

Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu - 135
ATO DE CRIAÇÃO - Decreto n.º 50.625 de 30/03/06
Rua Virgílio Malta, 12-70 Centro CEP: 17015-220 Fone: (14) 31046900 - Bauru-SP

Plano de Trabalho Docente - PTD

Etec/CD: Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu

Curso: Téc. Desenv. Sistemas

Turno: Noite

Série/Módulo: 2A

Componente Curricular: Programação de Aplicativos Mobile I

Docente: FABERSON AUGUSTO FERRASI

Plano Didático

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

Etapa 1: de 09/02/2026 até 20/02/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
Base(s) Desenvolvimento de apps mobile • Arquiteturas e plataformas de mercado; • Modelos de desenvolvimento:
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Observação Direta (Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 2: de 23/02/2026 até 06/03/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
Base(s) Desenvolvimento de apps mobile • Arquiteturas e plataformas de mercado; • Modelos de desenvolvimento: - nativo: Android (Java/Kotlin), iOS (Objective-C/Swift);
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Participação em Fóruns (Interatividade, Cooperação e Colaboração, Pontualidade e Cumprimento de Prazos)
Etapa 3: de 09/03/2026 até 20/03/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
Base(s) - nativo: Android (Java/Kotlin), iOS (Objective-C/Swift); • Arquiteturas e plataformas de mercado; • Modelos de desenvolvimento: Desenvolvimento de apps mobile
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Lista de Exercícios (Cumprimento das Tarefas Individuais)
Etapa 4: de 23/03/2026 até 02/04/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

Base(s) - Modelos de desenvolvimento: - nativo: Android (Java/Kotlin), iOS (Objective-C/Swift); - nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin. - Híbrido: - Cordova/PhoneGap, Ionic. - Lojas de aplicativos. Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento - Filosofia e arquitetura; - Fundamentos da plataforma; - Ciclo de vida e processo de desenvolvimento; - Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.);
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 5: de 06/04/2026 até 17/04/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
Base(s) 1. Conceitos de dispositivos móveis e mercado. - Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.); - Ciclo de vida e processo de desenvolvimento; - Fundamentos da plataforma; - Filosofia e arquitetura; Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento - Lojas de aplicativos. - Cordova/PhoneGap, Ionic. - nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin. - Híbrido: - nativo: Android (Java/Kotlin), iOS (Objective-C/Swift);
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 6: de 20/04/2026 até 30/04/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile. 1.3 Construir interface gráfica para aplicativos mobile. 1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.
Base(s) Desenvolvimento de apps mobile - Arquiteturas e plataformas de mercado; - Modelos de desenvolvimento: - nativo: Android (Java/Kotlin), iOS (Objective-C/Swift); - nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin. Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento - Fundamentos da plataforma;
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Participação em Aula (Observação Direta) Portfólio de Atividades (Criatividade na Resolução de Problemas)

Estratégias de Recuperação Contínua

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 30/04/2026)

A cada atividade avaliativa realizada, faz-se uma recuperação fazendo com que o aluno tenha condições de recuperar o conteúdo não assimilado e buscando utilizar o mesmo método de avaliação levando maior familiaridade para execução do trabalho.

Material de Apoio Didático

•EISENMAN, Bonnie. Learning React Native, 2016, ed. O'Reilly Media
•FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA, Centro Paula Souza, Programação de Computadores, São Paulo, 2010 Apostilas Material digitalizado disponibilizado pelo(a) professor(a). Apresentação em Slides LECHETA RICARDO, Novatec, Google Android. Adoção do livro Android 6 para programadores, uma abordagem baseada em aplicativos.
Desenvolvimento Android: <https://developer.android.com/index.html>
Disponibilização de material desenvolvido pelo professor.
Documentação Oficial: <https://reactnative.dev>
EISENMAN, Bonnie. Learning React Native, 2016, ed. O'Reilly Media

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

A disciplina de Programação de Aplicativos Mobile I integra-se com a Disciplina de Desenvolvimento de Sistemas pois ambas abordam o desenvolvimento em Java com abordagens similares.

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Etapa 1: de 04/05/2026 até 16/05/2026

Competência(s)

1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.

Habilidade(s)

1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis.
1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.
1.3 Construir interface gráfica para aplicativos mobile.

Base(s)

- Armazenamento de dados offline.
- Gerenciamento de estado dos componentes;

Armazenamento de dados no lado cliente

- Navegação e roteamento.
- Splash, diálogos e notificações;
- texto, botões, imagens, listas, componentes para entrada de dados.
- Componentes:
- Layouts e estilização;

Interface com o usuário

- Configuração do aplicativo e permissões.
- Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.);
- Ciclo de vida e processo de desenvolvimento;
- Fundamentos da plataforma;
- Filosofia e arquitetura;

Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento

- Cordova/PhoneGap, Ionic.
- Lojas de aplicativos.

Procedimentos Didáticos

As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.

