

Unidade de Ensino Médio e Técnico - CETEC

## Plano de Trabalho Docente - 2018

Ensino Técnico

Plano de Curso no. 160 aprovado pela Portaria Cetec – 738, de 10-09-2015, publicada no Diário Oficial de 11-09-2015 – Poder Executivo – Seção I – página 53.

ETEC:	Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu		
Código:	135	Município:	Bauru
Eixo Tecnológico	Informação e Comunicação		
Habilitação Profissional:	Habilitação Profissional de Técnico em Informática		
Qualificação:	Habilitação Profissional Técnica de Nível Médio de TÉCNICO EM INFORMÁTICA		
Componente Curricular:	Tecnologias para Mobilidade		
Módulo:	3	C. H. Semanal:	3,00
Professor:	FABERSON AUGUSTO FERRASI ;		

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

- Executar análise de problemas, elaborando modelos de soluções em etapas. - Instalar, codificar, compilar e documentar programas e sistemas de informação para desktop, web e dispositivos móveis, prestando suporte e apoio aos usuários.
- Abstrair do mundo real os dados e estabelecer relação com o virtual, armazenando e projetando estruturas de informação de forma organizada.
- Executar análise de problemas, elaborando modelos de soluções em etapas.
- Selecionar componentes de hardware e ferramentas de software adequadas às necessidades apresentadas.

**II – Competências, Habilidades e Bases Tecnológicas do Componente Curricular**

## Competências

1. Desenvolver aplicativos para dispositivos móveis.

## Habilidades

- 1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.
- 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.

## Bases Tecnológicas

1. Dispositivos móveis e o mercado: arquitetura de sistemas operacionais para dispositivos móveis
2. Configurando o ambiente de desenvolvimento
3. Programando aplicações para dispositivos móveis:
  - 3.1 componentes de aplicações;
  - 3.2 permissões de acesso;
  - 3.3 invocação e aplicação de leiaute;
  - 3.4 retorno de informações e passagem de parâmetros;
  - 3.5 autenticação
4. Introdução à criação de interfaces gráficas:
  - 4.1 tratamento de eventos;
  - 4.2 views e leiautes nativos
5. Threads:
  - 5.1 modelo de execução do aplicativo;
  - 5.2 handlers;
  - 5.3 tarefas assíncronas
6. Trabalhando com eventos e broadcast
7. Configuração estática e dinâmica:
  - 7.1 envio de mensagens com e sem ordenamento;
  - 7.2 ciclo de vida e recomendações de uso
8. Serviço de notificação, toasts e alarmes:
  - 8.1 criação, configuração e cancelamento de notificações;
  - 8.2 exibição de toasts;
  - 8.3 configuração e agendamento de alarmes
9. Processamento em segundo plano com services:
  - 9.1 criação e execução de services;
  - 9.2 conexão a services existentes
10. Localização com GPS e mapas:
  - 10.1 providers e localização atual do dispositivo;
  - 10.2 alerta de proximidade;
  - 10.3 geocoding e reverse geocoding;
  - 10.4 utilização e configuração de mapas em aplicações;
  - 10.5 overlays em mapas
11. Armazenamento de dados:
  - 11.1 armazenamento de preferências do usuário e framework de preferências;
  - 11.2 arquivos na memória interna e externa;
  - 11.3 manipulação de dados
12. Disponibilizando informações com content providers:

- 12.1 uso de URLs para acesso a um content provider;
- 12.2 criação de content providers e manipulação de dados
- 13. Tópicos avançados de interfaces gráficas:
  - 13.1 adapters nativos e customizados;
  - 13.2 views baseadas em adapters;
  - 13.3 dialogs
- 14. Rede (sockets, Internet e web services):
  - 14.1 sockets TCP/IP e UDP/IP;
  - 14.2 requisições HTTP;
  - 14.3 invocação de web services;
  - 14.4 formatos XML e JSON
- 15. Publicando aplicações:
  - 15.1 assinatura digital da sua aplicação;
  - 15.2 como preparar sua aplicação para publicação

