



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA - PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Turma:	2017.2	Período:	2020
Curso:	Subsequente em Informática		
Componente Curricular:	Programação para Dispositivos Móveis	Carga Horária (% a definir):	80h
Docente:	Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
0	-	-	Aulas presenciais	Aulas presenciais	-	-	-	-	-	58H
1	1/2	1	1. Ambiente.	1. Compreender o uso do AVA para avaliação e acompanhamento.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula. Slide	Fórum	1 semana	-	-	4H

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativ a Pontuação	Carga Horária (h/a)
2	2/2	2	1. Revisão dos conteúdos ministrados	1. Relembra conceitos importantes para continuidade da disciplina.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	25 Pontos		4H
3	2/2	3	1. Revisão dos conteúdos ministrados	1. Relembra conceitos importantes para continuidade da disciplina - Flutter e Dart.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		25 Pontos	4H
4	2/2	4	1. Desenvolvimento de um projeto (P1)	1. Desenvolver um estudo de caso para o desenvolvimento de uma aplicação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	25 Pontos		4H
5	2/2	5	1. Desenvolvimento de um projeto (P2)	1. Estruturando a aplicação para prototipação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		25 Pontos	4h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativ a Pontuação	Carga Horária (h/a)
6	2/2	6	1. Desenvolvimento de um projeto (P2)	1. Estruturando a aplicação para prototipação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	25 Pontos	-	4h
7	2/2	7	1. Desenvolvimento de um projeto (P3)	1. Estruturando a aplicação para prototipação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		50 Pontos	4h
8	2/2	8	1. Desenvolvimento de um projeto (Final)	1. Finalização do Projeto com exposição do protótipo desenvolvido.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	25 Pontos		4h

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem	

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades Individuais (AI)	Total da primeira etapa da nota (AI)	Pontuação das Atividades Colaborativas (AC)	Total da segunda etapa da nota (AC)	Total Final
I Bimestre	-	-	-	-	Finalizada Presencialente
II Bimestre	25 + 25 + 25 + 25 pontos	100 pontos	25 + 25 + 50 pontos	100 pontos	(100 + 100)/2 = 100 pontos



Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima
Programação para Dispositivos Móveis

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL

Curso Subsequente de Informática
Portaria nº 27/ 2020 - DGSL/REITORIA/I FPB

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES WEB II**

Turma:	2017.2	Período:	2020.2
Curso:	Informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Desenvolvimento de Aplicações WEB II	Carga Horária (% a definir):	120h/a
Docente:	Felipe Barbosa Araújo Ramos		

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
-	-	-	Aulas presenciais	Aulas presenciais	Aulas presenciais	-	-	-	-	66h/a
1	II	1 e 2	- Ambientação e revisão	Conhecer as metodologias de ensino e avaliação que serão aplicadas no curso; Interagir com os participantes do curso de informática. Relembra os conteúdos vistos	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	6

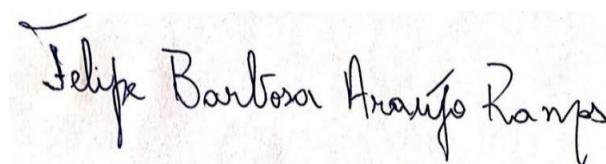
Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				anteriormente na disciplina.						
2	II	3 e 4	- Protocolos da camada de aplicação do modelo TCP/IP;	Entender o funcionamento dos protocolos da Internet.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	8
3	II	5 e 6	- Diferentes tipos de serviços oferecidos pela Internet;	Entender o funcionamento dos serviços básicos da Internet.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	8
4	II	7 e 8	- Servidores de aplicação Web;	Conhecer pelo menos uma linguagem de programação portável e segura e que ofereça recursos para	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	Não se aplica	100	8

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				desenvolvimento em plataforma de servidores.	Material complementar					
5	III	9 e 10	- Introdução à linguagem de programação para desenvolvimento de aplicações cliente/servidor.	Conhecer as tecnologias recentes para desenvolvimento de aplicações cliente/servidor;	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	8
6	III	11	- Desenvolvimento aplicações interativas cliente/servidor para a plataforma Web;	Conhecer as tecnologias para o desenvolvimento aplicações interativas cliente/servidor para a plataforma Web	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	4
7	III	12 e 13	- Integração de aplicações Web com banco de dados;	Conhecer as tecnologias recentes para integração de aplicações Web com banco de dados;	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou	1 semana	100	Não se aplica	8

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
					Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Fórum				
8	III	14	- Revisão	Sumarizar o assunto visto nas Unidades II e III.	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	4

Pontuação das atividades individuais e colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Unidade	Tópico	Pontuação das atividades individuais	Pontuação total das atividades Colaborativas	Nota Final do Semestre
II	1 ao 4	200	100	$(200 + 100) \div 3 = 100$
III	5 ao 8	300	0	$300 \div 3 = 100$



Felipe Barbosa Araújo Ramos
Docente da Disciplina Desenvolvimento de Aplicações WEB II

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais - Curso Técnico em Informática Subsequente
Portaria nº 27/2020