Instr. Avaliação

Observação Direta (Criatividade na Resolução de Problemas)

Etapa 2: de 18/05/2026 até 30/05/2026

Competência(s)

1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.

Habilidade(s)

1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis.
1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
1.3 Construir interface gráfica para aplicativos mobile.
1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

Base(s) Desenvolvimento de apps mobile - nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin. • Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.); • Ciclo de vida e processo de desenvolvimento; • Fundamentos da plataforma; • Filosofia e arquitetura; Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento • Híbrido: • Modelos de desenvolvimento: • Arquiteturas e plataformas de mercado; • Layouts e estilização; • Componentes: Armazenamento de dados no lado cliente • Gerenciamento de estado dos componentes; • Armazenamento de dados offline.
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Avaliação Prática (Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 3: de 01/06/2026 até 13/06/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile. 1.3 Construir interface gráfica para aplicativos mobile. 1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.
Base(s) - nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin. • Híbrido: Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento • Filosofia e arquitetura; • Fundamentos da plataforma; • Ciclo de vida e processo de desenvolvimento; • Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.); • Layouts e estilização; • Componentes: Armazenamento de dados no lado cliente • Gerenciamento de estado dos componentes; • Armazenamento de dados offline.
Procedimentos Didáticos As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.
Instr. Avaliação Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas)
Etapa 4: de 15/06/2026 até 30/06/2026
Competência(s) 1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.
Habilidade(s) 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile. 1.3 Construir interface gráfica para aplicativos mobile. 1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.
Base(s) - nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin. • Híbrido: Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento • Filosofia e arquitetura; • Fundamentos da plataforma; • Ciclo de vida e processo de desenvolvimento; • Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.); • Configuração do aplicativo e permissões. Interface com o usuário • Layouts e estilização; • Armazenamento de dados offline.

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

• Gerenciamento de estado dos componentes;
Armazenamento de dados no lado cliente
Desenvolvimento de apps mobile

Procedimentos Didáticos

As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.

Instr. Avaliação

Lista de Exercícios (Criatividade na Resolução de Problemas)

Etapa 5: de 01/07/2026 até 07/07/2026

Competência(s)

1. Projetar aplicativos, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.

Habilidade(s)

- 1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis.
- 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de software mobile.
- 1.3 Construir interface gráfica para aplicativos mobile.
- 1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.

Base(s)

Desenvolvimento de apps mobile

- Arquiteturas e plataformas de mercado;
- nativo: Android (Java/Kotlin), iOS (Objective-C/Swift);
- Modelos de desenvolvimento:
- nativo multiplataforma: React Native, Flutter, Xamarin.
- Híbrido:
- Cordova/PhoneGap, Ionic.
- Lojas de aplicativos.

Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento

- Filosofia e arquitetura;
- Fundamentos da plataforma;
- Ciclo de vida e processo de desenvolvimento;
- Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores entre outros.);
- Configuração do aplicativo e permissões.

Interface com o usuário

- Layouts e estilização;
- Componentes:
- texto, botões, imagens, listas, componentes para entrada de dados.
- Splash, diálogos e notificações;
- Navegação e roteamento.

Armazenamento de dados no lado cliente

- Armazenamento de dados offline.
- Gerenciamento de estado dos componentes;

Procedimentos Didáticos

As aulas serão baseadas em exposições visuais dos conteúdos alinhados a execução prática em laboratório.

Instr. Avaliação

Observação Direta (Pontualidade e Cumprimento de Prazos)

Estratégias de Recuperação Contínua

A cada atividade avaliativa realizada, faz-se uma recuperação fazendo com que o aluno tenha condições de recuperar o conteúdo não assimilado e buscando utilizar o mesmo método de avaliação levando maior familiaridade para execução do trabalho.

Material de Apoio Didático

- EISENMAN, Bonnie. Learning React Native, 2016, ed. O'Reilly Media
- FUNDAÇÃO PADRE ANCHIETA, Centro Paula Souza, Programação de Computadores, São Paulo, 2010 Apostilas Material digitalizado disponibilizado pelo(a) professor(a). Apresentação em Slides LECHETA RICARDO, Novatec, Google Android.
- Adoção do livro Android 6 para programadores, uma abordagem baseada em aplicativos.
- Android 6 para programadores, uma abordagem baseada em aplicativos.
- Android Developers. Disponível em: <<http://developer.android.com>>.
- Curso de treinamento do Angular 6 <https://www.tutorialspoint.com/angular6>
- Desenvolvimento Android: <https://developer.android.com/index.html>
- Documentação Oficial: <https://reactnative.dev>

Propostas de Integração e Interdisciplinaridade

Plano de Trabalho Docente - PTD

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 07/07/2026)

A disciplina de Programação de Aplicativos Mobile I integra-se com a Disciplina de Desenvolvimento de Sistemas pois ambas abordam o desenvolvimento em Java com abordagens similares.

Parecer do Coordenador de Curso:

(09/04/2026) -O Plano de Trabalho Docente está de acordo com as diretrizes do Plano de Curso.