



APRESENTAÇÃO DA DISCIPLINA

Técnicas Avançadas de Programação
Sistemas de Informação
Prof. Kleber J. F. de Souza



DESAFIOS DO ENSINO PRESENCIAL



Independência e autonomia



Trabalho em grupos heterogêneos



Métodos alternativos de avaliação



Conexão com o mundo real



Memorização vs Outras Habilidades



OPORTUNIDADES DO ENSINO A DISTÂNCIA



Conteúdo em diversas mídias



Contato individualizado contínuo



Estudo flexível e autônomo



Turmas mais heterogêneas



Comunicação com outros alunos



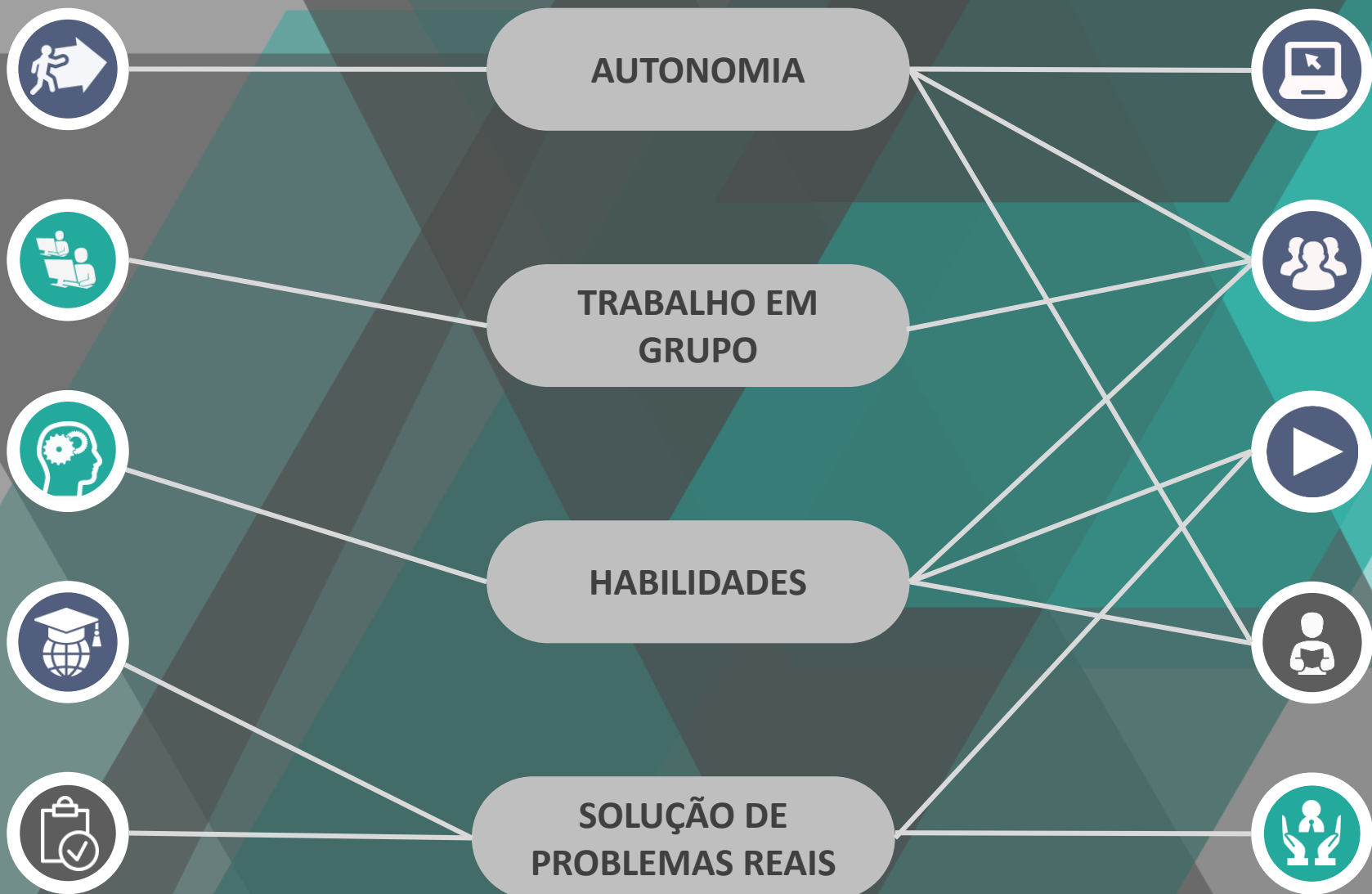
Crescente familiaridade dos alunos com os ambientes virtuais

coursera

You Tube

Udemy

ENSINO SEMI-PRESENCIAL



O QUE É UMA DISCIPLINA SEMIPRESENCIAL?

