

## PLANO DE ENSINO

CURSO		MÓDULO	CÓDIGO
Técnico em Desenvolvimento de Sistemas		Específico	INDMO
UNIDADE CURRICULAR	CARGA HORÁRIA PREVISTA	DOCENTE	TURMA
Interface para Dispositivos Móveis	75	Lindomar	2DES-BOSCH
<b>OBJETIVO DA UNIDADE CURRICULAR</b>			
<b>Interface para Dispositivos Móveis:</b> Proporcionar a aquisição de capacidades técnicas relativas ao desenvolvimento de interfaces para dispositivos móveis com integração aos recursos de hardware, bem como o desenvolvimento de capacidades sociais, organizativas e metodológicas adequadas a diferentes situações profissionais.			

### FUNDAMENTOS TÉCNICOS E CIENTÍFICOS ou CAPACIDADES TÉCNICAS

1. Identificar as características de programação de dispositivos móveis
2. Utilizar os elementos da programação orientada a objetos em interfaces para dispositivos móveis
3. Preparar o ambiente necessário ao desenvolvimento do sistema para a plataforma mobile
4. Interpretar os requisitos do sistema, tendo em vista a elaboração dos componentes em ambiente mobile
5. Definir os elementos de entrada, processamento e saída para a codificação das funcionalidades mobile
6. Projetar interfaces para dispositivos móveis
7. Implementar o código respeitando as características da linguagem na plataforma mobile

### CAPACIDADES SOCIAIS, ORGANIZATIVAS E METODOLÓGICAS

1. Demonstrar atenção a detalhes
2. Demonstrar raciocínio lógico na organização das informações
3. Demonstrar capacidade de comunicação com profissionais de diferentes áreas e especialidades
4. Demonstrar capacidade de organização
5. Demonstrar visão sistêmica
6. Seguir método de trabalho
7. Trabalhar em equipe

## **CONHECIMENTOS**

### **1. Dispositivos móveis**

- 1.1. Definição
- 1.2. Histórico
- 1.3. Características
- 1.4. Arquitetura
- 1.5. Ambiente de desenvolvimento
  - 1.5.1. Instalação e configuração
  - 1.5.2. Gerenciamento de dependências
  - 1.5.3. Recursos e interfaces

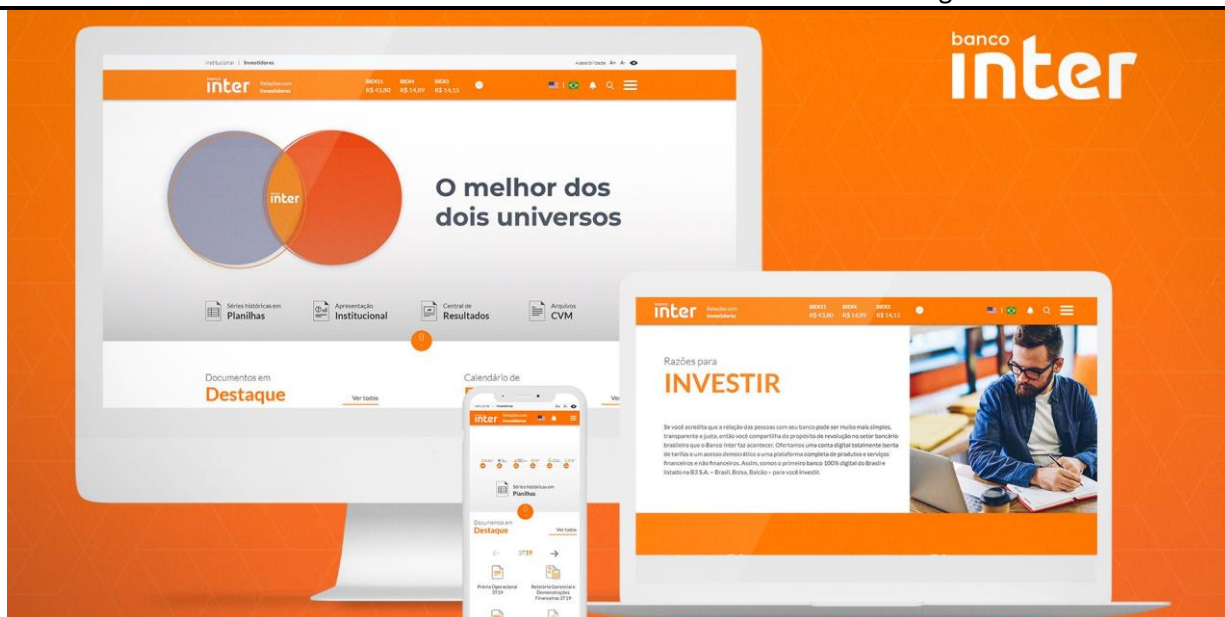
### **2. Criação de interface**

- 2.1. Leitura de tela
  - 2.1.1. Estrutura
  - 2.1.2. Tipos
  - 2.1.3. Gerenciadores
  - 2.1.4. Componentes de tela
  - 2.1.5. Menu
  - 2.1.6. Diálogos
  - 2.1.7. Barra de ação
- 2.2. Controle dos elementos de tela
  - 2.2.1. Tratamento de eventos e exceções
  - 2.2.2. Manipulação de listas na interface
  - 2.2.3. Entrada, processamento e saída de dados
  - 2.2.4. Navegação entre telas
  - 2.2.5. Passagem de parâmetros entre telas
  - 2.2.6. Tratamento gestual

