

PLANO DE ENSINO

PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular: *Paradigmas de Programação*

Código do componente: *PNTADS001*

Ano de vigência: *2019*

Ano/Módulo/Semestre da oferta no curso: *2019 / 2.º e 3.º anos / 1.º semestre*

Curso: *Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistema*

Campus: *Paranaguá*

Eixo Tecnológico/Área do Conhecimento: *Informação e Comunicação*

Modalidade: *Presencial*

Turno: *Manhã*

Carga Horária Total: *40 horas/aula / 33,33 horas/relógio*

Forma de oferta: *Semestral*

Regime de Matrícula: *componente curricular*

Docente Responsável: *Gil Eduardo de Andrade*

Coordenador(a) do Curso: *Hugo Alberto Perlin*

2. OBJETIVOS

Tornar o aluno capaz de criar aplicações móveis avançadas portáteis para plataforma Android e IOS, tendo como base os principais paradigmas da programação de computadores. Prover ao aluno o conhecimento necessário para que as aplicações, por ele criadas, adotem conceitos fundamentais como Props, States, Criação de Componentes, entre outros. Para tal, será utilizada a biblioteca React Native, que possibilita o desenvolvimento nativo de aplicações móveis.

Introduzir e desenvolver o conhecimento sobre:

- *JavaScript ES6;*
- *React Native;*
- *Estilos / Flexbox;*
- *Props / State;*
- *Componentes Gráficos e Criação de Componentes*
- *Function Components e Statefull Component;*
- *Axios / Acesso a API*
- *Navegação entre Telas*

3. EMENTA

Tem por objetivo estudar novas tecnologias no que se refere a linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.

4. PROGRAMAÇÃO E CONTEÚDO DAS AULAS

Primeiro Bimestre

- *JavaScript ES6 - Básico*
- *React - Básico*
- *React Native: Introdução/ Instalação*
- *React Native: Flebox/ Estilos*
- *React Native: Props/ State*

Segundo Bimestre

- *React Native: Criação de Componentes*
- *Function Component e Stateful Component*
- *Axios - Acesso API*
- *FlatList – Componente de Lista*
- *Stack Navigator – Navegação entre Telas*

Programação		
12/02	1	JavaScript ES6 – Básico
19/02	2	React – Básico
26/02	3	React Native: Introdução/ Instalação
12/03	4	React Native: Flebox/ Estilos
19/03	5	React Native: Props/ State
26/03	6	React Native: Criando Componentes
02/04	7	Atividade: Game JoKenPo
09/04	8	Desenvolvimento: Game JoKenPo
16/04	9	Desenvolvimento: Game JoKenPo
23/04	10	Apresentação: Game JoKenPo
30/04	11	Axios - Acesso API
07/05	12	App - Contatos: Listagem
14/05	13	App - Contatos: Navegação Telas
21/05	14	Avaliação: App - Contatos Finalizado
28/05	15	Trabalho Final – TF
04/06	16	Desenvolvimento – TF
11/06	17	Desenvolvimento – TF
18/06	18	Desenvolvimento – TF
25/06	19	Apresentação – TF
02/07	20	Reapresentação – TF

5. METODOLOGIA DE ENSINO E AVALIAÇÃO

- *Abordagem construtivista do conteúdo a partir das ideias espontâneas dos alunos;*
- *Apresentação formal dos conteúdos em aulas expositivas seguidas de atividades práticas no laboratório;*
- *Práticas virtuais e interativas abordando os conteúdos trabalhados;*
- *Atividades de laboratório abordando de forma prática a teoria exposta em sala de aula;*

6. RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS

- *Quadro*
- *Computador*
- *Projektor*
- *Internet (www.gileduardo.com.br/ifpr/pp_rn)*

7. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação como um todo é processual, formativa, contínua e cumulativa, contendo os seguintes instrumentos avaliativos:

