



# Plano de Trabalho Docente

## PLANO DE TRABALHO DOCENTE

**Nome do Curso:** Programador Web

**Unidade curricular:** UC 1 - Desenvolver Aplicações Web

**Carga Horária:** 108 horas

**Período de Realização:** 10/07/2017 a 28/08/2017, das 18h30 às 21h30.

**Nome do Docente:** Adriel Jales de Sales

Indicador(es) (1)	Situações de Aprendizagem (2)	Elementos de Competência (3)	Recursos Didáticos (4)	Avaliação (5)	Duração (6)
<b>Elabora as etapas de programação de uma aplicação web, de acordo com as boas práticas de desenvolvimento.</b>	Apresentar exemplos que justificam a necessidade da aplicação dos Padrões Web durante o processo de desenvolvimento de aplicações dessa natureza, destacando as etapas de desenvolvimento e ferramentas utilizadas para gerenciar esses tipos de processos.	<b>Conhecimentos</b> Princípios de metodologia de desenvolvimento de software: etapas de projeto de software, diagramas de projeto. Ergonomia de software: padrões de construção de interface pessoa-máquina; interfaces intuitivas. Webdesign: conceitos, principais ferramentas, termos técnicos, interface gráfica para aplicativos web e direitos autorais. Documentação de software: conceitos, metodologia.  <b>Habilidades</b> Mensurar tempo para desenvolvimento de projeto web. Documentar os processos de desenvolvimento.  <b>Atitudes/Valores</b> Cordialidade no relacionamento com o cliente. Respeito às normas de direitos autorais. Atenção aos padrões de usabilidade e acessibilidade web.	Computadores do laboratório, conectados à internet.  Navegador Web (Google Chrome).  Datashow.  Quadro Branco.  Pincéis (em 3 cores diferentes) para quadro branco.	<b>Instrumento:</b> Discussão do tema em sala com a interação dos alunos e produção de artefatos de projeto.  <b>Procedimento:</b> A partir da discussão, analisar a o nível de integração e conhecimento individual dos alunos a respeito do tema, como, também, a capacidade crítica e o respeito em relação às suas opiniões e às opiniões dos colegas de sala.	<b>6 horas</b>
<b>Instala ambientes de desenvolvimento integrado, de acordo com as necessidades previstas</b>	Apresentar, a partir de slides, os programas indicados e que serão utilizados durante o curso,	<b>Conhecimentos</b> Ambiente de desenvolvimento: instalação e configuração.	Computadores do laboratório, conectados à internet.	<b>Instrumento:</b> Discussão sobre o tema e exercícios de Aprendizagem.	<b>4 horas</b>

