

PLANO DE ENSINO

Disciplina: Framework para desenvolvimento de software

Ementa:

Cases para desenhar aplicações através de frameworks; Aplicação de Spring, Hybernate e ferramentas de frameworks. Frameworks para desenvolvimento destinado para servidores.

Objetivos:

Objetivo Geral:

- Conhecer e utilizar os principais frameworks para desenvolvimento de software disponíveis o mercado.

Objetivos Específicos:

- Entender o princípio e importância dos frameworks no contexto do desenvolvimento de software;
- Identificar frameworks das principais linguagens disponíveis no mercado;
- Compreender as diferenças e semelhanças entre API, frameworks e componentes.

Conteúdo Programático:

Unidade 1 - Frameworks: Conceitos, categorias e cases para aplicações

- seção 1.1 - Conceitos e definições
- seção 1.2 - Categorias de frameworks
- seção 1.3 - Cases de frameworks em Java, Javascript e PHP
- seção 1.4 - Cases de frameworks em Python, .NET e mobile

Unidade 2 - Aplicação de Spring e Ferramentas de Frameworks

- seção 2.1 - Conceito de framework spring
- seção 2.2 - Framework Spring: front-end
- seção 2.3 - Framework Spring: mid-tier
- seção 2.4 - Framework Spring: back-end

Unidade 3 - Aplicação de Hybernate, Mobile e Ferramentas de Frameworks

- seção 3.1 - Conceito de framework Hibernate
- seção 3.2 - Consultas em framework Hibernate
- seção 3.3 - Conceitos de framework mobile
- seção 3.4 - Conceitos de frameworks mobile em back-end

Unidade 4 - Frameworks para desenvolvimento destinado para servidores

- seção 4.1 - Framework Java EE
- seção 4.2 - Framework Javascript
- seção 4.3 - Framework PHP
- seção 4.4 - Framework Python

Procedimentos Metodológicos:

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros momentos, à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de atividade prática, avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

PLANO DE ENSINO

Sistema de Avaliação:

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

- I. Prova por disciplina, realizada individualmente, por meio do AVA.
- II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.
- III. Produção de atividade prática.
- IV. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em aulas, e 75% em aulas práticas.

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

JR., Dilermando. **Algoritmos e Programação de Computadores**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2019.

OLIVEIRA, Cláudio Luís Vieira. **JavaScript descomplicado : programação para a Web, IOT e dispositivos móveis** / Cláudio Luís Vieira Oliveira, Humberto Augusto Piovesana Zanetti. – São Paulo : Érica, 2020.

ALVES, William Pereira. **Programação Python: aprenda de forma rápida**. São Paulo: Expressa, 2021.

JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND TECHNOLOGY MANAGEMENT: JISTEM. ISSN 1809-2640. [ProQuest]

Bibliografia Complementar

FREITAS, Pedro Henrique Chagas, et.al. **Programação Back End III**. Porto Alegre: SAGAH, 2021.

MANZANO, José Augusto Navarro G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Algoritmos - Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores**. São Paulo: Érica, 2019.

Marcolino, Anderson da Silva. **Frameworks front end**. – São Paulo: Platos Soluções Educacionais S.A., 2021.

ACM TRANSACTIONS ON COMPUTER SYSTEMS. ISSN 0734-2071. [ProQuest].