### III – Procedimento Didático e Cronograma de Desenvolvimento

Habilidades	Bases Tecnológicas	Procedimentos Didáticos	De	Até
1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.;	1. Dispositivos móveis e o mercado: arquitetura de sistemas operacionais para dispositivos móveis; 2. Configurando o ambiente de desenvolvimento; 3. Programando aplicações para dispositivos móveis;; 3.1 componentes de aplicações;; 3.2 permissões de acesso;; 3.3 invocação e aplicação de leiaute;; 3.4 retorno de informações e passagem de parâmetros;; 3.5 autenticação; 4. Introdução à criação de interfaces gráficas;; 4.2 views e leiautes nativos;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subseqüentes a teoria aplicada.	26/07/18	09/08/18
1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.;	1. Dispositivos móveis e o mercado: arquitetura de sistemas operacionais para dispositivos móveis; 2. Configurando o ambiente de desenvolvimento; 3. Programando aplicações para dispositivos móveis;; 3.1 componentes de aplicações;; 3.2 permissões de acesso;; 3.3 invocação e aplicação de leiaute;; 3.4 retorno de informações e passagem de parâmetros;; 3.5 autenticação; 4. Introdução à criação de interfaces gráficas;; 4.1 tratamento de eventos;; 4.2 views e leiautes nativos;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subseqüentes a teoria aplicada.	10/08/18	24/08/18
1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.;	5. Threads;; 5.1 modelo de execução do aplicativo;; 5.2 handlers;; 5.3 tarefas assíncronas; 6. Trabalhando com eventos e broadcast; 7. Configuração estática e dinâmica;; 7.1 envio de mensagens com e sem ordenamento;; 7.2 ciclo de vida e recomendações de uso; 8. Serviço de notificação, toasts e alarmes;; 8.1 criação, configuração e cancelamento de notificações;; 8.2 exibição de toasts;; 8.3 configuração e agendamento de alarmes; 9. Processamento em segundo plano com services;; 9.1 criação e execução de services;; 9.2 conexão a services existentes;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subseqüentes a teoria aplicada.	27/08/18	10/09/18
1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.;	5. Threads;; 5.1 modelo de execução do aplicativo;; 5.2 handlers;; 5.3 tarefas assíncronas; 6. Trabalhando com eventos e broadcast; 7. Configuração estática e dinâmica;; 7.1 envio de mensagens com e sem ordenamento;; 7.2 ciclo de vida e recomendações de uso; 8. Serviço de notificação, toasts e alarmes;; 8.1 criação, configuração e cancelamento de notificações;; 8.2 exibição de toasts;; 8.3 configuração e agendamento de alarmes; 9. Processamento em segundo plano com services;; 9.1 criação e execução de services;; 9.2 conexão a services existentes;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subseqüentes a teoria aplicada.	11/09/18	25/09/18
1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.;	9. Processamento em segundo plano com services;; 9.1 criação e execução de services;; 9.2 conexão a services existentes; 10. Localização com GPS e mapas;; 10.1 providers e localização atual do dispositivo;; 10.2 alerta de proximidade;; 10.3 geocoding e reverse geocoding;; 10.4 utilização e configuração de mapas em aplicações;; 10.5 overlays em mapas; 11. Armazenamento de dados;; 11.1 armazenamento de preferências do usuário e framework de preferências;; 11.2 arquivos na memória interna e externa;; 11.3 manipulação de dados; 12. Disponibilizando informações com content providers;; 12.1 uso de URLs para acesso a um content provider;; 12.2 criação de content providers e manipulação de dados; 13. Tópicos avançados de interfaces gráficas;; 13.1 adapters nativos e customizados;; 13.2 views baseadas em adapters;; 13.3 dialogs; 14. Rede (sockets, Internet e web services); 14.1 sockets TCP/IP e UDP/IP;; 14.2 requisições HTTP;; 14.3 invocação de	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subseqüentes a teoria aplicada.	26/09/18	10/10/18