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA - PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Turma:	2018.1	Período:	2020
Curso:	Subsequente em Informática		
Componente Curricular:	Programação para Dispositivos Móveis	Carga Horária (% a definir):	80h
Docente:	Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
0	-	-	Aulas presenciais	Aulas presenciais	-	-	-	-	-	38h
1	1/2	1	1. Ambienteção. 2. Revisão dos conteúdos ministrados	1. Compreender o uso do AVA para avaliação e acompanhamento. 2. Relembrar conceitos importantes para continuidade da disciplina.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula. Slide	Fórum	1 semana	-	-	6h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativ a Pontuação	Carga Horária (h/a)
2	2/2	2	1. Programação Android Studio (P1)	1. Compreender a estrutura geral de um Projeto Android Studio.	Aula síncrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	20 Pontos		4H
3	2/2	3	1. Programação Android Studio (P2)	1. Manipulação de diretórios.	Aula síncrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		20 Pontos	4H
4	2/2	4	1. Programação Android Studio (P3)	1. Execução de um programa.	Aula síncrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	20 Pontos		4H
5	2/2	5	1. Estudo de caso	1. Analise dos diversos produtos do mercado para construção de protótipos e produtos.	Aula síncrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		20 Pontos	4h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativ a Pontuação	Carga Horária (h/a)
6	2/2	6	1. Desenvolvimento de um projeto (P1)	1. Desenvolver um estudo de caso para o desenvolvimento de uma aplicação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	20 Pontos	-	4h
7	2/2	7	1. Desenvolvimento de um projeto (P2)	1. Estruturando a aplicação para prototipação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		20 Pontos	4h
8	2/2	8	1. Desenvolvimento de um projeto (P3)	1. Estruturando a aplicação para prototipação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Tarefa	1 semana	20 Pontos		4h
9	2/2	9	1. Desenvolvimento de um projeto (P4)	1. Desenvolvimento do protótipo.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		20 Pontos	4h
10	2/2	10	1. Desenvolvimento de um projeto (P5)	1. inalação do Projeto com exposição do protótipo desenvolvido.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana	-	20 Pontos	4h
11	2/2	11	1. Desenvolvimento de um projeto (Final)	1. Finalização do Projeto com exposição do protótipo desenvolvido.	Aula sincrona (Meet).	Tarefa	1 semana	20 Pontos		4h

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem

--	--	--	--	--

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades Individuais (AI)	Total da primeira etapa da nota (AI)	Pontuação das Atividades Colaborativas (AC)	Total da segunda etapa da nota (AC)	Total Final
I Bimestre	-	-	-	-	Finalizada Presencialente
II Bimestre	20 + 20 + 20 + 20 + 20 pontos	100 pontos	20 + 20 + 20 + 20 + 20 pontos	100 pontos	$(100 + 100)/2 = 100$ pontos



Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima
Programação para Dispositivos Móveis

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL

Curso Subsequente de Informática
Portaria nº 27/ 2020 - DGSL/REITORIA/I FPB

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES WEB II**

Turma:	2018.1	Período:	2020.2
Curso:	Informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Desenvolvimento de Aplicações WEB II	Carga Horária (% a definir):	120h/a
Docente:	Felipe Barbosa Araújo Ramos		

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
-	-	-	Aulas presenciais	Aulas presenciais	Aulas presenciais	-	-	-	-	66h/a
1	II	1 e 2	- Ambientação e revisão	Conhecer as metodologias de ensino e avaliação que serão aplicadas no curso; Interagir com os participantes do curso de informática. Relembra os conteúdos vistos	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	6

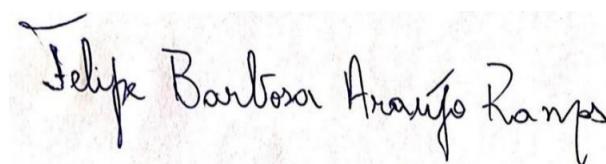
Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				anteriormente na disciplina.						
2	II	3 e 4	- Protocolos da camada de aplicação do modelo TCP/IP;	Entender o funcionamento dos protocolos da Internet.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	8
3	II	5 e 6	- Diferentes tipos de serviços oferecidos pela Internet;	Entender o funcionamento dos serviços básicos da Internet.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	8
4	II	7 e 8	- Servidores de aplicação Web;	Conhecer pelo menos uma linguagem de programação portável e segura e que ofereça recursos para	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	Não se aplica	100	8

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				desenvolvimento em plataforma de servidores.	Material complementar					
5	III	9 e 10	- Introdução à linguagem de programação para desenvolvimento de aplicações cliente/servidor.	Conhecer as tecnologias recentes para desenvolvimento de aplicações cliente/servidor;	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	8
6	III	11	- Desenvolvimento aplicações interativas cliente/servidor para a plataforma Web;	Conhecer as tecnologias para o desenvolvimento aplicações interativas cliente/servidor para a plataforma Web	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	4
7	III	12 e 13	- Integração de aplicações Web com banco de dados;	Conhecer as tecnologias recentes para integração de aplicações Web com banco de dados;	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou	1 semana	100	Não se aplica	8

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
					Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Fórum				
8	III	14	- Revisão	Sumarizar o assunto visto nas Unidades II e III.	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	4

Pontuação das atividades individuais e colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Unidade	Tópico	Pontuação das atividades individuais	Pontuação total das atividades Colaborativas	Nota Final do Semestre
II	1 ao 4	200	100	$(200 + 100) \div 3 = 100$
III	5 ao 8	300	0	$300 \div 3 = 100$



Felipe Barbosa Araújo Ramos
Docente da Disciplina Desenvolvimento de Aplicações WEB II

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais - Curso Técnico em Informática Subsequente
Portaria nº 27/2020

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA - REITORIA
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO DO CAMPUS SANTA LUZIA
SUBCOMISSÃO LOCAL DE ACOMPANHAMENTO DAS ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

