

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. Decisão por seleção; 2.5. Estrutura de repetição:

	<p>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. .</p> <p>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.</p> <p>4. SERVIDOR DE APLICAÇÃO PARA INTERNET: 4.1. Versões; 4.2. Integração com a aplicação.</p> <p>5. FRAMEWORK: 5.1. Instalação; 5.2. Configuração; 5.3. Padrão de projeto MVC; 5.4. Programação baseada em componentes.</p>
Capacidades sociais, organizativas e metodológicas:	
<p>1. Demonstrar capacidade de organização (16). 2. Seguir método de trabalho (12). 3. Ter visão sistêmica (12). 4. Demonstrar atenção a detalhes (11). 5. Demonstrar raciocínio lógico (6). 7. Demonstrar capacidade de planejamento (2) 9. Demonstrar criatividade..</p>	

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 (não inserido pelo usuário, 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 existente;
- 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:

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	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
Aspectos Técnicos	1. Criar páginas dinâmicas.	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																																	
		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																																	

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

ESTRATÉGIA	MEDIAÇÃO
Atividade prática Demonstração Exposição dialogada	Da intencionalidade e da reciprocidade: Como vocês pensam que um navegador consegue receber informações de um site da internet? Do significado: Qual é a importância de um site para as pessoas? 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
 - 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);
 - 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 alterar 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

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