- 1. Uma (ou mais) **Avaliações Bimestrais (AB)**: Avaliação presencial, individual, objetiva ou descritiva, oral ou escrita, com ou sem consulta, de acordo com a dinâmica da turma, em datas previamente estabelecidas no cronograma de atividades. A avaliação bimestral também pode ser um trabalho semestral. O desempenho das **Avaliações Bimestrais** é o **conceito parcial mais importante** na composição do conceito final do aluno.*
- 2. **Exercícios Avaliativos (EA)**: Exercícios avaliativos aplicados a cada aula que seja necessária de acordo com a evolução do conteúdo. Os exercícios deverão ser entregues conforme cronograma previamente estabelecido. O desempenho dos **Exercícios Avaliativos** é o **segundo conceito parcial mais importante** na composição do conceito final do aluno.*
- 3. **Outros Instrumentos Avaliativos (OIA)**: Outros Instrumentos: notas de aulas, participação efetiva em trabalhos colaborativos em grupo, assiduidade, pontualidade, responsabilidade, comprometimento, postura pessoal e acadêmica, entre outros. Avaliações subjetivas e individuais. O desempenho neste instrumento avaliativo é o **terceiro conceito parcial mais importante** na composição do conceito final do aluno.*
- 4. O aluno terá três conceitos parciais, considerando os desempenhos na **Avaliação Bimestral, Exercícios Avaliativos** e nos **Outros Instrumentos Avaliativos**.*

5. *O aluno deve ficar atento ao cronograma de atividades, descrito no cronograma deste documento. Atividades entregues após o prazo estabelecido serão aceitas mediante apresentação de justificativa oficial prevista em lei (atestado médico, convocação militar, etc.).*
6. *A cada bimestre: Atividade de Recuperação (se necessário) de todo ou parte do conteúdo apresentado até o momento que poderá ser aplicada em forma de reapresentação de trabalho ou outra avaliação previamente acordada com a turma. A recuperação de conceito é facultada ao professor e ao aluno.*
7. *O conceito final do aluno será composto pelos conceitos parciais formais (Itens 1, 2 e 3).*

8. RECUPERAÇÃO PARALELA

A recuperação paralela poderá ser oferecida aos alunos que apresentarem dificuldades, através de atividades diversificadas, tais como: roteiros de estudo, participação em projetos de reforço e nivelamento, revisão dos conteúdos, entre outras.

9. HORÁRIO DE ATENDIMENTO AO (À) ESTUDANTE

HORÁRIO DE ATENDIMENTO AO (À) ESTUDANTE						
Docente responsável: <i>Gil Eduardo de Andrade</i>						
Componente curricular: <i>Paradigmas de Programação</i>						
	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	<i>Quinta-feira</i>	Sexta-feira	Sábado
Manhã						
<i>Tarde</i>				<i>14:00 – 15:40</i>		
Noite						

10. TEMAS TRANSVERSAIS

Como metodologia para incorporar à concepção de transversalidade a disciplina de Paradigmas de Programação, são propostas atividades práticas de laboratório (desenvolvimento de aplicativos móveis) que contemplam um ou mais temas transversais previstos pelas resoluções. Essa abordagem permite que os alunos utilizem os conceitos técnicos abordados ao longo do semestre para desenvolver pequenas soluções tecnológicas voltadas aos temas transversais. Tal dinâmica exige dos alunos um estudo preliminar (antes

do desenvolvimento da solução) dos conteúdos relacionados aos temas em questão. Por exemplo, uma ou mais atividades de criação de aplicativos móveis, que permitem consultar e obter informações sobre Educação Escolar Indígena, Educação Ambiental, Educação e Segurança no Trânsito, entre outros serão desenvolvidas ao longo do semestre.

11. ORIENTAÇÕES IMPORTANTES

Não há orientações importantes.

12. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MENEZES, N.N.C. Introdução à programação com Python: algoritmos e lógica de programação para iniciantes. 1ª ed. Novatec, 2010.

URUBATAN, R. Ruby on rails: desenvolvimento rápido e fácil de aplicações web. 2ª ed. Novatec, 2012.

SAADE J. C# Guia do Programador. 1ª ed. Novatec, 2011.

13. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BEAZLEY D, JONES B.K. Python Cookbook. 1ª ed. Novatec, 2013.

CARNEIRO C. Jr., BARAZI R. Al. Rails 3 Básico, 1ª ed. Novatec, 2011.

SANTANA O., GALESI T. Python e Django. 1ª ed. Novatec, 2010.

DEITEL H.M. C# Como Programar, 1ª ed. Makron Books, 2013.

SANTOS, L. C. Microsoft Visual C# 2010 Express: aprenda a programar na prática. 1ª ed. Érica, 2010.

14. SUGESTÕES DE REFERÊNCIAS

STEFANOV S., KINOSHITA L. A. Primeiros passos com React: Construindo aplicações web. Novatec, 2016.

VILLA C., BERSHADSKIY S. React Native Cookbook. Packt Publishing (e-book), 2016.