

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS 2021

CURSO: Informática	PERÍODO: 4º bimestre (2021.2)
TURMA: 2º ano	
COMPONENTE CURRICULAR: Programação Orientada a Objetos	CARGA HORÁRIA: 30 horas
DOCENTE: Francisco Cassimiro Neto	

TÓPICO	UNIDADE (BIMESTRE/ SEMESTRE)	AULA	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICO- PEDAGÓGICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PERÍODO	ATIVIDADE INDIVIDUAL/ PONTUAÇÃO	ATIVIDADE COLABORATIVA/ PONTUAÇÃO	CARGA - HORÁRIA (h/a)
1	4	1 a 5	VI SECITEC/SESAST/ MACULT	-Participar da programação da VI Semana de Eventos Integrados	Webconferências, atividades culturais e apresentação de trabalhos de pesquisa e extensão	Participação	18/10 a 22/10	1/3	-	5
2	4	6 a 8	Organizando elementos de interface gráfica de aplicativos móveis com Kivy	• Compreender e codificar e organizar elementos de GUI	Webaula	-	25/10	-	-	3
3	4	9 a 13	Atividade – Implementar e organizar elementos da GUI de aplicativos móveis	• Aplicar o conhecimentos de construção e organização dos elementos de GUI	TICs	Tarefa – Envio de arquivos	26/10 a 07/11	1/3 (Atv1)	-	5

4	4	14 a 16	Persistência da dados a partir de ações dos usuários em GUI e criação de Popup e confirmação de saída do aplicativo	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender, codificar e persistir informações vindas das janelas • Compreender, codificar Popup e confirmar a possível saída do aplicativo 	Webaula	-	08/11	-	-	3
5	4	17 a 21	Atividade – Implementar aplicativo que confirma saída do usuário e que persista dados da interface	<ul style="list-style-type: none"> • Codificar aplicação que persista dados e informe ao usuário sua saída 	TICs	Tarefa – Envio de arquivos	09/11 a 21/11	1/3 (Atv2)	-	5
6	4	22 a 24	Customização de elementos de GUI a partir do desenho	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender, codificar a customização de elementos de GUI desenhando com Canvas 	Webaula	-	22/11	-	-	3
7	4	25 a 27	Animações em elementos de GUI	<ul style="list-style-type: none"> • Compreender, codificar animações de elementos de GUI desenhando com Canvas 	Webaula	-	29/11	-	-	3
8	4	28 a 30	Atividade – Interface com elementos customizados e animados	<ul style="list-style-type: none"> • Codificar interface com elementos customizados e animados 	TICs	-	06/12 a 11/12	-	-	3
		RECUPERAÇÃO BIMESTRAL		Dar condições ao aluno de superar eventuais dificuldades de aprendizagem ao longo do bimestre.	TICs	Tarefa – Envio de arquivos		100	-	-

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
SECITEC	100
Primeira atividade (Atv1)	100
Segunda atividade (Atv2)	100
MF (100) = (SECITEC + Atv1 + Atv2) / 3	
A recuperação pode recuperar a nota do bimestre (100)	

* O docente deve especificar no plano a fórmula de cálculo da pontuação.

Assinatura do Docente:



Assinatura da Subcomissão Local de Acompanhamento das atividades não presenciais do curso: *Edvaldo D'Alencar de Souza Filho*

Local/Data da Aprovação: *Santa Rita, 05 de Novembro de 2021*