

Faculdade SENAI Fatesg

Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Plano de Ensino			
UNIDADE CURRICULAR			
Desenvolvimento de Sistemas para Dispositivos Móveis			
ANO LETIVO: 2020/2	ETAPA/MÓDULO: 5	CARGA HORÁRIA TOTAL: 120 h	

DOCENTE: HALLEY WESLEY ALEXANDRE SILVA GONDIM

COMPETÊNCIA GERAL: Projeta, implementa, testa, implanta, mantém, avalia e analisa sistemas computacionais de informação, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais. Avalia, seleciona, específica e utiliza metodologias, tecnologias e ferramentas da Engenharia de Software, linguagens de programação e bancos de dados. Coordena equipes de produção de softwares. Vistoria, realiza perícia, avalia, lauda e emite parecer técnico em sua área de formação.

UNIDADE DE COMPETÊNCIA:

- **UC1** Analisar sistemas computacionais de informação, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas
- **UC2** Desenvolver sistemas computacionais de informação, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais
- **UC4** Gerenciar sistemas computacionais, atendendo normas e padrão de qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais.

Objetivo geral da Unidade Curricular:

Desenvolver as capacidades técnicas aplicadas a análise e desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis, bem como capacidades sociais, organizativas e metodológicas, de acordo com a área de ocupação no mundo do trabalho.

CONTEÚDOS FORMATIVOS

CAPACIDADES TÉCNICAS:

- Conhecer modelos e padrões de programação para dispositivos móveis
- Desenvolver com base em modelos e padrões de programação para dispositivos móveis
- Analisar características e requisitos de diversos dispositivos móveis
- Conhecer e construir interfaces para o usuário em dispositivos móveis
- Desenvolver programas que interajam com sistemas externos em dispositivos móveis

CAPACIDADE SOCIAIS

- Interagir com a equipe de trabalho na realização de servicos.
- Reconhecer diferentes comportamentos das pessoas nos grupos sociais
- Demonstrar postura ética e profissional no tratamento de informações.
- Demonstrar responsabilidade em servicos
- Ter atitude empreendedora.

CAPACIDADES ORGANIZACIONAIS

- Organizar ambientes profissionais durante e após as atividades laborais
- Estabelecer critérios e ordem de prioridade de serviços

CONHECIMENTOS:

- Visão geral sobre dispositivos móveis
- Comparação entre dispositivos móveis e computadores convencionais
- Linguagem para o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis
- Modelos e padrões de programação para o desenvolvimento de aplicações em dispositivos móveis
- Interface com o usuário em dispositivos móveis
- Acesso à rede de dados utilizando tecnologia de dispositivos móveis
- Armazenamento interno de dados em dispositivos móveis
- Integração com sistemas externos aos dispositivos móveis.
- Implantação e instalação de programas em dispositivos móveis.



- Ter responsabilidade de ambiental para realização de serviço
- Estabelecer critérios e ordem de prioridade de serviços
- Reconhecer tipos de sistemas e gestão organizacional

CAPACIDADES METODOLÓGICAS

- Utilizar métodos e técnicas de registro e documentação de dados
- Utilizar ferramentas da qualidade no gerenciamento do processo

ESTRATÉGIAS DE ENSINO:

- Aulas expositivas utilizando recursos audiovisuais: Quadro branco(QB), Datashow (DS) e Microcomputador (MI);
- Prática em laboratório de informática (LI) com uso da Internet (IN);
- Trabalho em grupo;
- Pesquisa bibliográfica e telemática;

SITUAÇÕES DE APRENDIZAGENS:

- Listas de Exercícios (LE);
- Estudo de caso com a elaboração de Projetos Práticos (EC);
- Fábrica de Software (FS);
- Avaliação Interdisciplinar (AI).

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM DESAFIADORAS □ Situação-problema □ Estudo de Caso □ Pesquisa Aplicada

DESCRIÇÃO DA ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM DESAFIADORA

Contextualização:_ Fábrica de Software com tema especificado e desenvolvido em grupo pelo aluno que compreenda um software que possa prover um serviço a ser consumido por um aplicativo.

Desafio: Ser capaz de desenvolver um aplicativo que atendam aos requisitos elicitados no desenvolvimento do aplicativo da fábrica de software.

