Tópicos Essenciais à Programação

Prof. Me. Nisston Moraes Tavares de Melo prof2279@iesp.edu.br

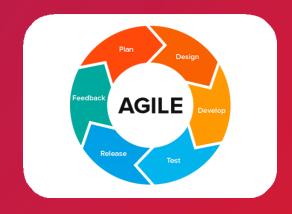
Objetivos da disciplina

- Noções básicas de comandos para os sistemas linux e batch;
- Possua o conhecimento básico para utilizar o github, realizando uma conexão usuário-servidor;
- Utilizar as boas práticas das metodologias de desenvolvimento Devops;
- Conceitos de versionamentos;
- Estruture um fluxo de sprint, planning, tendo por acompanhamento o uso do kanban.
- Conhecimento das diversas áreas básicas da tecnologia.

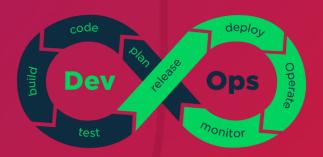
















Como a disciplina está estruturado

- Turno: vespertino
 - Carga horária: 60h
 - Horário: 14:00 as 16:45
 - O local: Lab.11.

- Turno: noturna
 - Carga horária: 60h
 - Horário: 19:00 as 21:45
 - O local: Sala 318/Lab.11.



Conhecendo o professor

- Doutorando pelo PPGCC Programa de Pós Graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) em 2020.1. Mestrado pelo PPGI - Programa de Pós Graduação em Informática da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) em 2013, na área da Ciência da Computação, sub área Sistemas de Computação. Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistema pela Universidade Estácio da Paraíba em 2018. Bacharel em Ciências Econômicas pela UFPB em 1999. Especialista em Sistema de Informação e Redes de Computador pela UFPB em 2003, especialista em Design Instrucional pela Universidade de Itajuba RJ em 2008 e especialista em MBA de Gestão de Projetos pela Faculdade Estácio da Paraíba PB em 2015. Docente do ensino técnico (desde 1994) e superior (desde 2005). Experiência: Coordenador dos Cursos Técnico (Manutenção e Suporte em Informática) e Superior (Redes de Computadores) da Faculdade de Tecnologia IBRATEC de João Pessoa (08/2009 ? 08/2011). Professor substituto da Universidade Federal da Paraíba (08/2007 08/2009). Consultor credenciado pelo SEBRAE/PB (2008). Professor e tutor bolsista do IFPB -Instituto Federal de educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, do curso de Bacharel em Administração Pública, oferecido pela UAB (2013 - 2015). Gerente da Área de Educação do SENAIPB, na unidade Odilon Ribeiro Coutinho (09/2012 ? 12/2014) e Assessor de Inovação e Tecnologia do SENAIPB (02/2015 ? 12/2015). Professor Assistente III da Faculdade Estácio da Paraíba ? PB (desde 08/2012). Professor Mestre II da Faculdade DeVry de João Pessoa ? PB (desde 02/2016). Experiência em Linguagens de Programação e Banco de Dados. Atuando principalmente com os seguintes temas: Educação a Distância, Web Design, e Comercio, Processos e Tecnologia da Informação.
- http://lattes.cnpq.br/0388812363986090





























ENGENHARIA

Paraíba



Professor X Alunos

Algumas considerações

- Ordem dos assuntos no Plano de Ensino
- Conteúdo do Plano de Ensino
- Apresentação de casos problemas
- Participação dos alunos
- Celular em sala de aula
- Uso do computador
- Referências bibliográficas
- Como enviar material
- Realizar as atividades do professor

