

DIRETORIA DE ENSINO
DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA
COORDENAÇÃO DO CURSO TÉCNICO INTEGRADO EM INFORMÁTICA

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: PRÁTICA PROFISSIONAL I		
Código: 01.106.38		
Carga Horária Total: 40h	Teórica: 8h	Prática: 32h
CH – Prática como Componente Curricular do ensino:		
Número de Créditos:	2,0	
Pré-requisitos:		
Semestre:	3	
Nível:	Técnico	
EMENTA		
Integração dos conhecimentos das disciplinas Fundamentos de Programação (FP2) e Programação Orientada a Objetos (POO). Revisão de conteúdos. Construção de protótipos. Apresentação de protótipos.		
OBJETIVO		
Integrar conhecimentos das disciplinas técnicas do P3, FP2 e POO com a finalidade de construir protótipos de <i>softwares</i> que evidenciem o domínio do conhecimento abordado nas disciplinas FP2 e POO 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 utilizando como recursos 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> que tenha sido produzido utilizando os conceitos e técnicas abordados nas disciplinas POO e FP2. 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• Laboratório de informática com quantidade de máquinas satisfatória		
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

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010.
SINTES, Anthony. Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias. 1. ed. São Paulo: Pearson, 2012.
HORSTMANN, Cay S. Core Java. 8. ed. São Paulo: Pearson Brasil, 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AHMED, Khawar Zaman. Desenvolvendo Aplicações Comerciais em Java com J2EE e UML. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.
HUBBARD, J. R. Programação com Java. Col. Schaum. 2. ed. São Paulo: Bookman, 2006.
FORBELLONE, A. L. V.; EBERSPÄCHER, H. F. Lógica de programação. Makron, 2000.
GUIMARÃES, A M.; LAGES, N. A. C. Algoritmo e estruturas de dados. LTC, 1985.
MANZANO, J. A. N. G.; OLIVEIRA, J. F. Algoritmos: lógica para desenvolvimento de programação de computadores. Érica, 2010.

Coordenação de Curso

Setor Pedagógico