de dispositivos móveis.; 1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.; 1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.; 1.1. Utilizar linguagem de programação orientada a objeto no desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.; 1.2. Selecionar ambientes, emuladores e bibliotecas para diferentes modelos de dispositivos móveis.;	web services;; 14.4 formatos XML e JSON; 15. Publicando aplicações;; 15.1 assinatura digital da sua aplicação;; 15.2 como preparar sua aplicação para publicação; 9.2 conexão a serviços existentes; 10. Localização com GPS e mapas;; 10.1 providers e localização atual do dispositivo;; 10.2 alerta de proximidade;; 10.3 geocoding e reverse geocoding;; 10.4 utilização e configuração de mapas em aplicações;; 10.5 overlays em mapas; 11. Armazenamento de dados;; 11.1 armazenamento de preferências do usuário e framework de preferências;; 11.2 arquivos na memória interna e externa;; 11.3 manipulação de dados; 12. Disponibilizando informações com content providers;; 12.1 uso de URLs para acesso a um content provider;; 12.2 criação de content providers e manipulação de dados; 13. Tópicos avançados de interfaces gráficas;; 13.1 adapters nativos e customizados;; 13.2 views baseadas em adapters;; 13.3 dialogs; 14. Rede (sockets, Internet e web services);; 14.1 sockets TCP/IP e UDP/IP;; 14.2 requisições HTTP;; 14.3 invocação de web services;; 14.4 formatos XML e JSON; 15. Publicando aplicações;; 15.1 assinatura digital da sua aplicação;; 15.2 como preparar sua aplicação para publicação; 10. Localização com GPS e mapas;; 10.1 providers e localização atual do dispositivo;; 10.2 alerta de proximidade;; 10.3 geocoding e reverse geocoding;; 10.4 utilização e configuração de mapas em aplicações;; 10.5 overlays em mapas; 11. Armazenamento de dados;; 11.1 armazenamento de preferências do usuário e framework de preferências;; 11.2 arquivos na memória interna e externa;; 11.3 manipulação de dados; 12. Disponibilizando informações com content providers;; 12.1 uso de URLs para acesso a um content provider;; 12.2 criação de content providers e manipulação de dados; 13. Tópicos avançados de interfaces gráficas;; 13.1 adapters nativos e customizados;; 13.2 views baseadas em adapters;; 13.3 dialogs; 14. Rede (sockets, Internet e web services);; 14.1 sockets TCP/IP e UDP/IP;; 14.2 requisições HTTP;; 14.3 invocação de web services;; 14.4 formatos XML e JSON; 15. Publicando aplicações;; 15.1 assinatura digital da sua aplicação;; 15.2 como preparar sua aplicação para publicação; 10. Localização com GPS e mapas;; 10.1 providers e localização atual do dispositivo;; 10.2 alerta de proximidade;; 10.3 geocoding e reverse geocoding;; 10.4 utilização e configuração de mapas em aplicações;; 10.5 overlays em mapas; 11. Armazenamento de dados;; 11.1 armazenamento de preferências do usuário e framework de preferências;; 11.2 arquivos na memória interna e externa;; 11.3 manipulação de dados; 12. Disponibilizando informações com content providers;; 12.1 uso de URLs para acesso a um content provider;; 12.2 criação de content providers e manipulação de dados; 13. Tópicos avançados de interfaces gráficas;; 13.1 adapters nativos e customizados;; 13.2 views baseadas em adapters;; 13.3 dialogs; 14. Rede (sockets, Internet e web services);; 14.1 sockets TCP/IP e UDP/IP;; 14.2 requisições HTTP;; 14.3 invocação de web services;; 14.4 formatos XML e JSON; 15. Publicando aplicações;; 15.1 assinatura digital da sua aplicação;; 15.2 como preparar sua aplicação para publicação;	Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada. 11/10/18 25/10/18 Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada. 26/10/18 09/11/18 Aulas expositivas sobre as técnicas e a aplicação de exemplos práticos para a fixação de conteúdo. Geralmente a execução prática dos exemplos são subsequentes a teoria aplicada. 12/11/18 17/12/18
---	---	--

