

Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: Desenvolvimento de Aplicativos para Inovação Tecnológica

Professor(es):
Regina Célia Coelho
Carlos Marcelo Gurjão de Godoy

Contato:
rccoelho@unifesp.br
gurjao.godoy@unifesp.br

Horário em Home Office: *(opcional)*

Ano Letivo: 2021

Semestre: 1º

Carga horária total: 72h (ADE = 72h)

Plataforma de acesso ao curso:

Google Classroom

Ementa: Processos de desenvolvimento de aplicativos; ambiente para desenvolvimento de aplicativos; estudo da linguagem de programação Python; elaboração e desenvolvimento de aplicativos para inovação tecnológica.

Objetivos (remoto): Fornecer a base conceitual no desenvolvimento de aplicativos; Compreender os principais conceitos relacionados ao desenvolvimento de aplicativos; Oferecer visão empreendedora de aplicativos; Capacitar o aluno ao desenvolvimento de programas relacionados à Inovação Tecnológica utilizando linguagem de programação.

Conteúdo Programático e Cronograma:

Semana	Conteúdo	Carga Horária	
		Síncrona	Assíncrona
1	Motivação	1	1
2	Visão empreendedora para aplicativos	1	1
3	Planejamento do desenvolvimento de aplicativos - Parte 1	2	2
4	Planejamento do desenvolvimento de aplicativos - Parte 2	2	2
5	Definição do App a ser desenvolvido - Parte 1	2	2
6	Definição do App a ser desenvolvido - Parte 2	2	2
7	Instalação e Introdução ao Python	2	2
8	Python - Práticas 1	2	2
9	Python - Práticas 2	2	2



10	Python - Práticas 3 - Desenvolvimento do aplicativo	2	2
11	Python - Práticas 4 - Desenvolvimento do aplicativo	2	4
12	Python - Práticas 5 - Desenvolvimento do aplicativo	2	4
13	Python - Práticas 6 - Desenvolvimento do aplicativo	2	4
14	Python - Práticas 7 - Desenvolvimento do aplicativo	2	4
15	Kivy - transformando o programa em aplicativo	2	4
16	Apresentação do aplicativo desenvolvido	2	2
17	Apresentação do aplicativo desenvolvido	2	
Total		32	40

Metodologia de Ensino Utilizada:

Aulas síncronas (conteúdo teórico) e assíncronas (prática a ser definida nas aulas), coordenada com o auxílio da plataforma Google Classroom. Para cada conteúdo abordado, serão desenvolvidas as seguintes atividades:

- Síncronas:
 - o Aulas gravadas via Google Meet ou Zoom e disponibilizadas no Google Classroom;
 - o Encontros via Google Meet para atendimento de dúvidas;
- Assíncronas:
 - o Estudo de material bibliográfico;
 - o Estudo de material de apoio no Google Classroom;
 - o Realização de atividades avaliativas divulgadas no Google Classroom e/ou nas aulas síncronas.

Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”):

Exercícios: avaliações intermediárias que serão propostas (0 – 10; peso 0.4);

Projeto: Avaliação do aplicativo desenvolvido (0 – 10; peso 0.6);

As avaliações serão realizadas ponderando a participação do aluno e a realização das atividades propostas, considerando qualidade, organização, e corretude, de forma a avaliar se o discente cumpriu a UC de acordo com os objetivos esperados. As atividades avaliativas serão realizadas de forma assíncrona. Para cada exercício será atribuída uma nota de 0 (zero) a 10 (dez). A média final dos exercícios será calculada pela média ponderada dos exercícios propostos. O peso de cada exercício será definido de acordo com o seu grau de dificuldade e divulgado no momento em que ele for proposto. Se a média final do aluno (considerando média ponderada entre exercícios e projeto final) $\geq 6,0$, o aluno receberá o conceito “cumprido”, caso contrário, receberá o conceito “não cumprido”.



Bibliografia básica e complementar para uso remoto

- Videoaulas e materiais de apoio serão disponibilizadas no Google Classroom.
- Allysson Lucca. O Caminho das APPS - Como transformar uma ideia em um aplicativo. Do começo ao fim!, http://orlandolemosgaleria.com.br/wp-content/uploads/2014/02/O_Caminho_das_APPS.pdf
- Luciano Ayres, Felipe Andrade. Planejamento de Aplicativos Móveis - Um guia rápido para planejar aplicativos de sucesso, 1a. Edição, Mobile Solutions, 2017, https://www.i2mobile.com.br/download/Ebook_Planejamento_de_Aplicativos_M%C3%B3veis_i2_Mobile_Solutions_Primeira_Edi%C3%A7%C3%A3o.pdf.
- Luiz Eduardo Borges. Python para Desenvolvedores, 2a. Edição, editora Novatec, https://ark4n.files.wordpress.com/2010/01/python_para_desenvolvedores_2ed.pdf.
- <https://www.python.org/>
- <http://docs.python.org>
- <https://kivy.org/#home>
- Kivy - Documentação Português, versão 1.9.2.dev0, http://excript.com/downloads/kivy-pt_br-excript.pdf.