

Diana Ribeiro

(Relatório de Aprendizagem)

Não é um Resumo do conteúdo do documento

Palavras Chave—FenixMobile, Innovation Awards, Trabalho de equipa, Apresentação

1 INTRODUÇÃO

3 TRABALHO DE EQUIPA

Dado que esta actividade foi realizada em grupo, posso dizer certamente que consolidei as minhas capacidades de trabalho em equipa. Sendo o grupo tão pequeno (duas pessoas), foi fácil manter uma comunicação aberta e dividir as tarefas.

Posso dizer que aprendi a ser mais autônoma e a não depender tanto do trabalho dos outros, pois com um grupo tão pequeno e uma aplicação com esta dimensão, soube que tinha que realizar as tarefas que me foram destinadas e que o trabalho do meu colega dependia do meu.

2 MOTIVAÇÃO

Com a crescente utilização de *smartphones* e com a constante necessidade de aceder diariamente ao FénixEdu para consultar horários ou anúncios das cadeiras, senti que era necessário juntar o útil ao agradável e desenvolver uma aplicação Android para o FénixEdu. Para tal juntei-me ao meu colega e decidimos participar no concurso com a nossa aplicação.

4 ANDROID

As principais aprendizagens adquiridas foram no domínio de aplicações Android. Como a minha parte consistia no desenho de ecrãs, foquei muito a minha aprendizagem nessa zona, complementando os conhecimentos adquiridos na cadeira de Interfaces Pessoa-Máquina. Depois de ter os ecrãs desenhados em papel, o passo seguinte consistiu em perceber como desenhá-los na minha aplicação.

Os principais conceitos que aprendi e que fazem parte da aplicação são " gaveta de navegação", que consiste num menu que está escondido e aparece da esquerda para a direita quando o dedo faz esse movimento, e "vista de separadores", que consiste em ter vários separadores com informação diferente, em que

- *Diana Ribeiro, n.º. 70096,
E-mail: diana.ribeiro@tecnico.ulisboa.pt, é aluna do curso de
Engenharia De Informática e Computadores,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.*

Manuscrito entregue em 30 de Maio de 2014.

[illegible]

para passar de um para o outro basta deslizar o dedo horizontalmente no ecrã.

5 APRESENTAÇÃO

A parte final desta actividade consistiu em preparar uma apresentação para o júri do concurso. Esta apresentação tinha que ser em inglês e ter uma duração de 3 minutos. Para mim esta parte ajudou-me muito a desenvolver as minhas capacidades de comunicação oral sob um ambiente de pressão, pois não estou habituada a apresentar trabalhos em inglês e também porque o júri era composto por conhecedores da área em questão, inclusive a professora Trina Gregory, da *University of South California*.

Além disso, foi bom para aprender a fazer "discursos de elevador" que têm que ser curtos mas ao mesmo tempo apresentar toda a informação necessária. Isto tornará mais fácil a apresentação de ideias, ou de produtos a possíveis clientes no mundo profissional.

6 CONCLUSÃO

Creio ~~que~~ esta actividade foi realizada com sucesso pois posso afirmar que me ajudou a tornar-me numa melhor profissional, preparando-me para o mundo do trabalho, pois cada vez mais o mercado de aplicações móveis é procurado. Sendo assim, sinto que estou preparada para seguir esta área no mestrado que iniciarei no próximo ano.

Neste tipo de documento a
conclusão deve conter um
resumo do assunto -
depois realce o resultado!

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer ao meu colega Ricardo Paradelá, por todo o apoio, trabalho e conhecimentos transmitidos durante o projecto.

REFERÊNCIAS

- [1] FenixEdu Documentation - <http://fenixedu.org/dev/>
- [2] Android Documentation - <http://developer.android.com/index.html>