#### IV - Plano de Avaliação de Competências

Competências	Instrumento(s) e Procedimentos de Avaliação	Crítérios de Desempenho	Evidências de Desempenho
1. Desenvolver aplicativos para dispositivos móveis.	Avaliação Prática ; Estudo de Caso ; Lista de Exercícios ; Observação Direta ; Participação em Aula ; Seminário/Apresentação ;	Coerência/Coesão ; Criatividade na Resolução de Problemas ; Interatividade, Cooperação e Colaboração ; Interlocução: Ouvir e Ser Ouvido ; Pontualidade e Cumprimento de Prazos ; Objetividade ;	A capacidade do aluno em abordar problemas e na resolução por meio de recursos computacionais adequados a plataforma móvel Android.

#### V – Plano de atividades docentes

Atividade 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
Julho	07/08 - Atividades de Integração	Identificar pontos de defasagem de aprendizado	Verificar os conteúdos relevantes para avaliação.	Construção do Plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina	23/07 - Reunião de Planejamento
Agosto	Incentivar aos estudos mesmo diante de certas dificuldades apresentadas pelos alunos.	Atividades para fixação dos conteúdos.	Organizar e preparar as avaliações para semana de prova.	Construção do Plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina	04/08 - Reunião Pedagógica
Setembro	Incentivar aos estudos mesmo diante de certas dificuldades apresentadas pelos alunos.	Devolutiva das avaliações para os alunos.	Aplicação e Correção de Avaliação Escrita	Construção do Plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina	01/09 - Reunião de Curso.
Outubro	Proporcionar Ensino com Qualidade. Reduzir possíveis focos de resistência e conflito.	Acompanhamento dos alunos com baixo rendimento e aplicar atividades para fixação do conteúdo com	Verificar os conteúdos relevantes para avaliação	Construção do Plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina	06/10 - Reunião de Curso 27/10 - Reunião Pedagógica

		esclarecimento de dúvidas.			
<b>Novembro</b>	Verificar e acompanhar frequência Participação no Evento "Casa Aberta".	Análise dos resultados do ensino aprendizagem	Organizar e preparar as avaliações para semana de prova.	Construção do Plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina	12, 13 e 14/11 - Casa Aberta
<b>Dezembro</b>	Proporcionar aulas de fixação diante das dificuldades apresentadas pelos alunos.	Devolutiva das avaliações para os alunos.	Correção das avaliações.	Construção do Plano de aula. Organização e aplicação de material didático para acompanhamento da disciplina	01/12 - Reunião de Planejamento

#### VI – Material de Apoio Didático para Aluno (inclusive bibliografia)

Android como Programar. 2ed. DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; DEITEL, Abbey. Bookman Editora, 2015.  
 Android para Desenvolvedores. Oliva, Lúcio Camilo; SILVA, Michel Lourenço da. Brasport, 2009.  
 Apostila com exemplos e exercícios

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

Atividade Extra

Execução dos exercícios propostos em sala por meio da plataforma Edmodo, bem como os disponíveis em apostilas.

Propostas de Integração e/ou Interdisciplinares

Integração com as Disciplinas de Desenvolvimento de Software II e Programação de Computadores II

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

Serão elaborados trabalhos teóricos paralelos para a recuperação da menção, poderão ser entregues impressos ou via e-mail. Deverá determinar conceitos básicos sobre a linguagem Java para Android e suas principais estruturas...

#### IX – Identificação:

Nome do Professor FABERSON AUGUSTO FERRASI ;

Assinatura

Data

28/08/2018

#### X – Parecer do Coordenador de Curso:

Nome do Coordenador:

Assinatura:

Data:

//

Data e ciência do Coordenador Pedagógico

#### XI - Replanejamento

Data

Descrição

Imprimir