para a aplicação.	demonstrando como instalar e configurar cada uma dessas ferramenta.	<b>Habilidades:</b> Configurar tecnologias para um Servidor Web e parâmetros da camada back end  <b>Atitudes/Valores</b> Integridade no tratamento de informações. Proatividade para lidar com intercorrências. Resiliência no relacionamento interpessoal. Assertividade na tomada de decisões. Criatividade nos processos de trabalho. Comportamento investigativo na reutilização de recursos. Atenção aos padrões de usabilidade e acessibilidade web.	Navegador Web (Google Chrome).  Datashow.  Quadro Branco.  Pincéis (em 3 cores diferentes) para quadro branco.	<b>Procedimento:</b> Analisar o desenvolvimento da atividade de aprendizagem realizada pelo aluno.	
<b>Estrutura a interface de uma aplicação web por meio de linguagens de marcação de conteúdo e de estilo.</b>	Criar um ambiente similar a um processo de desenvolvimento de uma aplicação Web, utilizando as linguagens de marcação HTML e XML, estilizando o HTML com as Folhas de Estilo CSS e tornando a página dinâmica com JavaScript, todos aplicados na criação de um layout para uma web-app (site).	<b>Conhecimentos</b> Linguagem de marcação: conceitos, HTML e XML. Tags de marcação de conteúdo. Linguagem de estilo CSS: conceito, tags, atributos. Linguagem de scripts: função, passagem de parâmetros, bibliotecas. Web Standards: práticas e padrões recomendados pelo W3C.  <b>Habilidades</b> Codificar a estrutura visual de uma interface web.  <b>Atitudes/Valores</b> Integridade no tratamento de informações. Proatividade para lidar com intercorrências. Atenção aos padrões de usabilidade e acessibilidade web.	Computadores do laboratório, conectados à internet.  Navegador Web (Google Chrome).  Datashow.  Quadro Branco.  Pincéis (em 3 cores diferentes) para quadro branco.	<b>Instrumento:</b> Discussão sobre o tema e exercícios de Aprendizagem.  <b>Procedimento:</b> Analisar o desenvolvimento da atividade de aprendizagem realizada pelo aluno.	<b>23 horas</b>
<b>Cria estruturas de código utilizando linguagens de programação web</b>	Criar um ambiente similar ao processo de desenvolvimento de uma aplicação Web, utilizando a linguagem de programação PHP, considerando sua sintaxe e fundamentos.	<b>Conhecimentos</b> Sites estáticos e dinâmicos: conceitos, tecnologias e aplicações. Arquitetura web em três camadas: conceitos de camadas front end, core business e back end. Lógica de programação: tipos de dados, variáveis, constantes, decisão, repetição, função, procedimento, vetores, ordenação, estrutura, pesquisa de dados e recursividade. Sintaxe de linguagem: operadores, palavras reservadas, identificadores, delimitadores, comentários. Fundamentos de programação: estruturada e orientado a objetos.	Computadores do laboratório, conectados à internet.  Navegador Web (Google Chrome).  Datashow.  Quadro Branco.  Pincéis (em 3 cores diferentes)	<b>Instrumento:</b> Discussão sobre o tema e exercícios de Aprendizagem.  <b>Procedimento:</b> Analisar o desenvolvimento da atividade de aprendizagem realizada pelo aluno.	<b>40 horas</b>

		<p><b>Habilidades</b>  Implementar interatividade em interfaces web.  Desenvolver estrutura de dados para comunicação Cliente/Servidor.  Documentar os processos de desenvolvimento</p> <p><b>Atitudes/Valores</b>  Integridade no tratamento de informações.  Proatividade para lidar com intercorrências.  Resiliência no relacionamento interpessoal.  Assertividade na tomada de decisões.  Criatividade nos processos de trabalho.  Comportamento investigativo na reutilização de recursos.</p>	para quadro branco.		
<p><b>Implementa banco de dados de acordo com necessidades previstas na aplicação.</b></p>	<p>Simular situações referentes ao processo de desenvolvimento WEB utilizando linguagem para a utilização de banco de dados, sua sintaxe, fundamentos, utilização e realização de rotinas em banco de dados.</p> <p>Criar um ambiente similar ao processo de desenvolvimento de um Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados - SGBD em uma aplicação Web, utilizando a ferramenta MySQL e a linguagem de manipulação de dados SQL.</p>	<p><b>Conhecimentos</b>  Banco de dados: manipulação de arquivos, gerenciamento de dados, bancos de dados móveis. Sistema Gerenciador de Banco de Dados para web: tabelas, relacionamento e consultas simplificadas. Linguagem de manipulação de dados: procedimentos para criação, alteração, seleção, exclusão, ordenação e filtragem.  Banco de dados: manipulação de arquivos e gerenciamento de dados.  Segurança da informação no desenvolvimento de aplicações web.</p> <p><b>Habilidades</b>  Modelar estrutura de banco de dados para comunicação com o cliente</p> <p><b>Atitudes/Valores</b>  Integridade no tratamento de informações.  Proatividade para lidar com intercorrências.  Resiliência no relacionamento interpessoal.  Assertividade na tomada de decisões.  Criatividade nos processos de trabalho.  Comportamento investigativo na reutilização de recursos.  Atenção aos padrões de usabilidade e acessibilidade web.</p>	<p>Computadores do laboratório, conectados à internet.</p> <p>Navegador Web (Google Chrome).</p> <p>Datashow.</p> <p>Quadro Branco.</p> <p>Pincéis (em 3 cores diferentes) para quadro branco.</p>	<p><b>Instrumento:</b>  Discussão sobre o tema e exercícios de Aprendizagem.</p> <p><b>Procedimento:</b>  Analisar o desenvolvimento da atividade de aprendizagem realizada pelo aluno.</p>	35 horas



