

USABILIDADE, PROGRAMAÇÃO WEB, MOBILE E JOGOS
UNISUL PEDRA BRANCA 2025-1
SAULO POPOV ZAMBIASI

#	DIA	CONTEÚDO	ESTAÇÃO	PROF	
JOGOS DIGITAIS					
01	19/02	quarta	Apresentação, Plano de Ensino, conteúdos e cronograma	Prática	Saulo
02	26/02	quarta	Godot Engine, GDScript, Hello Game World!	Prática	Saulo
03	05/03	quarta	Quarta-feira de cinzas	Prática	Saulo
04	12/03	quarta	Bad Turtles - Top-down Arcade	Prática	Saulo
05	19/03	quarta	SkyFire - Top-down Vertical Scrolling Shooter	Prática	Saulo
06	26/03	quarta	TECHWEEK		
DESENVOLVIMENTO WEB					
07	02/04	quarta	HTML e CSS	Prática	Saulo
08	09/04	quarta	JavaScript	Prática	Saulo
09	16/04	quarta	Introdução ao ReactJS	Prática	Saulo
10	23/04	quarta	Componentes visuais, eventos e listas	Prática	Saulo
11	30/04	quarta	ReactJS e consumo de serviços e CRUD RESTful	Prática	Saulo
12	07/05	quarta	Prática de desenvolvimento web	Prática	Saulo
DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS					
13	14/05	quarta	Introdução ao Flutter (aula normal)	Prática	Saulo
14	21/05	quarta	Componentes visuais, eventos e listas	Prática	Saulo
15	28/05	quarta	Consumo de serviços web e CRUD RESTFUL	Prática	Saulo
16	04/06	quarta	Desenvolvimento assistido da A3	Prática	Saulo
17	11/06	quarta	Desenvolvimento assistido da A3 Entrega A3 - 13/06	Prática	Saulo
18	18/06	quarta	Avaliação Trabalhos de Desenvolvimento A3 (20 pontos da A3)	Prática	Saulo
19	25/06	quarta	Fim do Semestre Letivo (reservado para algum imprevisto)	Prática	Saulo
OBSERVAÇÕES					
<ul style="list-style-type: none"> • O cronograma é um norteador. As datas, tecnologias e conteúdos ministrados podem ser alterados caso necessário. • Busca Ativa: Pesquisa de informações, desenvolvimento de trabalhos em grupo e individual 					