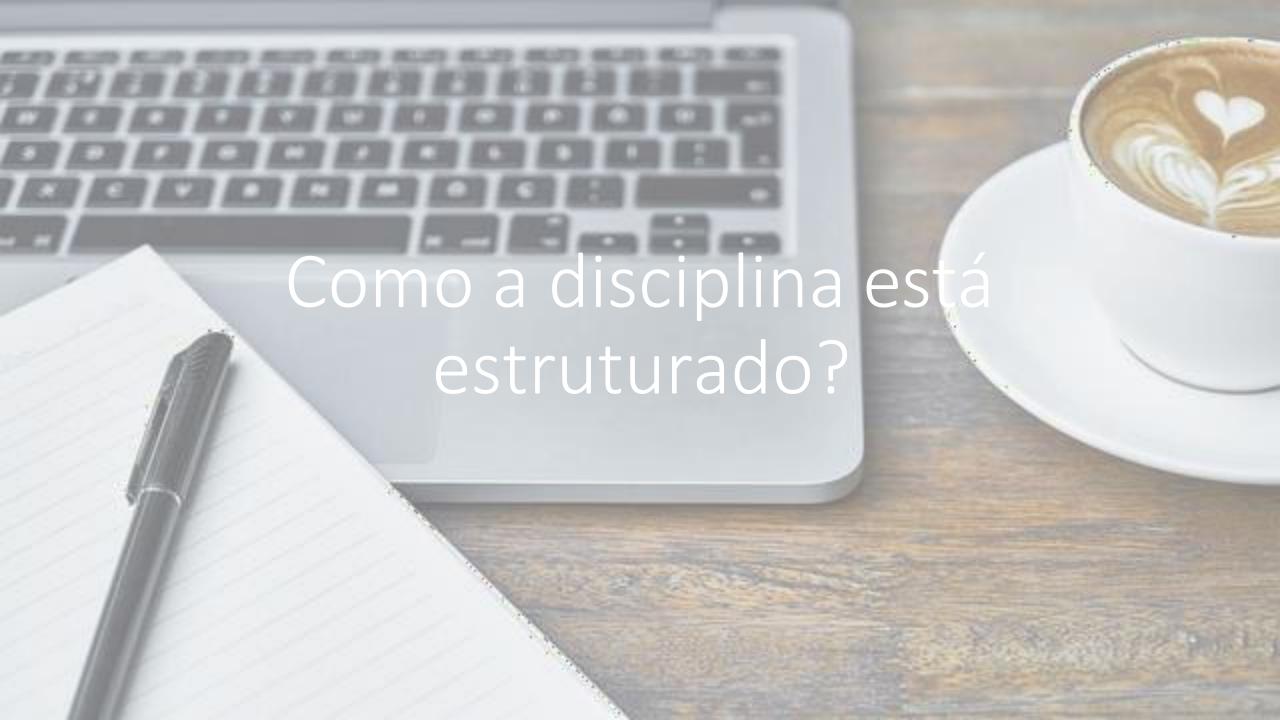
Questões que vamos responder.

- Como controlar as versões do meu projeto?
- Como trabalhar em equipe?
- Como organizar as tarefas do meu projeto?
- Como recuperar uma versão antiga do meu projeto?
- Como ser produtivo no desenvolvimento de um projeto?
- Como alinhar as entregas com o meu cliente?
- Como dividir as tarefas com minha equipe?

•







Estrutura da disciplina



Apresentação do conteúdo



Exemplo prático



Lista de exercício em sala



Lista de exercício para casa

Critério de avaliação

- Atividades apresentadas pelo professor;
- Atividades desafios;
- Avaliação Final.





Conhecendo a turma!



Responder:

- Qual o seu nome?
- Qual o curso?
- Qual o período?
- Porque escolheu o curso?
- Já trabalha na área?
- Quantas horas fica na frente da telinha?



O que vocês esperam da disciplina?





Quais as competências para o profissional do Século XXI?

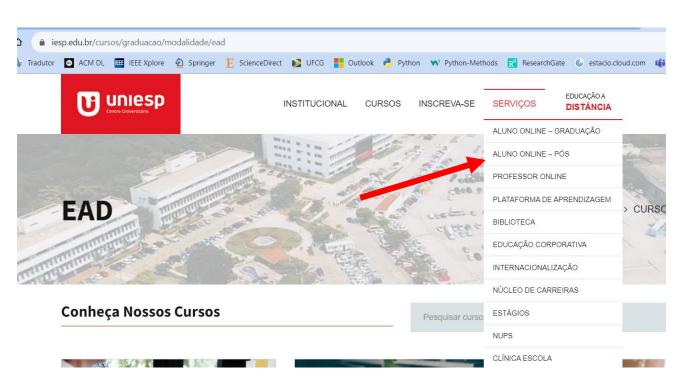
Resolução de problemas



Ambientes de interação

- Representante de turma
- Ambiente do aluno online
- E-mail do professor:
 - prof2279@iesp.edu.br







Ambiente de conteúdo

. Classroom



