

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, especifica 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: <ul style="list-style-type: none">Conhecer modelos e padrões de programação para dispositivos móveisDesenvolver com base em modelos e padrões de programação para dispositivos móveisAnalisar características e requisitos de diversos dispositivos móveisConhecer e construir interfaces para o usuário em dispositivos móveisDesenvolver programas que interajam com sistemas externos em dispositivos móveis	CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">Visão geral sobre dispositivos móveisComparação entre dispositivos móveis e computadores convencionaisLinguagem para o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveisModelos e padrões de programação para o desenvolvimento de aplicações em dispositivos móveisInterface com o usuário em dispositivos móveisAcesso à rede de dados utilizando tecnologia de dispositivos móveisArmazenamento interno de dados em dispositivos móveisIntegração com sistemas externos aos dispositivos móveis.Implantação e instalação de programas em dispositivos móveis.	
CAPACIDADE SOCIAIS <ul style="list-style-type: none">Interagir com a equipe de trabalho na realização de serviços.Reconhecer diferentes comportamentos das pessoas nos grupos sociaisDemonstrar postura ética e profissional no tratamento de informações.Demonstrar responsabilidade em serviçosTer atitude empreendedora.		
CAPACIDADES ORGANIZACIONAIS <ul style="list-style-type: none">Organizar ambientes profissionais durante e após as atividades laboraisEstabelecer critérios e ordem de prioridade de serviços		

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

20/08	Desafio	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
23/08	Prototipação Figma	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
26/08	Prototipação Figma – Psicologia das cores	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
27/08	Desafio	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
30/08	Navegação - Stack	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
02/09	Navegação – Tabs/Drawer	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
03/09	Desafio	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
06/09	Requisições HTTP	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
09/09	Requisições HTTP / Mais Hooks / AsyncStorage	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
10/09	Desafio	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
13/09	Animações	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
16/09	Trabalhando com câmera	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
17/09	Desafio - Telas App	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
20/09	Desafio - Telas App	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Apresentação dos Apps
23/09	Mapas	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
24/09	EVENTO TECNOLÓGICO		
27/09	Tópicos - Banco	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
30/09	N1 (Telas)	Vídeo conferência on-line	Entrega de trabalho
01/10	Tópicos - Banco	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
04/10	Tópicos - Login	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
07/10	REUNIÃO COLEGIADO		
08/10	Tópicos - Publicação	Vídeo conferência on-line, slides e codificação.	Participação
11/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
14/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
15/10	FERIADO – DIA DO PROFESSOR		
18/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.

21/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
22/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
25/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
28/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
29/10	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
01/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
04/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
05/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
08/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
11/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
12/11	N2	Vídeo conferência on-line	Entrega de Trabalho
15/11	FERIADO		
18/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
19/11	AVALIAÇÃO INTERDISCIPLINAR		
22/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
25/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
26/11	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
02/12	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
03/12	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de entregas do App.
06/12	Acompanhamento Fábrica	Vídeo conferência on-line compartilhando telas dos grupos.	Acompanhamento de 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	<p>Avaliação qualitativa + Avaliação quantitativa</p> <p>Provas ou exercícios objetivos e/ou subjetivos (POS) = valor total = 100 pontos.</p> <p>Avaliação continuada com atividades diversas (AD) = aplicação de estudo de casos, apresentação seminários, participação em atividades internas e externas (visitas técnicas) etc= 100 pontos;</p> <p>Composição N1 = média das atividades realizadas.</p>	
N2	<p>Avaliação qualitativa + Avaliação quantitativa</p> <p>Provas ou exercícios objetivos e/ou subjetivos (POS) = valor total = 100 pontos.</p> <p>Avaliação continuada com atividades diversas (AD) = aplicação de estudo de casos, apresentação seminários, participação em atividades internas e externas (visitas técnicas) etc= 100 pontos;</p> <p>Composição N2 = média das atividades realizadas.</p>	
NT (PI + AI)	<p>Aprendizagem interdisciplinar e integrada entre os componentes curriculares do período.</p> <p>60% Projeto Integrador (PI) e</p> <p>40% Avaliação Interdisciplinar (AI)</p>	

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS
<p>BÁSICA</p> <p>PINHO, DIEGO. React Native – Desenvolvimento de aplicativos mobile com React Native. Casa do Código, 2020.</p> <p>LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK. 3 ed. São Paulo:Novatec, 2013</p> <p>MONTEIRO, João Bosco. Google Android - Crie Aplicações para Celulares e Tablets. 1 ed. São Paulo: Campus, 2014</p>