Resultados esperados: Aplicativo para celular

CRONOGRAMA DE AULAS

DATA	CONTEÚDOS SELECIONADOS E PROPOSTOS	RECURSOS	AVALIAÇÃO
		Vídeo conferência on-line,	
02/08	Apresentação da Disciplina	slides e codificação.	Participação
	Instalação/Configuração do		
	ambiente de desenvolvimento -	Vídeo conferência on-line,	
05/08	React Native / Expo / VS Code.	slides e codificação.	Participação
	Estrutura básica – classes e		
	funções, propriedades, criação de	Vídeo conferência on-line,	
06/08	componentes	slides e codificação.	Participação
	Hooks – useState, estilização de	Vídeo conferência on-line,	
09/08	componentes.	slides e codificação.	Participação
		Vídeo conferência on-line,	
12/08	Alinhamentos de componentes	slides e codificação.	Participação
		Vídeo conferência on-line,	
13/08	Desafio	slides e codificação.	Apresentação dos Apps
		Vídeo conferência on-line,	
16/08	ScrollView x FlatList	slides e codificação.	Participação
	Componentes: Slider, Picker e	Vídeo conferência on-line,	
19/08	Switch	slides e codificação.	Participação



		Vídeo conferência en lina	T
20/08	Desafio	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
		Vídeo conferência on-line,	7,6100011143440 4007,660
23/08	Prototipação Figma	slides e codificação.	Participação
	Prototipação Figma - Psicologia	Vídeo conferência on-line,	
26/08	das cores	slides e codificação.	Participação
		Vídeo conferência on-line,	
27/08	Desafio	slides e codificação.	Apresentação dos Apps
		Vídeo conferência on-line,	
30/08	Navegação - Stack	slides e codificação.	Participação
00/00		Vídeo conferência on-line,	
02/09	Navegação – Tabs/Drawer	slides e codificação.	Participação
03/09	Desefie	Vídeo conferência on-line,	
03/09	Desafio	slides e codificação.	Apresentação dos Apps
06/09	Requisições HTTP	Vídeo conferência on-line,	Double in a c % c
00/09		slides e codificação.	Participação
00/00	Requisições HTTP / Mais Hooks /	Vídeo conferência on-line,	
09/09	AsyncStorage	slides e codificação.	Participação
10/09	Desafio	Vídeo conferência on-line,	
10/09	Desallo	slides e codificação.	Apresentação dos Apps
13/09	Animações	Vídeo conferência on-line,	Dortisinosão
10/03	Allinações	slides e codificação. Vídeo conferência on-line,	Participação
16/09	Trabalhando com câmera	slides e codificação.	Participação
10/00	Trabalitation betti balileta	Vídeo conferência on-line,	i articipação
17/09	Desafio - Telas App	slides e codificação.	Apresentação dos Apps
		Vídeo conferência on-line,	7,61000111aquo aco 7,650
20/09	Desafio - Telas App	slides e codificação.	Apresentação dos Apps
		Vídeo conferência on-line,	,,
23/09	Mapas	slides e codificação.	Participação
0.4/0.0	EVENTO TEONOLÓGICO		
24/09	EVENTO TECNOLÓGICO		
27/09	Tópicos - Banco	Vídeo conferência on-line,	Double in a c % c
21109	Topicos - Barico	slides e codificação.	Participação
30/09	N1 (Telas)	Vídeo conferência on-line	Entrega de trabalho
	(Vídeo conferência on-line,	Zinioga do trabamo
01/10	Tópicos - Banco	slides e codificação.	Participação
		Vídeo conferência on-line,	, ,
04/10	Tópicos - Login	slides e codificação.	Participação
		_	
07/10	REUNIÃO COLEGIADO		
00/40	Tánicos Dublicasão	Vídeo conferência on-line,	5 ~
08/10	Tópicos - Publicação	slides e codificação.	Participação
		Vídeo conferência on-line	Acompostaments
11/10	Acompanhamento Fábrica	compartilhando telas dos	Acompanhamento de
11/10	, toomparmamonto i abilioa	grupos. Vídeo conferência on-line	entregas do App.
		compartilhando telas dos	Acompanhamento de
14/10	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.
•	12 12 2000	<u> </u>	Siliogas do ripp.
15/10	FERIADO – DIA DO PROFESSOR		
		Vídeo conferência on-line	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento de
18/10	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.