Turma:	Subsequente em Informática – Turma 2018.2 - 3º Período	Período:	2020.2
Curso:	Técnico em informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Análise e Projeto de Sistemas	Carga Horária (% a definir):	80h (100%)
Docente:	Elismar Moraes dos Santos		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	I	1	Apresentação e panorama da disciplina / Visão geral do modelo UP (Unified Process)	<ul style="list-style-type: none">• Apresentar a disciplina. Formas de avaliação. Atividades avaliativas e tarefas. Composição de grupos para elaboração dos projetos.• Apresentar as ferramentas UML para a disciplina.• Apresentar uma visão geral do Processo Unificado, dando ênfase nas quatro fases de um projeto de software. Definição do projeto. Uso da linguagem UML 2.0.	<ul style="list-style-type: none">• Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	8h
2	I	2	Concepção / Expansão de Casos de Uso	<ul style="list-style-type: none">• Apresentar uma visão geral do Processo Unificado, dando ênfase nas quatro fases de um projeto de	<ul style="list-style-type: none">• Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula;	Fórum	1 semana	-	-	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				<ul style="list-style-type: none"> software. Definição do projeto. Uso da linguagem UML 2.0. Apresentar os artefatos que serão gerados pelas equipes. Levantamento de requisitos: funcionais e não funcionais (atributo de qualidade de software). Descricão dos casos de uso do sistema. Uso da UML para os casos de uso (<i>Use Case diagram</i>) 	Material de aula; Fórum de dúvidas.					
3	I	3	Expansão de Casos de Uso	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar a expansão dos casos de uso. Detalhamento completo de cada passo de interação entre o usuário e o sistema. Definir dos fluxos alternativos. Prever que outras possibilidades existem para que um caso de uso possa ser interrompido (tratamentos de exceções). 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
4	I	6	Operações e Consultas de Sistema	<ul style="list-style-type: none"> Definir as consultas do sistema (usuário sistema) Criar dos diagramas de sequência. Eventos e respostas do sistema em meio a interação com o usuário. Usar a UML para construção (<i>Sequence diagram</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
5	I	8	Modelagem Conceitual	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar os conceitos das classes do sistema. Definição de classe, atributos e métodos. Elaborar do diagrama de classes com as devidas multiplicidades. Usar a UML para construção (<i>Class Diagram</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Tarefa	1 semana	-	100 pontos	8h
6	II	10	Contratos / Revisão geral dos projetos	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar dos contratos do sistema. Usar a UML para construir o diagrama de colaboração (<i>Communication Diagram</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				<ul style="list-style-type: none"> Revisar os conteúdos vistos sobre projeto de sistemas 						
7	II	11	•Geração de Código / Camada de interface	<ul style="list-style-type: none"> Gerar de código das classes dos sistemas. Uso da ferramenta para conversão dos diagrama de classe em código. 	Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	8h
8	II	14	Camada de interface / Camada de Persistência	<ul style="list-style-type: none"> Construir o diagrama de interfaces / elaborar as interfaces do sistema por meios de ferramentas colaborativas (<i>mockups</i>). Apresentar os diagramas. Uso da UML para construir (<i>Statemachine Diagram</i>) Compreender a importância da camada de persistência no projeto / Elaborar o projeto de banco de dados do sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
9	II	16	Camada Persistência de / Acompanhamento do projeto	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar o projeto de banco de dados. Elaboração do banco de dados (modelo lógico) do sistema. Acompanhar a construção do projeto dos sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
10	II	20	Finalização dos projetos	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar os projetos por um membro da equipe / Avaliação final da disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Roteiro de aula; Material de aula; Fórum de dúvidas. 	Tarefa	1 semana	-	100 pontos	8h

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem	Pontos
---	--------

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

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da primeira etapa da nota	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da segunda etapa da nota	Total Final
I Período	100 pontos	100 pontos	-	-	100 pontos
II Período	100 pontos	100 pontos	-	-	100 pontos



Elismar Moraes dos Santos
Docente da disciplina Análise e Projeto de Sistemas

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL
Curso Subsequente de Informática – 3º Período
Portaria nº 27/2020 - DGSL/REITORIA/IFPB

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA - PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Turma:	2018.2	Período:	2020
Curso:	Subsequente em Informática		
Componente Curricular:	Programação para Dispositivos Móveis	Carga Horária (% a definir):	80h
Docente:	Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
0	-	-	Aulas presenciais	Aulas presenciais	-	-	-	-	-	0h
1	1/2	1	1. Ambientação. 2. A importância dos Aplicativos no Mercado.	1. Compreender o uso do AVA para avaliação e acompanhamento. 2. Compreender o desenvolvimento das aplicações no mercado.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula. Slide	Fórum	1 semana	-	-	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
2	1/2	2	1. Evolução das aplicações. 2. Conceitos gerais sobre programação para dispositivos móveis	1. Compreender a evolução das programações para os dispositivos. 2. Compreender os diferentes tipos de dispositivos móveis existente no mercado	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h
3	1/2	3	1. Programações do mercado para DM 2. Sistemas Operacionais para DM	1. Compreender as programações mais utilizadas no mercado 2. Compreender as estruturas nativas dos SO.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h
4	1/2	4	1. Google Android (P1) 2. Google Android (P2)	1. Compreender a arquitetura do Android e aplicações. 2. Compreender o Android <i>Runtime</i> e <i>Linux Kernel</i> .	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
5	1/2	5	1. Instalando e configurando as ferramentas de desenvolvimento (P1) 2. Instalando e configurando as ferramentas de desenvolvimento (P2)	1. Compreendendo a ferramenta Android Studio e algumas observações específicas. 2. Baixando e configurando os componentes da ferramenta de desenvolvimento. .	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h
6	2/2	6	1. Programação Android Studio (P1)	1. Compreender a estrutura geral de um Projeto Android Studio.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum	1 semana		20 Pontos	4h
7	2/2	7	1. Programação Android Studio (P2) 2. Programação Android Studio (P3)	1. Manipulação de diretórios. 2. Execução de um programa.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h
8	2/2	8	1. Programando com Dart 2. Utilizando o Framework Flutter	1. Compreender a linguagem de programação Dart 2. Aprender sobre os diversos frameworks com foco no Flutter.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
9	2/2	9	1. Desenvolvimento de um projeto (P1) 2. Desenvolvimento de um projeto (P1)	1. Desenvolver um estudo de caso para o desenvolvimento de uma aplicação 2. Estruturando a aplicação para prototipação	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h
10	2/2	10	1. Desenvolvimento de um projeto (P3) 2. Desenvolvimento de um projeto (P4)	1. Desenvolvimento do protótipo. 2. Finalização do Projeto com exposição do protótipo desenvolvido.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h
11	2/2	11	1. Desenvolvimento de um projeto (Final)	1. Finalização do Projeto com exposição do protótipo desenvolvido.	Aula sincrona (Meet).	Tarefa	1 semana	20 Pontos		4H