### **3. Recursos de hardware**

- 3.1. Bluetooth
- 3.2. GPS.
- 3. Wifi
- 3.4. Acelerômetro
- 3.5. Multimídia
  - 3.5.1. Áudio
  - 3.5.2. Câmera

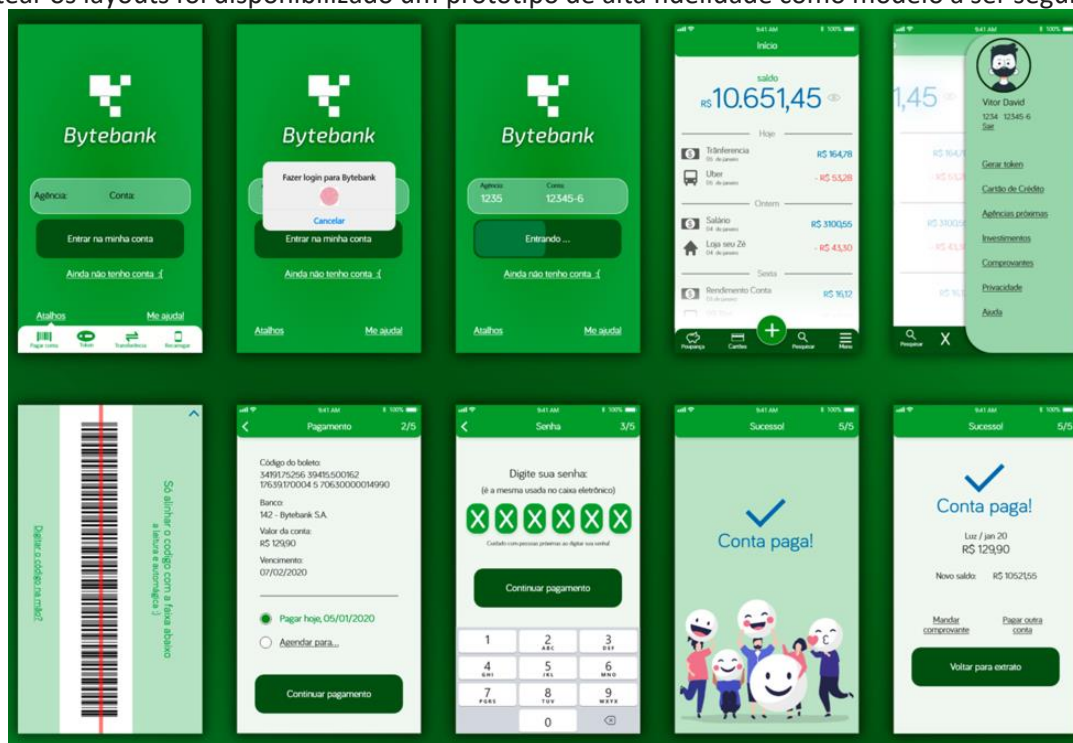
ATIVIDADE	PROJETO INTEGRADOR
<p align="center"><b>CONTEXTO</b></p> <p>Visando inovar em produtos digitais a empresa <b>FASTBANK</b>, que atua no mercado financeiro, decidiu entrar no ramo de bancos online, oferecendo benefícios e bônus para clientes que abrirem conta em sua agência, para isso foi feito um estudo de caso e chegaram à conclusão de que haveria a necessidade de criação de soluções para expor a empresa nessa nova investida, essa simples solução permitirá que as pessoas façam um pré-cadastro informando seus interesses em adquirir serviços oferecidos pelo banco, como cartão de crédito, cheques dentre outros, além de abrir a conta.</p> <p>Diante desse desafio será necessário criar <b>uma plataforma web</b>, que apresente a empresa, seus principais produtos, serviços e os diferenciais em relação às concorrentes e um app para seus clientes aprovados realizarem as operações mais comuns como transferência, pagamento de contas dentre outras.</p> <p>A empresa <b>nome</b> solicitou que fossem criados protótipos de alta fidelidade para os produtos usando uma ferramenta de prototipação como FIGMA ou adobe XD. Apenas um logo e a cor primária do app foi disponibilizada, a partir disso você deverá desenvolver toda a documentação necessária em um projeto desse porte que são:</p> <p>Guia de estilo para fontes, cores, tamanhos, ícones e imagens. Para criar tanto o site como o app, deve ser observar apps de bancos online que já estão no mercado para servirem de referência.</p>	
	





A empresa pede como requisito funcionais principais os seguintes itens no app:

- O acesso ao app deve ser permitido apenas através de login e senha
- O app deve permitir transferência entre contas existentes
- O app deve permitir cadastrar perfil de usuário e sua foto
- O app deve permitir a solicitação de cartão de crédito e empréstimo pessoal
- O app deverá aprovar ou não o empréstimo e ou cartão de crédito com base em um perfil financeiro, consumindo esse status através de uma API Restfull.
- O app deve bloquear o acesso após três tentativas de inserção de senha errada
- O app deve permitir a visualização de saldo atual, histórico de transações
- Todos os dados acessados pelo app deverão obtidos pela exposição de API

Para nortear os layouts foi disponibilizado um protótipo de alta fidelidade como modelo a ser seguido.



