

PLANO DE ENSINO



Curso de Graduação (Tecnologia):	ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA – Modalidade EAD
Disciplina:	PROGRAMAÇÃO I
Carga horária total:	60 horas

EMENTA

Frameworks de desenvolvimento de software, Ferramentas de Desenvolvimento Rápido de Aplicativos, Persistência de dados em arquivos e bancos de dados; Tópicos de desenvolvimento de software conforme o framework de desenvolvimento adotado.

HABILIDADES

- Integrar conceitos de programação e desenvolvimento de software;
- Utilizar os conceitos de Bancos de Dados e Engenharia de Software (principalmente UML) para a representação de modelos de dados;
- Compreender os fundamentos de um Processo de Desenvolvimento de Software.

COMPETÊNCIAS

- Desenvolver um software aplicativo utilizando uma ferramenta;
- Compreender o uso de framework no desenvolvimento de software;
- Utilizar bancos de dados.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

- Aulas expositivas interativas online.
- Esclarecimento de dúvidas e realização de discussões via tutoria no AVA com o professor da disciplina.
- Material disponibilizado na Rota de Aprendizagem.
- Indicação de referências (bibliográficas e audiovisuais) para ampliação do conhecimento.

SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada com base nos objetivos propostos, levando-se em conta:

- Realização de atividade pedagógica on-line (APOL);
- Uma prova objetiva, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), realizada no polo de apoio presencial;
- Uma prova discursiva, realizada no polo de apoio presencial;
- Relatórios de atividades práticas realizadas com o material disponibilizado pela UNINTER.

BIBLIOGRAFIAS

Bibliografia Básica

- SHARP, John. Microsoft Visual C# 2013. Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2015. Ebook. (1 recurso online) (BVmb);
- DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Paul J. C#: Como Programar. 4 ed. Makron Books. 2003. 1200 p.(BVp);
- Manzano, J.A.N. G. Programação de Computadores com C#. São Paulo: Editora Érica, 2014.

Bibliografia Complementar

- LEDUR, Cleverson L. Desenvolvimento de sistemas com C#. Porto Alegre : SAGAH, 2018.(BVmb)
- MARTIN, Robert C. Princípios, padrões e práticas ágeis em C#. Porto Alegre : Bookman, 2011(BVmb)
- MANZANO, José A. N. G. Estudo dirigido de Microsoft Visual C#. São Paulo : Érica, 2016(BVmb)
- DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java Como programar. 10ª ed. São Paulo: Pearson, 2017(BVp)
- SINTES, Tony. Aprenda programação orientada a objetos em 21 dias. 5ª reimpressão. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014. (BVp)