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem	

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades Individuais (AI)	Total da primeira etapa da nota (AI)	Pontuação das Atividades Colaborativas (AC)	Total da segunda etapa da nota (AC)	Total Final
I Bimestre	25+ 25 + 25 + 25 pontos	100 pontos	25+ 25 + 25 + 25 pontos	100 pontos	$(100 + 100)/2 = 100$ pontos
II Bimestre	20 + 20 + 20 + 20 + 20 pontos	100 pontos	20 + 20 + 20 + 20 + 20 pontos	100 pontos	$(100 + 100)/2 = 100$ pontos



Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima
Programação para Dispositivos Móveis

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL

Curso Subsequente de Informática
Portaria nº 27/ 2020 - DGSL/REITORIA/I FPB

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA - REITORIA
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO DO CAMPUS SANTA LUZIA
SUBCOMISSÃO LOCAL DE ACOMPANHAMENTO DAS ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

Turma:	2018.2	Período:	2020.2
Curso:	Subsequente – Técnico em Informática		
Componente Curricular:	Segurança da Informação	Carga Horária (% a definir):	40 horas
Docente:	Elismar Moraes dos Santos		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	I	1	Introdução a Segurança da Informação	•Conhecer os princípios da segurança da informação / Segurança empresarial / Como criar senhas	•Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	4h
2	I	2	Ataque vs Invasão / Tipos de Ataques	•Compreender a diferença entre um ataque e uma invasão •Identificar ferramentas IDS para detecção de ataques •Conhecer os principais ataques	•Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	4h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
3	I	3	Vulnerabilidades em sistemas de informação	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as principais vulnerabilidades em sistemas de informação / Negação de Serviço (DoS) e ataque distribuído (DDoS) Conhecer o que são vírus, <i>malwares</i> e outras pragas digitais 						
4	I	4	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os mecanismos de criptografia Entender os conceitos de chave pública e chave privada Conhecer o que é esteganografia 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
5	I	5	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Entender o que é uma assinatura digital / certificado digital 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Questionário	1 semana	100 pontos	-	4h
6	II	6	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o que é a biometria e os principais meios de autenticação desse método Entender os principais mecanismos de comunicação com segurança 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
7	II	7	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Entender o funcionamento de firewall e proxy como formas defensivas Conhecer os principais protocolos de segurança Entender o que são VPN's. 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
8	II	8	Redes sem fio / Segurança Física	<ul style="list-style-type: none"> Aprender sobre os principais protocolos Aprender a configurar um roteador com requisitos de segurança <ul style="list-style-type: none"> Identificar meios que aumentem a segurança física de equipamentos de TI 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
9	II	9	Recuperação de Dados	<ul style="list-style-type: none"> Entender como funciona backups de segurança e restaurar os dados 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
10	II	10	Auditória e Política de segurança	<ul style="list-style-type: none"> Entender os aspectos de uma auditória de sistema Aprender a construir uma política de segurança empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Tarefa	1 semana	100 pontos	-	4h

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem Pontos

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

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da primeira etapa da nota	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da segunda etapa da nota	Total Final
Unidade I	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos
Unidade II	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos

Elismar Moraes dos Santos

Elismar Moraes dos Santos
Docente da Disciplina Segurança da Informação

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL
Curso Subsequente de Técnico em Informática
 Portaria nº 27/2020 - DGSL/REITORIA/I FPB



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES WEB II**

Turma:	2018.2	Período:	2020.2
Curso:	Informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Desenvolvimento de Aplicações WEB II	Carga Horária (% a definir):	120 h/a
Docente:	Felipe Barbosa Araújo Ramos		

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	I	1 e 2	Ambientação	Conhecer as metodologias de ensino e avaliação que serão aplicadas no curso; Interagir com os participantes do curso de informática.	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	12
2	I	3 e 4	- Fundamentos de aplicações Web; - Padrões Web.	Entender os fundamentos de aplicações Web e os padrões Web.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo	Atividade Fórum	1 semana	Não se aplica	100	12

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
					e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar					
3	I	5 e 6	- Conceitos básicos sobre aplicações cliente/servidor.	Compreender os conceitos básicos sobre aplicações cliente/servidor.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	12
4	I	7 e 8	- Protocolos da camada de aplicação do modelo TCP/IP; - Diferentes tipos de serviços oferecidos pela Internet;	Entender o funcionamento dos protocolos e serviços básicos da Internet.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	12
5	II	9 e 10	- Introdução a linguagem de programação dinâmica para aplicações interativas na Web;	Conhecer as tecnologias recentes para desenvolvimento	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo	Atividade Questionário e/ou	1 semana	100	Não se aplica	12

