



## **Planejamento de Situação de Aprendizagem e de Avaliação Somativa**

**Escola SENAI de Informática**

**Nome do docente: CARLOS EDUARDO TSUKAMOTO**

**Curso: Semestre: 3º**

**Componente / Unidade Curricular: Desenvolvimento de aplicativos moveis.**

**Carga horária: 150h**

**Aprovação:**

**Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_**

### **Planejamento de Situação de Aprendizagem**

**Previsão de carga horária para desenvolvimento: 48h**

**A) Seleção de:**

<b>Fundamentos Técnicos e Científicos</b>	<b>Conhecimentos</b>
1. Instalar e configurar ambientes de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. 3. Criar aplicação com múltiplas telas. 6. Criar notificações e alarmes. 9. Seguir algoritmo. 14. Processar XML para obtenção de informações.	<b>1.1. Características;</b> <b>1.2. Ferramentas de programação.</b> <b>2. APLICATIVO MÓVEL:</b> <b>2.1. Layout de tela;</b> <b>2.2. Ações para controle de tela;</b> <b>2.5. Notificações e alarmes;</b> <b>3.3. Extração de dados XML.</b>
<b>Capacidades sociais, organizativas e metodológicas:</b>  1. Seguir métodos de trabalho. 2. Ter atenção aos detalhes. 3. Ter organização. 4. Ter visão sistêmica.	

**B) Situação de Aprendizagem:**

Você foi contratado por uma fábrica de software, a ST Development. A empresa está iniciando na área de desenvolvimento mobile e gostaria de produzir 3 (três) primeiros aplicativos para divulgação.

Os aplicativos a serem desenvolvidos, são aplicativos para o dia-a-dia que facilitem o cotidiano dos usuários. O primeiro aplicativo a ser desenvolvido é para a área financeira realizando o cálculo de juros com base na poupança.

O segundo aplicativo será para utilidades (úteis). A calculadora será para realizar o cálculo número decimal para número binário.

O terceiro aplicativo será voltado para a área de interatividade dos usuários. Irá simular a listagem de uma Pokédex para que o usuário interaja em mais de uma tela, e traga o resultado em outra interface para o usuário.

## Avaliação Somativa

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

Natureza do critério	(Fundamentos técnicos e científicos e ou capacidades)	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	NOME DOS ALUNOS															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>Aspectos Técnicos</b>	1. Instalar e configurar ambientes de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.	Efetuiu o processo de instalação da IDE para desenvolvimento das aplicações para dispositivos móveis.																
	3. Criar aplicação com múltiplas telas.	Criou as telas de acordo com o exigido na avaliação somativa.																
		Criou interatividades para a navegação entre as telas.																
		Deixar o layout responsivo																
	9. Seguir algoritmo.	Criou as funcionalidades exigidas na avaliação somativa.																
	Criar notificações e alarmes.	Criou um alerta para invocar a utilização de aplicativos externos.																



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

ESTRATÉGIA	MEDIAÇÃO
<p><b>Dinâmica de Grupo</b></p> <p><b>Trabalho em Equipe</b></p> <p><b>Aula Expositiva e Dialogada</b></p>	<p><b>Da intencionalidade e da reciprocidade:</b></p> <p>1. Você precisa desenvolver um aplicativo com uma tecnologia open source, e que seja nativa, qual seria a tecnologia mais recomendada?</p> <p><b>Do significado:</b></p> <p>1. O que seria tecnologia open source?</p> <p>2. O que é sistema nativo?</p> <p>3. Qual os benefícios de um aplicativo mobile?</p> <p><b>Transcendência:</b></p> <p>1. Quais as necessidades e vantagens de uma aplicação mobile em relação a uma aplicação desktop?</p>

**E) Situação problema para avaliação:**

Agora a empresa, ST Development, após ter desenvolvido aplicativos para teste e divulgação, quer realizar a divulgação da sua própria marca com seu próprio aplicativo.

Ela quer que o aplicativo contenha e simule as seguintes telas:

1. Tela de Login

Após realizar o login, deverá aparecer uma mensagem de sucesso para o usuário, da seguinte maneira: “Bem-vindo, ” + nome do usuário.

2. Tela Informativa

Essa tela será a segunda tela e deverá conter 4 imagens com as principais informações sobre a empresa.

3. Tela História

- Contar sobre a história da empresa em apenas uma interface para o usuário.
- Conter o logo da empresa nessa tela

4. Tela Contato

- Deverá ter o endereço da empresa, com um cadastro para o usuário digitar a mensagem que deseja enviar e após realizar o envio, mostrar um alerta de que a mensagem foi enviada com sucesso e os dados deverão ser armazenados no banco de dados do dispositivo.

5. Listagem

- Deverá conter uma tela para listar os dados enviados no formulário de contato, contendo a opção de deletar e alterar as informações do cadastro do usuário.

Além disso, a empresa quer que contenha um menu de fácil acesso para os usuários. Seja de fácil usabilidade e que as cores sejam estilizadas. Atualmente a empresa não possui cores definidas. Ela está trabalhando em uma nova identidade visual.

**F) Tabela de Especificação dos Níveis de Desempenho:**

<b>NÍVEIS DE DESEMPENHO</b>	
<b>4</b>	<b>Acertou todos os critérios críticos e desejáveis</b>
<b>3</b>	<b>Acertou todos os critérios críticos e errou um ou mais desejáveis.</b>
<b>2</b>	<b>Acertou todos os critérios críticos</b>
<b>1</b>	<b>Errou um ou mais critérios críticos</b>

**Nível de desempenho mínimo esperado**

**2**

**OBS.:** Sendo 4 o maior nível e 1 o menor.

Equivalência de notas:

4=100

3=75

2=50

1=25