Disciplina que acontece em dois espaços

- Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)
- Sala de aula presencial

AVA

CONTEÚDO

- Videoaulas
- Áudios
- Textos
- Atividades

SALA DE AULA

PRÁTICAS

- Discussões
- Atividades
- Reflexões

COMO DEVO ESTUDAR?

- Você deve se preparar para os encontros presenciais com antecedência;
 - Assistir às videoaulas;
 - Realizar as atividades objetivas;
 - Consultar quaisquer outros materiais didáticos;
- Assim, você poderá realizar as atividades e participar efetivamente das propostas do professor em sala de aula.
- Isso se chama Sala de aula invertida!



SALA DE AULA INVERTIDA



QUAIS OS BENEFÍCIOS DESTE MODELO?

- Oportunidade de praticar e resolver problemas do mundo real (similares aos que você encontra no mercado de trabalho);
- Troca de experiências entre os colegas e professor;
- Desenvolvimento de outras competências além das técnicas (negociação, comunicação, liderança, etc);
- Feedback contínuo;



AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

CANVAS

- Navegação e estrutura da disciplina
- Programa (contém datas das atividades avaliativas)
- Testes (atividades online)
- Tarefas (atividades em sala e provas)
 - Trabalhos entregues no Canvas serão corrigidos no próprio ambiente;
- Notas (para consulta de notas da disciplina)
- Discussões



MATERIAIS DE APOIO

[SGA](#) [PUC mail](#) [AVA – Moodle](#) [AVA - Canvas](#) [Informações de acesso ao Canvas](#)

revista
PUC Minas



EAD-PUC MINAS

portal puc minas | C

[INSTITUCIONAL](#) [ENSINO](#) [CALENDÁRIO DE PROVAS](#) [FORMAS DE INGRESSO](#) [POLÍTICA DE DESCONTO](#) [POLOS](#) [BIBLIOTECAS](#) [NOTÍCIAS](#)

MATERIAIS DE APOIO

Notificações



Página Inicial



Anúncios



Discussões



Notas



Tarefas



DICAS

- **TENHA DISCIPLINA!**

Para sempre estar preparado para os encontros presenciais.

- **FIQUE ATENTO AOS PRAZOS!**

Não há possibilidade de realizar as atividades objetivas nem as atividades em sala posteriormente.

- **INTERAJA COM OS COLEGAS!**

Presencial e virtualmente.

- **EVITE FALTAR AOS ENCONTROS PRESENCIAIS.**


O percentual de 25% permitido considera somente as aulas presenciais.





TÉCNICAS AVANÇADAS DE PROGRAMAÇÃO

EMENTA

- Introdução aos principais paradigmas de linguagens de programação.
 - Abstrações. Funções de alta ordem.
 - Uso de técnicas de projeto de algoritmos.
 - Padrões de projeto.
 - Atualidades em técnicas de programação.
- 
- A decorative graphic at the bottom of the slide consisting of overlapping, semi-transparent geometric shapes in shades of teal, grey, and white, creating a layered, mountain-like effect.

CARGA HORÁRIA E DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS

▪ NOS MOMENTOS PRESENCIAIS (34 HORAS)

- 80 pontos

- Módulo 1 – 40 pontos (Avaliação - 30 pontos, Atividades - 10 pontos);
- Módulo 2 – 40 pontos (Avaliação - 30 pontos, Atividades - 10 pontos);

- Avaliação de competências mais avançadas;

▪ NOS MOMENTOS À DISTÂNCIA (34 HORAS)

- 20 pontos em atividades objetivas

- Avaliação de competências mais fundamentais;





DÚVIDAS?