# Roteiro de Elaboração de Plano de Trabalho Docente

- (1) Caso você tenha optado por uma única situação de aprendizagem, transfira para a primeira linha e primeira coluna a competência (ou todos os indicadores de competência) prevista para a unidade curricular pela qual você é o docente responsável. Caso você tenha optado por várias situações de aprendizagem, transfira para cada linha da primeira coluna o(s) indicador(es) de competência em torno do(s) qual(is) você vai desenhar uma situação de aprendizagem. Transfira a competência ou indicador(es) definidos na 2ª Situação de aprendizagem deste Curso para uma das linhas da primeira coluna da Tabela.
- (2) A **situação de aprendizagem** se caracteriza por um conjunto de passos articulados que devem garantir o efetivo exercício de uma competência (a da unidade curricular) ou de um ou mais fazeres profissionais relacionados aos indicadores. Por exemplo, se o enunciado da competência prevê a competência ou a ação de fazer a manutenção de computadores, a situação de aprendizagem deve contemplar projetos, atividades, solução de problemas ou desafios que envolvam efetivamente a manutenção de computadores. Transfira cada uma das situações de aprendizagem definidas na 2ª Situação de aprendizagem deste Curso para uma das linhas da segunda coluna da Tabela.
- (3) Os **elementos de competência** são os conhecimentos, habilidades ou atitudes/valores que serão mobilizados no para o exercício efetivo da competência ou dos fazeres relacionados ao indicador (es) em tela. Esses conhecimentos, habilidades e atitudes/valores estão previstos e relacionados no Plano de Curso. Se a sua situação de aprendizagem referir-se à competência de sua Unidade Curricular, basta transferir os elementos de competência do Plano de Curso para o PTD, já que a situação de aprendizagem engloba toda a unidade curricular. Se sua situação de aprendizagem referir-se a um ou mais de um indicador de competência, você precisa selecionar dentre os elementos de competência previstos no Plano de Curso os que se aplicam a cada uma das situações de aprendizagem.
- (4) Os **recursos didáticos** referem-se aos materiais, equipamentos, enfim tudo aquilo que pode dar suporte à situação de aprendizagem. Por exemplo, no caso da manutenção de computadores seriam os manuais, os equipamentos e componentes, peças de reposição, kits de manutenção etc. Mas, também textos, manuais, vídeos e outros recursos que veiculam os elementos de competência (conhecimentos, atitudes e habilidades).
- (5) A coluna de **avaliação** deve conter os indicadores de desempenho, ou seja, aspectos observáveis no desempenho do aluno que indiquem que a competência está sendo desenvolvida. Esses indicadores também estão previstos no Plano de Curso. Se sua situação de aprendizagem se referir à competência os indicadores serão todos aqueles previstos no Plano de Curso. Também indique resumidamente o procedimento e/ou os instrumentos de avaliação que você vai utilizar. Um procedimento de avaliação é a

forma que você vai utilizar para constatar se a competência ou fazer implicado no indicador de competência foi desenvolvido. O instrumento é o recurso utilizado no procedimento.



# Roteiro de Elaboração de Plano de Trabalho Docente

(6) Para a coluna **duração** transfira os tempos previstos para cada uma das situações de aprendizagem.

**Observação:** Se necessário, acrescente mais linhas à tabela.