		Mides conferência en lina		
		Vídeo conferência on-line	A	مام
21/10	Acompanhamento Fábrica	compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
21/10	Acompannamento i abrica	grupos. Vídeo conferência on-line	entregas do App.	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
22/10	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	uc
		Vídeo conferência on-line	ontrogac ac ripp.	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
25/10	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
	·	Vídeo conferência on-line	omegae actipp	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
28/10	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line		
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
29/10	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line		
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
01/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line		
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
04/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line		
05/44	Assessants Fábrica	compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
05/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line		
08/11	A composhamenta Fábrica	compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
06/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line	A	
11/11	Acompanhamento Fábrica	compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
1 1/ 1 1	Acompannamento i abrica	grupos.	entregas do App.	
12/11	N2	Vídeo conferência on-line	Entrega de Trabalho	
45/44	EEDIADO		Ŭ.	
15/11	FERIADO			
		Vídeo conferência on-line		
18/11	A common born on to Eábrico	compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
18/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
19/11	AVALIAÇÃO INTERDICIPLINAR			
10/11	TOTALITY OF THE PERSON ENVIRO	Vídeo conferência on-line		
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
22/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	ue
	710011119011110111011100111001	Vídeo conferência on-line	Chirogas do App.	
İ		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
25/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	uc
	,	Vídeo conferência on-line	Thirty ac ac ripp.	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
26/11	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	4.0
		Vídeo conferência on-line	g	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
02/12	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
03/12	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
		Vídeo conferência on-line		
		compartilhando telas dos	Acompanhamento	de
06/12	Acompanhamento Fábrica	grupos.	entregas do App.	
	•			



09/12	INÍCIO APRESENTAÇÕES	Vídeo conferência on-line	Apresentação
10/12	Correções no APP	Correções no código-fonte	Entrega correções
13/12	Correções no APP	Correções no código-fonte	Entrega correções
16/12	Correções no APP	Correções no código-fonte	Entrega correções
17/12	Correções no APP	Correções no código-fonte	Entrega correções

AVALIAÇÃO: Composição da média conforme regimento MEDIA = (N1 + N2+ NT) / 3		
TIPO	INSTRUMENTO E MÉTRICA	
N1	Avaliação qualitativa + Avaliação quantitativa Provas ou exercícios objetivos e/ou subjetivos (POS) = valor total = 100 pontos. Avaliação continuada com atividades diversas (AD) = aplicação de estudo de casos, apresentação seminários, participação em atividades internas e externas (visitas técnicas) etc= 100 pontos; Composição N1 = média das atividades realizadas.	
N2	Avaliação qualitativa + Avaliação quantitativa Provas ou exercícios objetivos e/ou subjetivos (POS) = valor total = 100 pontos. Avaliação continuada com atividades diversas (AD) = aplicação de estudo de casos, apresentação seminários, participação em atividades internas e externas (visitas técnicas) etc= 100 pontos; Composição N2 = média das atividades realizadas.	
NT (PI + AI)	Aprendizagem interdisciplinar e integrada entre os componentes curriculares do período. 60% Projeto Integrador (PI) e 40% Avaliação Interdisciplinar (AI)	

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÁSICA

PINHO, DIEGO. React Native – Desenvolvimento de aplicativos mobile com React Native. Casa do Código, 2020.

LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK. 3 ed. São Paulo:Novatec, 2013

MONTEIRO, João Bosco. Google Android - Crie Aplicações para Celulares e Tablets. 1 ed. São Paulo: Campus, 2014



COMPLEMENTAR

BODUCH, ADAM. React and React Native – 3ª edição, Packt Publishing, 2020.

DEBIT, NADER. React Native in Action: Developing iOS and Android apps with JavaScript – 1^a edição, Manning Publication, 2019.

ABLESON, W. Frank. Android em ação. 3 ed. Rio de Janeiro. Elsevier, 2012

NUDELMAN, Greg, Padrões de Projeto para o Android - Soluções de Projetos de Interação para Desenvolvedores, Novatec, 2013

SIX, JEFF. Segurança de Aplicativos -. Android Processos, Permissões e Outras Salvaguardas. Novatec, 2012.

Daniel Corrêa da Silva Coordenação Técnica Terezinha de Jesus Araújo Castro Coordenadora Pedagógica