu dados estabelecidos na situação problema para avaliação através da requisição HTTP do cliente																												

	Converteu dados enviados pelo cliente no servidor de acordo com os tipos definidos na situação problema para avaliação										
	Enviou os dados processados pelo servidor de acordo com os estabelecidos na situação problema para as páginas Java Server Pages (JSP)										
	Persistiu dados recebidos em banco de dados										
Realizar operações em	Realizou operações de alteração de dados em banco de dados										
banco de dados por meio de páginas da internet.	Realizou operação de exclusão de dados em banco de dados										
	Realizou operação de obtenção de dados persistidos em banco de dados										
5. Utilizar frameworks para criação de páginas dinâmicas.	Configurou corretamente a Framework utilizada na aplicação para seu funcionamento correto sem apresentar errors										

						 				, ,		
	Criou todas as classes Model de acordo com o solicitado na situação problema para avaliação											
	Criou todas as classes Controller de acordo com o solicitado na situaçao problema para avaliação											
	Configurou servidor HTTP corretamente para hospedar o software web desenvolvido											
6. Instalar e configurar ambientes de desenvolvimento de páginas dinâmicas.	Configurou servidor de Banco de Dados corretamente para armazenar o banco de dados da aplicação											
	Estabeleceu conexão entre aplicação WEB e banco de dados											
12. Utilizar o Ambiente Integrado de Desenvolvimento – IDE.	Utilizou IDE para desenvolvimento da aplicaçao web da situação de aprendizagem para avaliação											
7. Comentar o código em conformidade com suas particularidades.	Aplicou comentários nos arquivos Java Server Pages (JSP) para descrever a estrutura destes											
	Aplicou comentários para descrever funcionalidades de métodos na aplicação web											
8. Modularizar o código.	Criou projeto baseado em arquitetura MVC (Model - View - Controller)											

	Demonstrar capacidade de organização.	Organizou projeto em arquitetura Model View Controller (MVC)								
	Seguir método de trabalho	Aplicou todo conteúdo do solicitado na situação de aprendizagem para avaliação								
	Ter visão sistêmica	Criou modelos de acordo com o escopo definido na situação de aprendizagem para avaliação								
		Criou fluxo de entrada e saída de dados seguindo arquitetura MVC								
Capacidades Sociais, Organizativas e Metodológicas	Demostrar atenção a detalhes	Tratou todos os dados solicitados na situação de aprendizagem								
metedologisas	Demostrar atenção à detaines	Aplicou todos os dados solicitados na situação de aprendizagem								
	Demonstrar raciocínio lógico	Realizou fluo de obtenção de dados da requisição validação e persistência de forma correta								
	Demonstrar capacidade de	Modelou classes modelo de acordo o descrito na situação de aprendizagem								
	planejamento	Modelou entidades no banco de dados de acordo com o descrito na situação de aprendizagem								

Demonstrar criatividade	Estilizou páginas Java Ser Pages tornando-a mais utilizáveis e atrativas para o usuário																											
-------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Legenda A- Atingido P – Ainda não atingido N - Não atingido

Observações:

- Os critérios considerados críticos estão demarcados com a cor vermelha;
- Os critérios considerados desejáveis estão demarcados com a cor azul;
- Quantidade de critérios críticos: 9;
- Quantidade de critérios desejáveis: 22;

D) Estabelecimento de estratégias para o desenvolvimento da situação de aprendizagem e planejamento da intervenção mediadora:

ESTRATÉGIA	MEDIAÇÂO
	Da intencionalidade e da reciprocidade:
	Como vocês pensam que um navegador consegue receber informações de um site da internet?
Atividade prática	
Demonstração	Do significado:
Demonstração	Qual é a importância de um site para as pessoas?
Exposição dialogada	
	Transcendência:
	Quais outras tecnologias podem ser utilizadas para criar uma aplicação web?

E) Situação problema para avaliação:

A empresa de eventos TecNow Brasil irá lançar um evento na cidade de São Paulo sobre o universo Geek: Jogos, Tecnologia e Animes. Um dos planos de inovação é criar uma plataforma onde os participantes do evento poderão cadastrar-se e cadastrar seus animes e jogos favoritos para que a empresa tenha uma base de informação estatística sobre os jogos e animes favoritos de seus clientes.

Seu objetivo é desenvolver a plataforma solicitada pela empresa TecNow Brasil. Os requisitos do sistema são os seguintes:

Mapa de entidades do sistema:

- Usuario
 - o Nome: texto (mínimo: 2, máximo 60, não pode ser nulo);
 - Email: texto (deve ser um e-mail válido; não pode ser nulo; deve ser único);
 - Senha texto (mínimo: 2; máximo: 20; não pode ser nulo);
 - o Data de nascimento (não pode ser maior que a data atual do servidor);
 - Sexo: enumeração (valores possíveis: MASCULINO ou FEMININO; não pode ser nulo);
- Jogo:
 - Nome: texto(mínimo: 1; máximo: 40: não pode ser nulo);
 - Categoria: enumeração (valores possíveis: TIRO, RPG, PLATAFORMA. ESPORTE; HACK_AND_SLASH; OUTRO, não pode ser nulo);
 - Data do cadastro: data (deve ser definida automaticamente pelo sistema ao cadastrar jogo);
- Anime:
 - Nome: texto(mínimo: 1; máximo: 40: não pode ser nulo);
 - Data do cadastro: data (deve ser definida automaticamente pelo sistema ao cadastrar jogo);
- No sistema deve ser possível cadastrar os participantes do evento;
- O usuário poderá se autenticar no sistema através de e-mail e senha;
- O usuário poderá ter uma área para alterar seus dados: Nome e data de nascimento;

• O usuário poderá ter uma área para altera sua senha: Para isso, ele deve confirmar a senha antiga e a nova, e, se a antiga estiver correta trocar pela atual;

Todas as ações a seguir requerem que o usuário esteja autenticado para serem executadas:

- Cadastro de jogos;
- Área de visualização de todos os jogos cadastrados por ele (exibindo nome, data de cadastro e categoria);
- Alterar um jogo cadastrado por ele;
- Deletar um jogo cadastrado por ele;
- Cadastro de animes;
- Área de visualização de todos os animes cadastrados por ele (exibindo nome e data de cadastro);
- Alterar um anime cadastrado por ele;
- Deletar um anime cadastrado por ele;

Requisitos:

- Não poderá aparecer para o usuário nenhum tipo de erro no servidor (erro 500);
- Toda validação deverá ser informada devidamente para o usuário, dando o feedback de acordo os requeridos pelo cliente;
- O usuário autenticado deve ser aplicado na sessão;
- A estilização das páginas é um diferencial requisitado pelo cliente, mas é opcional

F) Tabela de Especificação dos Níveis de Desempenho:

	NÍVEIS DE DESEMPENHO
6	Acertou 9 critérios críticos e 22 critérios desejáveis
5	Acertou 9 critérios críticos e 18 critérios desejáveis
4	Acertou 9 critérios críticos e 12 critérios desejáveis
3	Acertou 9 critérios críticos e 4 critérios desejáveis
2	Acertou 9 critérios críticos e nenhum critério desejável
1	Acertou menos de 9 critérios críticos

Nível de desempenho mínimo esperado	Nível d	de des	empenho	mínimo	esperado
-------------------------------------	---------	--------	---------	--------	----------

4

OBS.: Sendo 6 o maior nível e 1 o menor.

Equivalência de notas:

6=100 5=85 4=65 3=55 2=50 1=25