

PLANO DE ENSINO DA UC: Frameworks e Desenvolvimento de APIs

Curso	Qualificação Profissional Básica em Programador Back-End.	Unidade Curricular	Frameworks e Desenvolvimento de APIs			
Carga horária da U.C.	60h	Quantidade de SA	1			
Objetivo da UC	Propiciar o desenvolvimento de capacidades técnicas e socioemocionais requeridas para o desenvolvimento de sistemas em arquitetura de serviços com aplicação de boas práticasde programação.					
Situação de Aprendizagem 01	SA – Projeto Back-End	CH da SA	40		Valor da S.A.	60

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 01

Nome da S.A	Desenvolver uma aplicação para a informatização de um clube de atividades esportivas.	CH Prevista da S.A.	40
-------------	---	---------------------	----

ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM DESAFIADORA

Situação Problema	Estudo de Caso	x	Projeto	Pesquisa Aplicada
-------------------	----------------	---	---------	-------------------

DESCRIÇÃO DA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM DESAFIADORA

Contexto:

Caro aluno.

Você foi contratado como desenvolvedor, pelo Grupo XPTO com sede em Cataguases/MG. O Grupo XPTO agrega vários clubes de atividades esportivas do interior de Minas Gerais, que tem por objetivo proporcionar a seus associados atividades de lazer como: piscina, área de camping, quiosques com churrasqueiras, quadras cobertas para práticas de futebol de salão, basquete e vôlei, além de saunas, parque para crianças com escorrega, balanço e campos gramados para realização de jogos de futebol. Estes clubes atendem a vários associados e suas famílias.

Desafio:

Sua contratação esta sendo muito esperada pelo Gerente Geral da companhia, que tem por objetivo a criação de um sistema para manter os dados essenciais dos associados aos clubes. Os requisitos mínimos para atender as expectativas do Gerente Geral da companhia é que o sistema possibilite o cadastro dos associados e de seus dependentes, cadastro das áreas reservadas do clube, como por exemplo um quiosque que tenha churrasqueira, agendamento destas áreas de reserva feita pelo próprio associado. As seguintes funcionalidades devem ser implementadas nesta aplicação: **Tela de Cadastro de Associado**, onde o próprio pode acessar e informar seus dados básicos como nome, e-mail, data de nascimento e uma senha para acessar a aplicação; **Tela de Aprovação das solicitações de Associação** onde os administradores do sistema irá analisar os dados informados e aprovar ou não o cadastro do Associado; **Tela de Login** onde os associados, após a aprovação, podem acessar o sistema; **Tela de Cadastro de Dependentes** onde os associados podem cadastrar os seus dependentes, sendo que atualmente podem ser somente Cônjuge e filho(a); **Tela de Reserva de Área** onde os associados poderão reservar os quiosques para utilização durante uma determinada data; **Tela de Consulta de Associados e seus dependentes** onde os administradores do sistema poderão visualizar todos os associados e seus dependentes.

Resultados/Entregas Esperados:

Etapa 1:

Resultados esperados: Modelagem do Banco de Dados.

Critérios de avaliação: Elaborou o diagrama de Entidade Relacionamento para resolver a situação proposta.

Etapa 2:

Resultados esperados: Apresentação do software em pleno funcionamento.

Critérios de avaliação: O software funcionou conforme desafio proposto.

Forma de entrega: Código versionado na Plataforma GitHub, link do projeto postado na Plataforma Google Sala de Aula, apresentação do projeto desenvolvido.

PLANO DE ENSINO

PREVISÃO Nº DE AULAS	CAPACIDADES A SEREM TRABALHADAS	CONHECIMENTOS	ESTRATÉGIAS DE ENSINO, DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE INTERVENÇÕES MEDIADORAS	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO	RECURSOS E AMBIENTES PEDAGÓGICOS
	<p>Construir uma modelagem de dados robusta para atender a demanda;</p> <p>Utilizar frameworks de back-end para a construção da aplicação;</p> <p>Empregar técnicas de construção de consultas relacionais;</p>	<p>Banco de Dados MySql; Sistemas de Versionamento (Git); Linguagem de programação JavaScript; Node.js; Rotas; HTML; Middleware; Framework Express; Framework Handlebars;</p>	<p>Situação Problema Desenvolver a aplicação e apresentar como solução para a informatização dos clubes do Grupo XPTO.</p>	<p>Arquivos disponibilizados em repositório eletrônico bem como documentação e tecnologias utilizadas; boas práticas utilizadas. Apresentação contendo informações claras, contextualização do negócio, utilização de imagens para facilitar o entendimento de todos sobre as etapas do processo de acordo com as regras do negócio.</p>	<p>Material de apresentação; Arquivos e Apresentação dialogada e contextualizada.</p>	<p>Material de apoio digitalizado; computador e internet; sala de aula convencional equipada com lousa e Kit multimídia; laboratório de informática; Softwares: · Mysql WorkBench; · VsCode; · Node.js; · Git/Git Hub.</p>