

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

DISCIPLINA: PRÁTICA PROFISSIONAL III		
Código: 01.106.62		
Carga Horária Total: 80h	Teórica: 16h	Prática: 64h
CH – Prática como Componente Curricular do ensino:		
Número de Créditos:	4,0	
Pré-requisitos:		
Semestre:	6	
Nível:	Técnico	
EMENTA		
Integração dos conhecimentos das disciplinas Programação de Dispositivos Móveis 1 (MOVEIS 1), Programação de Dispositivos Móveis 2 (MOVEIS 2), Programação Web 1 (WEB1) e Programação Web 2 (WEB2). Revisão de conteúdos. Construção de protótipos. Apresentação de protótipos.		
OBJETIVO		
Integrar conhecimentos das disciplinas técnicas do P6: MOVEIS1, MOVEIS2, WEB1 e WEB2. 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 utilizando como recursos os conhecimentos adquiridos nas disciplinas MOVEIS1, MOVEIS2, WEB1 e WEB2 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 abordadas nas disciplinas MOVEIS1, MOVEIS2, WEB1 e WEB2. 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 áudio visuais • Laboratório 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.

Burton, Michael e Felker, Donn. Desenvolvimento de aplicativos Android para leigos. Alta Books, 2014, 388 p., ISBN 9788576088486.

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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

Lecheta, Ricardo R. Google Android para tablets: aprenda a desenvolver aplicações para o Android - de smartphones a tablets. Novatec, 2012, 448 p., ISBN 9788575222928.

Lecheta, Ricardo R. Android Essencial com Kotlin. Novatec, 2018, 536 p., 2 ed, ISBN 9788575226896.

CHICOLI, Milton. Guia prático de criação de sites: HTML, CSS, JavaScript, Dreamweaver, hospedagem e publicação de sites. Digerati Books, 2006, 125 p., ISBN 85-365-0057-3.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico

