**PLANO DE AULA 09.02 –** **PERSPECTIVAS PARA**

**DESENVOLVEDORES MOBILE**

**Apostila 09 – Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis**

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

**TEMA**

Perspectivas de trabalho para os desenvolvedores mobile

**PLANOS DE AULA. VOCÊ ESTÁ AQUI:**

09.01 – Afinal de contas, o que é programar?

09.02 - Perspectivas para os Desenvolvedores Mobile

**-> 09.03 – Introdução ao Mobile**

09.04 – Preparando o ambiente: Java e Android Studio

09.05 - Básico de Java

09.06 - Evoluções do Android

09.07 – Ambiente e Desenvolvimento Android

09.08 – IDE: Ambiente de Desenvolvimento Integrado

09.09 - Aplicação prática

09.10 – Projeto Integrador Mobile

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Professor, os objetivos de aprendizagem desta aula são:

* Conhecer as opções de trabalho próprio ou de emprego no mercado de trabalho para desenvolvedores mobile;
* Saber dos requisitos e qualificações principais exigidas;
* Ter conhecimento que há, hoje, uma forte escassez de desenvolvedores bem preparados. Assim preparo é tudo;
* Saber se apresentar para um trabalho próprio ou um currículo profissional (C.V.);
* Saber pesquisar em sites de empregos e “Jobs” vagas para esta profissão.

Conforme indica a apostila 06, à pág. 6:

“Desenvolvedores de aplicativos com qualificações necessárias, estão em escassez. O mercado profissional está repleto de oportunidades para pessoas que desenvolvem habilidades profissionais para este setor”.

Esta aula tem assim como objetivos de aprendizagem mapear com os alunos este mercado de trabalho, suas exigências e aprender a dar os primeiros passos para nele se movimentar.

Importante indicar aos alunos que mesmo para aqueles não interessados em “infojobs”, no mundo de hoje, qualquer conhecimento de informática e, ao menos, algum domínio básico de programação começa a ser uma vantagem competitiva em praticamente toda área de atuação.

Portanto, esta aula é dirigida não apenas aos “nerds”, mas também aos “não nerds”.

**PROBLEMA-SOLUÇÃO OU DESAFIO (PBL)**

DESAFIO: Aos alunos o desafio é mapear o mercado de trabalho de desenvolvedores mobile, qualificações exigidas, assim como a importância de noções desta área até mesmo para aqueles não interessados em infojobs.

**METODOLOGIA E DINÂMICAS**

Professor, você pode propor que em duplas ou em equipes, os alunos mapeiem os requisitos e graus de competência para desenvolvedores mobile conforme experiência e grau de responsabilidade:

OPÇÕES:

* Estagiário
* Voluntário
* Aprendiz
* Júnior
* Médio
* Sênior
* Autônomo
* Empresa própria

Quais são as linguagens e

Peça para que cada equipe faça os exercícios correspondentes a seu desafio inicial.

Você pode estimular os alunos a perceber, a cada passo das narrativas, e melhor entender as demandas, a metodologia e as soluções propostas dos casos expostos.

Professor, para tais questões, você pode propor que os alunos se organizem em duplas ou pequenas equipes e, nos últimos 15 minutos de aula, apresentem seus resultados para a classe.

Uma dinâmica possível é que, em dupla ou pequenos grupos, os alunos resumam os conceitos examinados nesta aula.

**RECURSOS**

Professor, esta aula tem como centro o diálogo e as conversas com os alunos. Vídeos não são indispensáveis, mas podem ser um gatilho para despertar a atenção do aluno. Caso entenda necessário, providencie uma conexão de internet para a sala ou ver quais alunos possuem acesso à internet em casa ou no celular.

Repasse, também, com antecedência os links dos vídeos para que os alunos possam assisti-los em casa ou em uma lan house, por exemplo.

**AVALIAÇÃO**

Professor, retome os objetivos de aprendizagem estabelecidos acima e verifique junto com os alunos se eles foram cobertos. A avaliação pode e deve reforçar os pontos ministrados e, apontar eventuais lacunas a resolver dentro ou fora da sala de aula.

++++

Destaquemos que a avaliação é fundamental na construção do aprendizado do aluno. Mais do que simplesmente dar notas e atribuir um número ou um conceito (bom, razoável, ruim, por exemplo) ao desempenho do aluno ou da equipe, o que importa é examinar, junto com eles e numa postura de diálogo qual foi o conhecimento assimilado e o aprendizado real.

Tenha em mente que esta abordagem implica avaliar CONHECIMENTO, HABILIDADES E ATITUDES (C.H.A.).

O conhecimento em si é a avaliação mais comum e tradicional. Mas é importante saber se este conhecimento formal está se traduzindo em habilidades reais dos alunos no domínio dos conceitos e das ferramentas. E, além disso, em atitudes concretas e construtivas de aprendizado.

Com a abordagem apropriada, esta avaliação poderá ser feita de forma curta.

Faça ao final da aula, uma breve avaliação (cerca de 7 minutos, por exemplo) junto aos alunos e equipes para saber se conseguiram dominar os conceitos e as ferramentas básicas expostas nesta aula.

Procure fazer isto a partir dos DESAFIOS DEFINIDOS ou situações-problema a enfrentar.

Tenha presente que o elemento principal e direcionador das atividades avaliativas do C.H.A é o problema: o conhecimento adquirido, a capacidade real e a postura para bem resolvê-lo.

Se o desafio é o problema, então a régua ou a métrica será a capacidade de resolvê-lo.

São três os principais instrumentos de avaliação que podem ser utilizados:

(1) SOCIALIZAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DOS RESULTADOS: Peça aos alunos e equipes que exponham o que aprenderam e os frutos dos seus trabalhos para os demais.

(2) RELATÓRIO TÉCNICO: “texto escrito estruturado que contempla o passo a passo do desenvolvimento do problema e a proposta de solução do problema.”, FREZATTI et ali (2018)

(3) OBSERVAÇÃO DOCENTE: Como professor, você pode pontuar e destacar conquistas dos alunos e seus progressos. Ressalte a eles também os percursos e trilhas percorridos.

Dado o tempo exíguo de aula, entenda que o relatório técnico de produção será feito de forma primordialmente oral pelos alunos e equipes ou em notas ao longo do curso.

Procure perceber e “medir” o quanto os alunos apreenderam uma noção básica dos conceitos expostos.

Além da compreensão básica, o importante é perceber se eles captaram e estão sensíveis à necessidade de dominar estes conceitos básicos ao longo do curso.

Retorne aos objetivos de aprendizagem definidos no início deste plano de aula para conferir se foram realizados. Caso não, procure enfrentá-los nas próximas aulas de forma concentrada (se houver tempo hábil) ou distribuída.

A medida do sucesso desta aula será dada por terem captado ou não a importância da disciplina e por acender em seus alunos a curiosidade pelo tema, mais do que um domínio estrito de todos os seus conceitos e ferramentas.

**CRONOGRAMA:**

Professor, nesta aula, fique muito atento ao tempo disponível para os exercícios práticos.

Professor, nesta aula, fique às dinâmicas de grupo e ao método dialógico de perguntas e resposta e novas perguntas e respostas sucessivas. Note que esta dinâmica pode ocorrer tanto entre professor e alunos quanto diretamente entre alunos e equipes.

Tempo total de aula: 45 minutos;

Abertura e aquecimento: 5 minutos;

Desenvolvimento e dinâmicas: 30 minutos;

Avaliação e fechamento: 10 minutos

**REFERÊNCIAS DE PESQUISAS SOBRE AS PERSPECTIVAS PARA OS DESENVOLVEDORES MOBILE**

Referências na apostila 09 – Desenvolvimento de Aplicativos para Dispositivos Móveis

Capítulo

Apostila disponível no link <http://trampotech.com.br/>

**VÍDEOS**

Conversamos com Marcelo Prauchner sobre diversos assuntos do mundo da tecnologia:

Carreira e Empreendedorismo: <https://youtu.be/vGcc3mpB6RY>

Transformação Digital <https://youtu.be/FhgJQjh4tTs>

Todo mundo mente <https://youtu.be/qqcvTuyLX3o>

Como se tornar um desenvolvedor Android freelancer | AndroidPro |

Há muitas razões pelas quais você deveria seriamente considerar se tornar um desenvolvedor Android freelancer. Para alguns pode ser uma renda extra, para outros é a oportunidade de trabalhar em casa e até mesmo conseguir um emprego dos sonhos.

<https://www.youtube.com/watch?v=oT9chSDKZPw>

ARTIGO

Vale a pena investir na carreira de desenvolvedor mobile | IBM | 2011 <https://www.ibm.com/developerworks/community/blogs/fd26864d-cb41-49cf-b719-d89c6b072893/entry/vale_a_pena_investir_na_carreira_de_desenvolvedor_mobile?lang=en>

**Android Aprendiz | O Guia Definitivo para Aprender a Criar Aplicativos Android do Zero ao Profissional**

* [1 Vantagens](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Vantagens)
  + [1.1 Você faz seus horários](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Voce_faz_seus_horarios)
  + [1.2 Tem potencial de ganhar mais](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Tem_potencial_de_ganhar_mais)
  + [1.3 Ganhar experiência](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Ganhar_experiencia)
* [2 Desvantagens](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Desvantagens)
  + [2.1 Você tem que fazer várias coisas](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Voce_tem_que_fazer_varias_coisas)
  + [2.2 Você é responsável por encontrar seu próprio trabalho](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Voce_e_responsavel_por_encontrar_seu_proprio_trabalho)
  + [2.3 Os problemas param em você](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Os_problemas_param_em_voce)
* [3 Habilidades Essenciais](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Habilidades_Essenciais)
* [4 Como Encontrar Projetos](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Como_Encontrar_Projetos)
  + [4.1 Redes Sociais](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Redes_Sociais)
  + [4.2 Eventos e Comunidade](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Eventos_e_Comunidade)
  + [4.3 Agências de recrutamento](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Agencias_de_recrutamento)
  + [4.4 Plataformas de freelancing](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Plataformas_de_freelancing)
* [5 Como Começar](https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/#Como_Comecar)

Link geral: <https://www.androidpro.com.br/blog/carreira/desenvolvedor-android-freelancer/>

Desenvolvedores de aplicativos podem ganhar até R$ 20 mil | Atualizaê

<https://www.youtube.com/watch?v=HKM76yIZi1o>

CRIE ESTÓRIAS, JOGOS E ANIMAÇÕES. PARTILHE COM OUTROS EM TODO O MUNDO!

Com o Scratch, pode programar as suas próprias estórias, jogos e animações interativos – e partilhar as suas criações com outros na comunidade em linha.

O Scratch ajuda os jovens a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente — competências essenciais à vida no século XXI.

O Scratch é um projeto do Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab. É disponibilizado gratuitamente.

<https://scratch.mit.edu/>

**Scratch para Educadores**

Os seus alunos podem usar o Scratch para programar as suas próprias estórias, animações e jogos interativos. Durante esse processo, eles aprendem a pensar de forma criativa, a raciocinar sistematicamente e a trabalhar colaborativamente — competências essenciais para todos na sociedade de hoje. Os educadores estão a integrar o Scratch em muitas diferentes disciplinas e classes etárias.

<https://scratch.mit.edu/educators/>

ONDE E COMO PROCURAR OPÇÕES DE TRABALHO

Vagas: <https://www.vagas.com.br/vagas-de-desenvolvedor-mobile>

Catho: <https://www.catho.com.br/vagas/programador-mobile/>

Infojobs: <https://www.infojobs.com.br/vagas-de-programador-mobile.aspx>

Indee: <https://www.indeed.com.br/empregos-de-Desenvolvedor-Mobile>

Jobbydoo: <https://www.jobbydoo.com.br/?j=desenvolvedor%20mobile>

Manager: <https://www.manager.com.br/empregos-desenvolvedor-mobile>

Como apresentar a vaga de desenvolvedor mobile | Revelo | <https://blog.revelo.com.br/como-apresentar-a-vaga-de-desenvolvedor-mobile/>

Salários: Quanto ganha um programador? // Vlog #33 | Código Fonte TV |

Depois de muitos pedidos, vamos falar sobre salários. Afinal de contas quanto ganha um programador? Descubra o que achamos desse assunto polêmico e necessário!!! <https://www.youtube.com/watch?v=wCUOKqtY3yk>