

Plano de Trabalho Docente – 2016

Ensino Técnico

Plano de Curso nº 246 aprovado pela portaria Cetec nº 181 de 26/09/2013

Etec Paulino Botelho

Código: 091

Município: São Carlos

Eixo Tecnológico: Informação e Comunicação

Habilitação Profissional: TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Qualificação: TÉCNICO EM PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Componente Curricular: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Módulo: III

C. H. Semanal: 5,0

Professor: Wellington da Rocha Gouveia

I – Atribuições e atividades profissionais relativas à qualificação ou à habilitação profissional, que justificam o desenvolvimento das competências previstas nesse componente curricular.

Aplicar técnicas de linguagens orientadas a objetos e ambientes de programação no desenvolvimento de jogos.

Implantar jogos desenvolvidos, orientados a objeto e eventos.

Codificar e compilar programas de alta complexidade orientados a objetos e eventos.

Testar programas de alta complexidade orientados a objetos e eventos.

Gerar aplicativos de alta complexidade para instalação e gerenciamento de sistemas.

Documentar sistemas e aplicações de alta complexidade orientadas a objetos e eventos.

II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular

Componente Curricular: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS Módulo: III

Nº	Competências	Nº	Habilidades	Nº	Bases Tecnológicas
1	Identificar e utilizar ambiente de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.	1	Aplicar técnicas de programação orientada a objetos para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.	1	Conceitos de orientação a objetos Java ME: <ul style="list-style-type: none"> • configuração: <ul style="list-style-type: none"> ○ CLDC; ○ CDC; ○ MIDP; ○ FP; ○ FBP; ○ PP
		2	Selecionar bibliotecas de classes para desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.	2	Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento: <ul style="list-style-type: none"> • seleção do device (dispositivo móvel): <ul style="list-style-type: none"> ○ hardware; ○ sistema operacional • recursos: <ul style="list-style-type: none"> ○ armazenamento; ○ câmera; ○ teclado; ○ multitouch e acelerômetro
		3	Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para os diferentes modelos de dispositivos móveis.		
		4	Registrar e operar informações em dispositivos móveis.		

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

			3	<p>Técnicas de aplicação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • seleção de aplicativo como exemplo inicial/modelo; • desenho 2D: <ul style="list-style-type: none"> ○ canvas; ○ graphics; ○ métodos de desenho: <ul style="list-style-type: none"> ▪ line; ▪ circle; ▪ rectangle; ▪ triangle • navegação e orientação: <ul style="list-style-type: none"> ○ ciclo de vida; ○ launchers; ○ choosers
			4	<p>Animação de sprites:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gravação/reprodução de áudio e vídeo; • load de imagens; • tratamento de eventos
			5	<p>Desenvolvimento de aplicativo para dispositivo móvel</p>

III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Componente Curricular: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS Módulo: III

Habilidade	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	Cronograma / Dia e Mês
Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para os diferentes modelos de dispositivos móveis	<p>Conceitos de orientação a objetos Java ME:</p> <ul style="list-style-type: none"> • configuração: <ul style="list-style-type: none"> ○ CLDC; ○ CDC; ○ MIDP; ○ FP; ○ FBP; ○ PP 	<p>Aula Dialogada Trabalhos de Pesquisa (ABNT, fontes de pesquisa, tipos de pesquisa, avaliação dos trabalhos) Seminários</p>	11 / 02 a 21 / 02
Registrar e operar informações em dispositivos móveis.	<p>Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • seleção do device (dispositivo móvel): <ul style="list-style-type: none"> ○ hardware; ○ sistema operacional 	<p>Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias</p>	22 / 02 a 06 / 03
	<p>Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • recursos: <ul style="list-style-type: none"> ○ armazenamento; ○ câmera; ○ teclado; ○ multitouch e acelerômetro 	<p>Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias</p>	07 / 03 a 20 / 03

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

Selecionar bibliotecas de classes para desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.	Técnicas de aplicação: <ul style="list-style-type: none"> • seleção de aplicativo como exemplo inicial/modelo; 	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias	21 / 03 a 03 / 04
	Técnicas de aplicação: <ul style="list-style-type: none"> • desenho 2D: <ul style="list-style-type: none"> ○ canvas; ○ graphics; ○ métodos de desenho: <ul style="list-style-type: none"> ▪ line; ▪ circle; ▪ rectangle; ▪ triangle 	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias	04 / 04 a 17 / 04
	Técnicas de aplicação: <ul style="list-style-type: none"> • navegação e orientação: <ul style="list-style-type: none"> ○ ciclo de vida; ○ launchers; ○ choosers 	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias	18 / 04 a 01 / 05
Selecionar bibliotecas de classes para desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.	Animação de sprites: <ul style="list-style-type: none"> • gravação/reprodução de áudio e vídeo; 	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias	02 / 05 a 15 / 05
	Animação de sprites: <ul style="list-style-type: none"> • load de imagens; 	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias	16 / 05 a 29 / 05
	Animação de sprites: <ul style="list-style-type: none"> • tratamento de eventos 	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Analogias	30 / 05 a 12 / 06



Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

Aplicar técnicas de programação orientada a objetos para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.	Desenvolvimento de aplicativo para dispositivo móvel	Aula Dialogada Atividades práticas em laboratórios Brainstorming	13 / 06 a 05 / 07
---	--	--	--------------------------

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

IV - Plano de Avaliação de Competências

Competência	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação ¹	Critérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
Identificar e utilizar ambiente de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pesquisa e apresentação escrita</i> • <i>Apresentação de Seminários em Grupo</i> • <i>Elaboração de Projetos Técnicos</i> • <i>Avaliação escrita individual</i> • <i>Participação em Sala de Aula</i> • <i>Estudo de caso</i> • <i>Observação direta</i> • <i>Seminários</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Interesse e Motivação • Organização • Aplicação de novas idéias • Aquisição e aplicação de conhecimentos • Criatividade/originalidade • Capacidade de síntese e organização dos conhecimentos • Respostas pertinentes às questões propostas em aula • Cumprimento de prazos 	<ul style="list-style-type: none"> • 80% de aproveitamento nas atividades e provas teóricas. • Criatividade/originalidade • Organização das idéias e aplicação dos conceitos. • Formular proposta e solução. • Aplicação de novas idéias (jogos).

Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec

V – Plano de atividades docentes*

Atividades Previstas	Projetos e Ações voltados à redução da Evasão Escolar	Atendimento a alunos por meio de ações e/ou projetos voltados à superação de defasagens de aprendizado ou em processo de Progressão Parcial	Preparo e correção de avaliações	Preparo de material didático	Participação em reuniões com Coordenador de Curso e/ou previstas em Calendário Escolar
Fevereiro	X	X	X	X	
Março		X	X	X	X
Abril	X	X	X	X	
Maio	X	X	X	X	X
Junho		X	X	X	
Julho	X	X	X	X	

*Assinalar com X as atividades que serão desenvolvidas no mês.

**Administração Central
Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec****VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)**

LEITE, Anderson. Desenvolvimento de Jogos para Android: Explore sua imaginação com o framework Cocos2D; 1º Ed.; Editora Casa do Código; 2013.

BRITO, Robison Cris. Android: Do Básico ao Avançado; 1º Ed.; Editora Ciência Moderna; 2013.

MELLO, R.; CHIARA, R.; VILLELA, R. Aprendendo JAVA 2. Novatec Editora. São Paulo, 2002.

THOMPSON, M.A. Java 2 & Banco de Dados. Editora Érica, 2002.

DEITEL, H.M., DEITEL, P.J. JAVA – Como programar. 6ª. Edição. Prentice Hall, 2006.

DELLA CROCE FILHO, R.; RIBEIRO FILHO, C.E. Informática, programação de computadores. Fundação Padre Anchieta. São Paulo, 2010.

Material elaborado pelo professor

Disponibilização de Material via Moodle: <http://etepb.no-ip.org/moodle>

Ferramenta de Apoio: Eclipse com SDK e Motor de Jogos Cocos2D para Android

VII – Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares e/ou Atividades Extra

- Projeto Leitura sobre Usabilidade em Dispositivos Móveis
- Semana Paulo Freire 02 a 13/05/2016

VIII – Estratégias de Recuperação Contínua (para alunos com baixo rendimento/dificuldades de aprendizagem)

A recuperação contínua deverá ser inserida no trabalho pedagógico realizado no dia a dia da sala de aula e decorre da avaliação diagnóstica do desempenho do aluno, constituindo intervenções imediatas, dirigidas às dificuldades específicas, assim que estas forem constatadas.

Obs: As avaliações individuais teóricas e/ou práticas terão um peso maior em relação a outras atividades e itens comportamentais.

IX – Identificação:

Nome do professor: Wellington da Rocha Gouveia

Assinatura:

Data:



CENTRO PAULA SOUZA

**GOVERNO DO ESTADO
DE SÃO PAULO**

**Administração Central
Unidade de Ensino Médio e Técnico - Cetec**

X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome do coordenador (a): Sandra Maria Leandro

Assinatura:

Data:

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

XI– Replanejamento