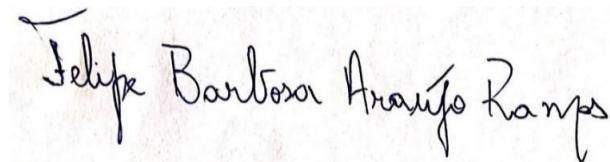
Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				de aplicações para a plataforma Web;	e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum				
6	II	11 e 12	- Servidores de aplicação Web;	Conhecer pelo menos uma linguagem de programação portável e segura e que ofereça recursos para desenvolvimento em plataforma de servidores.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	Não se aplica	100	12
7	III	13 e 14	- Introdução à linguagem de programação para desenvolvimento de aplicações cliente/servidor.	Conhecer as tecnologias recentes para desenvolvimento de aplicações cliente/servidor;	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	12
8	III	15 e 16	- Desenvolvimento aplicações interativas cliente/servidor para a plataforma Web;	Conhecer as tecnologias para o desenvolvimento	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo	Atividade Questionário e/ou	1 semana	100	Não se aplica	12

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				aplicações interativas cliente/servidor para a plataforma Web	e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum				
9	III	17 e 18	- Integração de aplicações Web com banco de dados;	Conhecer as tecnologias recentes para integração de aplicações Web com banco de dados;	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	12
10	III	19 e 20	- Revisão	Sumarizar o assunto visto na Unidade II.	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	12

Pontuação das atividades individuais e colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Unidade	Tópico	Pontuação das atividades individuais	Pontuação total das atividades Colaborativas	Nota Final do Semestre
I	1 ao 4	200	100	$(200 + 100) \div 3 = 100$
II	5 ao 6	100	100	$(100 + 100) \div 2 = 100$

III	7 ao 10	300	0	$300 \div 3 = 100$
-----	---------	-----	---	--------------------



A handwritten signature in cursive ink, appearing to read "Felipe Barbosa Araújo Ramos".

Felipe Barbosa Araújo Ramos

Docente da Disciplina Desenvolvimento de Aplicações WEB II

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais - Curso Técnico em Informática Subsequente

Portaria nº 27/2020

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA - REITORIA
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO DO CAMPUS SANTA LUZIA
SUBCOMISSÃO LOCAL DE ACOMPANHAMENTO DAS ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES WEB I

Turma:	2019.1	Período:	2020.2
Curso:	Subsequente em informática		
Componente Curricular:	Desenvolvimento de Aplicações Web I	Carga Horária (% a definir):	80 horas
Docente:	Elismar Moraes dos Santos		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	I	1	Aula introdutória no AVA e revisão de conteúdos já vistos. Criando formulários com tag input	<ul style="list-style-type: none">•Apresentar brevemente o contexto do ensino não presencial;•Revisar os conteúdos vistos na modalidade presencial.•Aprender a montar um layout de formulário em HTML;•Organizar o layout de página	<ul style="list-style-type: none">•Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	8h
2	I	2	Inserindo áudios na página: tag áudio	<ul style="list-style-type: none">•Entender como funciona a inserção de áudios em páginas HTML. Exemplos.				-		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
3	I	3	Introdução a CSS: princípios da linguagem na Web / Métodos incorporados e métodos internos	<ul style="list-style-type: none"> Compreender os princípios da linguagem; uso de métodos com códigos incorporados ou códigos externos (instanciados) 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
4	I	4	Estilização de página	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as tags font-family, text align e line-height Conhecer as tags letter-spacing, word-spacing e text-indent. 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
5	I	5	Estilização de página	<ul style="list-style-type: none"> Criar listas ordenadas, espaçamentos, margens e dimensões 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8h
6	II	6	Estilização de página / Criando um projeto do zero	<ul style="list-style-type: none"> Criar menus e estilizando / Tags Main e Nav <ul style="list-style-type: none"> Revisar conteúdos Definir de grupos para projeto de interface 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
7	II	7	Introdução a linguagem de script Sintaxe Java Script	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar as características de uma linguagem de script. Principais linguagens Linguagem JavaScript: fundamentos da linguagem <ul style="list-style-type: none"> Apresentar os elementos básicos da linguagem, expressões e funções: como declarar 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
8	II	8	Sintaxe Java Script	<ul style="list-style-type: none"> Compreender arrays e objetos da linguagem, objetos narrativos, objetos do navegador, eventos Iniciar os projetos de interface (atividade avaliativa) 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h
9	II	9	Expressões regulares	<ul style="list-style-type: none"> Manipular strings, consistência das entradas de dados (input) 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
			Document Object Model	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar os fundamentos / representação de arquivos XML ou HTML, API de arquivos, Geolocalização, Web Sockets 						
10	II	10	JavaScript Avançado	<ul style="list-style-type: none"> Compreender o armazenamento do lado cliente Entender Web workers e suas funções Entender o que é uma representação gráfica (SVG) Entregar projetos de interface 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Tarefa	1 semana	100 pontos	-	8h

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem Pontos

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

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da primeira etapa da nota	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da segunda etapa da nota	Total Final
Unidade I	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos
Unidade II	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos

Elismar Moraes dos Santos

Elismar Moraes dos Santos
Docente da Disciplina Desenvolvimento de Aplicações Web 1

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL
Curso Subsequente de Técnico em Informática
 Portaria nº 27/2020 - DGSL/REITORIA/I FPB



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA - REITORIA
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO DO CAMPUS SANTA LUZIA
SUBCOMISSÃO LOCAL DE ACOMPANHAMENTO DAS ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

Turma:	2019.1	Período:	1 semestre
Curso:	Subsequente – Técnico em Informática		
Componente Curricular:	Segurança da Informação	Carga Horária (% a definir):	Total: 40 horas
Docente:	Elismar Moraes dos Santos		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	I	1	Introdução a Segurança da Informação	•Conhecer os princípios da segurança da informação / Segurança empresarial / Como criar senhas	•Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	4h
2	I	2	Ataque vs Invasão / Tipos de Ataques	•Compreender a diferença entre um ataque e uma invasão •Identificar ferramentas IDS para detecção de ataques •Conhecer os principais ataques	•Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas.	Fórum	1 semana	-	-	4h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
3	I	3	Vulnerabilidades em sistemas de informação	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer as principais vulnerabilidades em sistemas de informação / Negação de Serviço (DoS) e ataque distribuído (DDoS) Conhecer o que são vírus, <i>malwares</i> e outras pragas digitais 						
4	I	4	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer os mecanismos de criptografia Entender os conceitos de chave pública e chave privada Conhecer o que é esteganografia 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
5	I	5	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Entender o que é uma assinatura digital / certificado digital 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Questionário	1 semana	100 pontos	-	4h
6	II	6	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Conhecer o que é a biometria e os principais meios de autenticação desse método Entender os principais mecanismos de comunicação com segurança 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
7	II	7	Segurança Lógica	<ul style="list-style-type: none"> Entender o funcionamento de firewall e proxy como formas defensivas Conhecer os principais protocolos de segurança Entender o que são VPN's. 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
8	II	8	Redes sem fio / Segurança Física	<ul style="list-style-type: none"> Aprender sobre os principais protocolos Aprender a configurar um roteador com requisitos de segurança Identificar meios que aumentem a segurança física de equipamentos de TI 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
9	II	9	Recuperação de Dados	<ul style="list-style-type: none"> Entender como funciona backups de segurança e restaurar os dados 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Fórum	1 semana	-	-	4h
10	II	10	Auditória e Política de segurança	<ul style="list-style-type: none"> Entender os aspectos de uma auditória de sistema Aprender a construir uma política de segurança empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> Momento síncrono (Meet); Fórum de dúvidas. 	Tarefa	1 semana	100 pontos	-	4h

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem Pontos

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

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da primeira etapa da nota	Pontuação das atividades individuais e colaborativas	Total da segunda etapa da nota	Total Final
I Bimestre	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos
II Bimestre	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos	100 pontos



Elismar Moraes dos Santos
Docente da Disciplina Segurança da Informação

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL
Curso Subsequente de Técnico em Informática
 Portaria nº 27/2020 - DGSL/REITORIA/I FPB



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – TESTE DE SOFTWARE

Turma:	Técnico em Informática Subsequente 2019.1	Período:	2020.2
Curso:	Informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Teste de Software	Carga Horária (% a definir):	40 h/a
Docente:	Felipe Barbosa Araújo Ramos		

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	I	1 e 2	Ambientação	Conhecer o as metodologias de ensino e avaliação que serão aplicadas no curso; Interagir com os participantes do curso de informática.	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	4
2	I	3 e 4	Fundamentos de Testes de Software	Conhecer os principais fundamentos e	WebAula e/ou Slides	Atividade Fórum	1 semana	Não se aplica	100	4

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				conceitos de Testes de Software.	e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar					
3	I	5 e 6	Abordagens de Testes (Parte 1)	Conhecer as abordagens de teste de software: teste de caixa-preta, teste caixa-branca, teste caixa-cinza; Conhecer as diferenças entre testes manuais vs automáticos; Conhecer as diferenças entre testes estáticos vs dinâmicos.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário	1 semana	100	Não se aplica	4
4	I	7 e 8	Abordagens de Testes (Parte 2)	Conhecer as principais técnicas de teste de software: Partição de	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo	Atividade Questionário	1 semana	100	Não se aplica	4

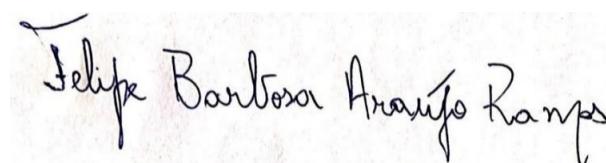
Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				Equivalência e Análise do Valor Limite.	e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar					
5	I	9 e 10	Revisão	Sumarizar o assunto visto na Unidade I.	Fórum de Dúvidas e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	4
6	II	11 e 12	Tipos de Testes (Parte 1)	Conhecer os principais Modelos de Desenvolvimento de Software e suas abordagens de teste de software.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Fórum	1 semana	Não se aplica	100	4
7	II	13 e 14	Tipos de Testes (Parte 2)	Conhecer os principais tipos de testes de software.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou	1 semana	100	Não se aplica	4

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
					Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Fórum				
8	II	15 e 16	Casos de Testes	Entender as atividades de extração e criação de casos de testes.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	4
9	II	17 e 18	Ferramentas para Testes	Conhecer algumas ferramentas relacionadas a atividades de teste de software.	WebAula e/ou Slides e/ou Vídeo e/ou Texto e/ou Fórum de dúvidas e/ou Material complementar	Atividade Questionário e/ou Atividade Base de Dados e/ou Atividade Fórum	1 semana	100	Não se aplica	4

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
10	II	19 e 20	Revisão	Sumarizar o assunto visto na Unidade II.	Fórum de Discussão e/ou WebAula	Atividade Fórum (não avaliativo)	1 semana	Não se aplica	Não se aplica	4

