

DIRETORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA
COORDENAÇÃO DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA
PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: PRÁTICA PROFISSIONAL 2		
Código: 01.106.55		
Carga Horária Total: 40h	Teórica: 8h	Prática: 32h
CH – Prática como Componente Curricular do ensino:		
Número de Créditos:	2,0	
Pré-requisitos:		
Semestre:	5	
Nível:	Técnico	
EMENTA		
Integração dos conhecimentos das disciplinas Programação de Dispositivos Móveis 1 (MOVEIS 1), Programação de Dispositivos Móveis 2 (MOVEIS 2) e Programação Web 1 (WEB1). Revisão de conteúdos. Construção de protótipos. Apresentação de protótipos.		
OBJETIVO		
Integrar conhecimentos das disciplinas técnicas do P5: MOVEIS1, MOVEIS2 e WEB1. Tendo como finalidade a construção de protótipos de <i>softwares</i> que evidenciem o domínio do conhecimento abordado nas disciplinas citadas para serem apresentados ao final da disciplina.		
PROGRAMA		
Construção de protótipos de <i>softwares</i> por meio de estratégias definidas coletivamente sob a mediação do docente aplicando os conhecimentos adquiridos nas disciplinas FP2 e POO destacando-se os seguintes pontos:		
<ul style="list-style-type: none"> • Discussão sobre a proposta de trabalho • Elaboração de planejamento • Definição de metodologia e cronograma de trabalho • Revisão de conhecimentos • Desenvolvimento das propostas de trabalho • Apresentação do produto 		
METODOLOGIA DE ENSINO		
Utilizar metodologias de aprendizagem baseadas em projetos para tratar problemas do mundo real com o intuito de construir um produto final prático, ou seja um protótipo de <i>software</i> ou <i>site</i> de Internet que tenha sido produzido utilizando os conceitos e técnicas abordados nas disciplinas MOVEIS1, MOVEIS2 e WEB1. A integração com outras áreas de conhecimento é válida e desejável.		
RECURSOS		
Listar os recursos necessários para o desenvolvimento da disciplina		
<ul style="list-style-type: none"> • Material didático-pedagógico • Recursos audio visuais • Labortatório de informática com quantidade de máquinas satisfatória e acesso a Internet 		
AVALIAÇÃO		
A avaliação da disciplina deverá ocorrer em seus aspectos quantitativos e qualitativos, segundo o Regulamento da		

Organização Didática (ROD) do IFCE. Devem ser utilizadas atividades ao longo da disciplina abordando o uso prático da técnicas e ferramentas das disciplinas que estão sendo integradas. O aluno deve ser avaliado ao menos uma vez a cada etapa e ainda devem ser concedidas avaliações para recuperação da aprendizagem, quando for o caso. Devem ser critérios a serem avaliados:

- Grau de participação do aluno em atividades individuais e em equipe;
- Planejamento, organização, coerência de ideias e clareza na elaboração de trabalhos escritos ou
- destinados a à demonstração do domínio dos conhecimentos adquiridos
- Criatividade na aplicação dos recursos disponibilizados

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

TONSIG, Sérgio Luiz. Aplicações na nuvem: como construir com HTML5, Javascript, CSS, PHP e MySQL. Ciência Moderna, 2012, 242 p., ISBN 9788539903351.

R. R. Lecheta . Desenvolvendo Para Iphone e Ipad: Aprenda a Desenvolver Aplicativos Utilizando iOS SDK. Novatec.

Swift Programming Language at <https://docs.swift.org/swift-book/index.html>

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

SAUDATE, Alexandre. REST: Construa API's inteligentes de maneira simples eBook Kindle. Casa do Código, 2014, 299 p., ASIN B00VABCUF6.

POWERS, Shelley. Aprendendo Node: Usando JavaScript no servidor. Novatec Editora, 2019, 335 p., ASIN B07S9GB1Y9.

SIVAL, Maurício Samy. JQuery: a biblioteca do programador JavaScript. Novatec, 2013, 544 p., ISBN 9788575223871.

Glauber, Nelson. Dominando O Android Com Kotlin. Novatec, 2019, 1064 p., ISBN 9788575227268.

Damiani, Edgard B. Programação de jogos Android. Novatec, 2016, 672p., ISBN 9788575223673.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico

