|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Rio Grande do Sul**  **Plano de Aula** | |
| **Conc. IFRS** | **Edital 25/2025** | **Tempo: 30-40 min.** |
| **Docente:** | **Raffael Bottoli Schemmer** | |
| **Assunto:** | **Desenvolvimento de aplicativos Android Java/Kotlin - (Componentes Visuais)** | |

|  |
| --- |
| **Objetivos** |
| Fornecer ao aluno elementos que lhe permitam **analisar, modelar e implementar** sistemas de propósito geral, instigando-o a conhecer metodologias e tecnologias relacionadas ao **uso de componentes visuais** no desenvolvimento de aplicativos Android Java/Kotlin, de forma a permitir sua aplicação em situações reais. É esperando que, ao final da aula, o aluno seja capaz de:   * Reconhecer problemas que podem ser resolvidos por meio das técnicas apresentadas. * Identificar, nos componentes visuais Android abordados no desenvolvimento de aplicativos com Java/Kotlin, estruturas capazes de solucionar problemas reais. * Adquirir, por esforço próprio, conceitos sobre técnicas não abordadas em aula. |
| **Conteúdo Programático** |
| 1. Revisão da Aula Anterior. 2. Sumário da Aula. 3. Componente Visual de Interação. 4. Componente Visual de Exibição. 5. Componente Visual de Feedback. 6. Praticando o uso dos Componentes Visuais. 7. Síntese da Aula. 8. Avaliação Presencial. 9. Tema de Casa (Extra Classe). 10. Resumo dos Conteúdos da Próxima Aula. 11. Material de apoio (Bibliografias). |
| **Metodologia do Ensino** |
| 1. Aula expositiva dialogada com relação a apresentação dos componentes visuais no desenvolvimento de aplicativos Android Java/Kotlin. 2. Demonstração de exemplos teóricos e práticos sobre os componentes visuais no desenvolvimento de aplicativos Android Java/Kotlin para compreensão dos conceitos abordados. 3. Discussão sobre os temas abordados em sala de aula. |
| **Avaliação** |
| 1. Método pedagógico interativo com participação dos alunos. 2. Avaliação em sala de aula sobre conceitos abordados. 3. Tema de casa extraclasse a ser entregue e avaliado até a aula seguinte. |
| **Recursos Didáticos** |
| 1. Quadro branco e giz negro. 2. Conteúdo digital. 3. Computador Desktop e/ou Notebook. 4. Sala de aula teórica. |
| **Bibliografia** |
| 1. DEITEL, Paul J. Android for programmers: an App-Driven approach. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2012. xxix, 481 p. (Deitel developer series) ISBN 9780132121361. 2. FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elizabeth. Padrões de projetos: design patterns. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. XXIV, 478 p. (Use a Cabeça!). ISBN 9788576081746. 3. ALIFERI, . Android Programming Cookbook. Java Code Geeks, 2017. Disponível em: https://www.javacodegeeks.com/minibook/android-programming-cookbook. 4. AZZOLA, Francesco. Android UI Design. Java Code Geeks, 2017. Disponível em: https://www.javacodegeeks.com/minibook/android-ui-design. |

Porto Alegre - RS, 04 de Julho de 2025.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | Raffael Bottoli Schemmer |  |