Pontuação das atividades individuais e colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Unidade	Tópico	Pontuação das atividades individuais	Pontuação total das atividades Colaborativas	Nota Final do Semestre
I	1 ao 5	200	100	$(200 + 100) \div 3 = 100$
II	6 ao 10	300	100	$(300 + 100) \div 4 = 100$



Felipe Barbosa Araújo Ramos
Docente da Disciplina Teste de Software

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais - Curso Técnico em Informática Subsequente
Portaria nº 27/2020



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – ESTRUTURA DE DADOS

Turma:	2019.2	Período:	2020.2
Curso:	Informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Estrutura de Dados	Carga Horária (% a definir):	80 h/a
Docente:	Antonio Alexandre Moura Costa		

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	1	1 e 2	- Ambientação e Conceitos introdutórios - Variáveis e constantes	Ambientar os alunos na plataforma. Apresentar conceitos básicos de programação	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
2	1	3 e 4	- Operadores (aritméticos, relacionais e lógicos) - Comandos de entrada e saída de dados	Compreender e saber utilizar operadores e comandos de entrada e saída de dados	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
3	1	5 e 6	- Strings	Compreender e saber utilizar Strings e	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides),	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
			- Estruturas de Decisão (if, if-else e elif)	estruturas de decisão	Fórum de Dúvidas e Material Complementar					
4	1	7 e 8	- Estruturas de repetição (comando while e while-else) - Estruturas de repetição (comando for e fore-else)	Compreender e saber utilizar estruturas de repetição.	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
5	1	9 e 10	- Interrupções com break e continue - Vetores	Compreender e saber utilizar comandos de interrupção e vetores.	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
6	2	11 e 12	- Procedimentos e funções Parte 1 - Procedimentos e funções Parte 2	Compreender e saber utilizar procedimentos e funções	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
7	2	13 e 14	Listas Parte 1 Listas Parte 2	Compreender a representação de Listas e seus respectivos tipos. Aprender operações básicas de Listas.	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
8	2	15 e 16	Filas Parte 1 Filas Parte 2	Compreender a representação de Filas e seus respectivos tipos.	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				Aprender operações básicas de Filas.						
9	2	17 e 18	Pilhas Parte 1 Pilhas Parte 2	Compreender a representação de Pilhas e seus respectivos tipos. Aprender operações básicas de Pilhas.	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8
10	2	19 e 20	Árvores Parte 1 Árvores Parte 2	Compreender a representação de Árvores e seus respectivos tipos. Aprender operações básicas de Árvores.	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	8

Pontuação das atividades individuais e colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Unidade	Tópico	Pontuação das atividades individuais	Pontuação total das atividades individuais	Nota Final do Bimestre
1	1	100	100	$(100 + 100 + 100 + 100 + 100) \div 5 = 100$
	2	100	100	
	3	100	100	
	4	100	100	
	5	100	100	
2	6	100	100	$(100 + 100 + 100 + 100 + 100) \div 5 = 100$
	7	100	100	
	8	100	100	
	9	100	100	

	10	100	100	
--	----	-----	-----	--

Antonio Alexandre Moura Costa
Docente da Disciplina Estrutura de Dados

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais - Curso Técnico em Informática Subsequente
Portaria nº 27/2020

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701

Antonio Alexandre Moura Costa



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA – PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

Turma:	2019.2	Período:	2020.2
Curso:	Informática (subsequente)		
Componente Curricular:	Programação Orientada a Objetos	Carga Horária (% a definir):	120 h/a
Docente:	Antonio Alexandre Moura Costa		

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	1	1 e 2	- Ambientação - Conceitos Introdutórios - Variáveis e constantes	Ambientar os alunos na plataforma. Apresentar conceitos básicos de programação. Compreender e saber utilizar variáveis e constantes	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
2	1	3 e 4	- Coerção, conversão e promoção de tipos	Compreender e saber utilizar coerção e conversão entre	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
			<ul style="list-style-type: none"> - Operadores (aritméticos, relacionais e lógicos) - Comandos de entrada e saída de dados 	tipos, operadores e comandos de entrada e saída de dados	e Material Complementar					
3	1	5 e 6	<ul style="list-style-type: none"> - Strings - Estruturas de Decisão (if, if-else, else if) - Estruturas de Decisão (operador ternário e switch) 	Compreender e saber utilizar Strings e estruturas de decisão	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
4	1	7 e 8	<ul style="list-style-type: none"> - Estruturas de repetição (comando while e do-while) - Estruturas de repetição (comando for) - Interrupções com break e continue. 	Compreender e saber utilizar estruturas de repetição e comandos de interrupção	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
5	2	9 e 10	<ul style="list-style-type: none"> - Vetores (arrays unidimensionais) - Matrizes (arrays bidimensionais) 	Compreender e saber utilizar vetores e matrizes	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
6	2	11 e 12	<ul style="list-style-type: none"> - Classes e objetos - Modificadores de acesso 	Compreender e saber utilizar classes, objetos e	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12

Tópico	Unidade	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
				modificadores de acesso	e Material Complementar					
7	2	13 e 14	- Construtores - Sobrecarga de métodos	Compreender e saber utilizar construtores e sobrecarga de métodos	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
8	3	15 e 16	- Coleções Parte 1 - Coleções Parte 2 - Coleções Parte 3	Compreender e saber utilizar as coleções	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
9	3	17 e 18	- Herança Parte 1 - Herança Parte 2 - Herança Parte 3	Compreender e saber utilizar herança	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12
10	3	19 e 20	- Interface e Polimorfismo Parte 1 - Interface e Polimorfismo Parte 2 - Interface e Polimorfismo Parte 3	Compreender e saber utilizar interface polimorfismo	Webaula (Google Meet), Material da Aula (Slides), Fórum de Dúvidas e Material Complementar	Questionário	1 semana	100 pontos	-	12

Pontuação das atividades Individuais e colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

Unidade	Tópico	Pontuação das atividades individuais	Pontuação total das atividades individuais	Nota Final do Bimestre
1	1	100	100	$(100 + 100 + 100 + 100) \div 4 = 100$
	2	100	100	
	3	100	100	
	4	100	100	
2	5	100	100	$(100 + 100 + 100) \div 3 = 100$
	6	100	100	
	7	100	100	
3	8	100	100	$(100 + 100 + 100) \div 3 = 100$
	9	100	100	
	10	100	100	

Antonio Alexandre Moura Costa
Docente da Disciplina Programação Orientada a Objetos

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais - Curso Técnico em Informática Subsequente
Portaria nº 27/2020

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701

Antonio Alexandre Moura Costa



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
REITORIA

**PLANO INSTRUCIONAL PARA DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS
DISCIPLINA - SISTEMAS OPERACIONAIS**

Turma:	2019.2	Período:	2020
Curso:	Subsequente em Informática		
Componente Curricular:	Sistemas Operacionais	Carga Horária (% a definir):	80h
Docente:	Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima		

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
0			Aulas presenciais	Aulas presenciais	-	-	-	-	-	0h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
1	1/2	1	1. Ambienteção. 2. Introdução aos Sistemas Operacionais.	1. Compreender o uso do AVA para avaliação e acompanhamento. 2. Compreender a importância dos Sistemas Operacionais e seus Objetivos.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula. Slide	Fórum/ Tarefa	1 semana	-	-	8h
2	1/2	2	1. Estrutura do sistema operacional (P1) 2. Estrutura do sistema operacional (P2)	1. Compreender as Funções do núcleo. 2. Compreender o modo de acesso, rotinas do SO e <i>system calls</i> .	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h
3	1/2	3	1. Estrutura do sistema operacional (P3) 2. Estrutura do sistema operacional (P4)	1. Compreender operação do sistema de computação, Interrupções e exceções. 2. Compreender a estrutura de acesso direto à memória (DMA), <i>buffering</i> , <i>spooling</i> e reentrância.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h
4	1/2	4	1. Processos (P1) 2. Processos (P2)	1. Compreender a subdivisão dos processos e suas ocorrências. 2. Compreender os protocolos de acesso, <i>DeadLocks</i> , comunicação e <i>threads</i> .	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
5	2/2	5	1. Gerenciamento de Arquivos 2. Gerenciamento de Arquivos	1. Funções básicas da memória, técnicas de gerenciamento de memória. 2. Arquivos, diretórios, alocação de espaço em disco, proteção de acesso.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	25 Pontos	25 Pontos	8h
6	2/2	6	1. Escalonamento de Processos (P1) 2. Escalonamento de Processos (P2)	1. Compreender os objetivos e os níveis de escalonamento 2. Entender a qualidade e Algoritmos de escalonamento.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h
7	2/2	7	1. Gerenciamento de Memória (P1) 2. Gerenciamento de Memória (P2)	1. Entender a organização da memória e sua multiprogramação. 2. Entender a memória virtual e os modelos de gerenciamento.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h
8	2/2	8	1. Gerenciamento de I/ O (P1) 2. Gerenciamento de I/ O (P2)	1. Compreender os módulos e tipos de dispositivos de I/O. 2. Aprender sobre os Dispositivos e periféricos típicos, analisar os sistemas de arquivos.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h

Tópico	Unidade (Bimestre/ Semestre)	Aula	Tema	Objetivos	Recursos Didáticos	Instrumento Avaliação	Período	Atividade Individual Pontuação	Atividade Colaborativa Pontuação	Carga Horária (h/a)
9	2/2	9	1. Estudo sobre os principais SOs do mercado. 2. Estudo de caso	1. Analisar os principais <i>players</i> do mercado. 2. Estudo aplicado para análise da utilização dos SOs nas empresas e os impactos no negócio.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h
10	2/2	10	Projeto de SO (P1) Projeto de SO (P2)	1. Desenvolvimento da solução para o estudo de caso e realização da documentação. 2. Compreender e discutir sobre o gerenciamento dos SOs para o estudo de caso.	Aula sincrona (Meet). Resumo de aula.	Fórum/ Tarefa	1 semana	20 Pontos	20 Pontos	8h

* Planejamento de 2 Bimestres e 1 Semestre.

Pontuação das Atividades Individuais e Colaborativas realizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem	

Unidade (Bimestre)	Pontuação das atividades Individuais (AI)	Total da primeira etapa da nota (AI)	Pontuação das Atividades Colaborativas (AC)	Total da segunda etapa da nota (AC)	Total Final
I Bimestre	25+ 25 + 25 + 25 pontos	100 pontos	25+ 25 + 25 + 25 pontos	100 pontos	$(100 + 100)/2 = 100$ pontos
II Bimestre	20 + 20 + 20 + 20 + 20 pontos	100 pontos	20 + 20 + 20 + 20 + 20 pontos	100 pontos	$(100 + 100)/2 = 100$ pontos



Sylvia Augusta Catharina Fernandes Correia de Lima
Sistemas Operacionais

Subcomissão Local de Acompanhamento das Atividades Não Presenciais / SCLAANPs-INFO-SL
Curso Subsequente de Informática
 Portaria nº 27/ 2020 - DGSL/REITORIA/I FPB

Av. João da Mata, 256 - Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-020
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-9701