**INSTRUMENTO DE REGISTRO DE AVALIAÇÃO**

Natureza dos Critérios	Fundamentos Técnicos e Científicos ou Capacidades Técnicas	Critérios de avaliação		Alunos							
		0	1								
		 Crítico	 Desejável								
		F NÃO Atingiu	S Atingiu								
		F Formativa	S Somativa								
CAPACIDADES TÉCNICAS	Identificar as características de programação de dispositivos móveis	Identificou as características de programação dos dispositivos móveis (Tablet e IPAD).	F								
			S								
		Verificou as compatibilidades dos sistemas operacionais.	F								
			S								
	Utilizar os elementos da programação orientada a objetos em interfaces para dispositivos móveis	Utilizar os elementos da programação orientada a objetos em interfaces para dispositivos móveis.	F								
			S								
		Utilizou técnicas de programação orientada a objetos para desenvolver aplicativos.	F								
			S								
	Preparar o ambiente necessário ao desenvolvimento do sistema para a plataforma mobile	Preparar o ambiente necessário ao desenvolvimento do sistema para a plataforma mobile.	F								
			S								
		Realizou instalação de ferramentas necessárias para o desenvolvimento mobile.	F								
			S								
	Interpretar os requisitos do sistema, tendo em vista a elaboração dos componentes em ambiente mobile	Interpretou os requisitos do sistema, tendo em vista a elaboração dos componentes em ambiente mobile.	F								
			S								
		Verificou a compatibilidade das ferramentas utilizadas.	F								
			S								
	Definir os elementos de entrada, processamento e saída para a codificação das funcionalidades mobile	Definiu os elementos de entrada, processamento e saída para a codificação das funcionalidades mobile.	F								
			S								
		Verificou a compatibilidade das entradas e saídas.	F								
			S								
	Projetar interfaces para dispositivos móveis	Projetou interfaces para dispositivos móveis.	F								
			S								
		Verificou a compatibilidade das interfaces com os sistemas operacionais.	F								
			S								

[illegible]

PLANO DE AULA (Estratégia de ensino e aprendizagem)		
CONHECIMENTOS	ESTRATÉGIAS	MEDIAÇÃO
Apresentação da Unidade Curricular Ambiente de desenvolvimento	Exposição Dialogada, demonstração e instalação de ferramentas de desenvolvimento	Quais ferramentas iremos utilizar no desenvolvimento de aplicativos?
Ambiente de desenvolvimento	Exposição Dialogada, demonstração e instalação de ferramentas de desenvolvimento	No desenvolvimento de aplicativos qual é o papel do: a) Node JS b) Expo-Cli c) React Native? d) Firebase
Ambiente de desenvolvimento	Exposição Dialogada, demonstração e instalação de ferramentas de desenvolvimento	Como instalar cada programa ou plataforma de desenvolvimento?
Simulação	Exposição Dialogada e demonstração	Como simular o primeiro aplicativo desenvolvido?
Emulador	Exposição Dialogada, demonstração e instalação de ferramentas de desenvolvimento	Como utilizar o emulador android?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	Do que é composto a estrutura básica do React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	O que são e como funcionam os componentes do React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	O que são e como funcionam os estilos do React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	Como funcionam as condicionais do React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	Como trabalhar com imagens no React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	Como trabalhar com a lógica de estados no React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	Como trabalhar com a lógica de listas no React Native?
React Native	Exposição Dialogada Testes práticos	Como trabalhar com a lógica de botões no React Native?
Firebase	Exposição Dialogada Testes práticos	Como funciona um banco de dados no Firebase? Como utilizá-lo?



NÍVEIS DE DESEMPENHO	NÍVEIS	NOTA
Atendeu todos os critérios críticos (9) e todos os desejáveis (12)	14	100
Atendeu todos os critérios críticos (9) e 10 desejáveis	13	90
Atendeu todos os critérios críticos (9) e 8 desejáveis	12	80
Atendeu todos os critérios críticos (9) e 6 desejáveis	11	70
Atendeu todos os critérios críticos (9) e 4 desejáveis	10	60
Atendeu todos os critérios críticos (9) e 2 desejável	9	55
Atendeu todos os critérios críticos (9) e nenhum desejável	8	50
Atendeu 8 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	7	40
Atendeu 7 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	6	35
Atendeu 6 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	5	30
Atendeu 5 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	4	25
Atendeu 4 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	3	20
Atendeu 3 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	2	15
Atendeu abaixo de 2 critérios críticos e qualquer quantidade de desejáveis	1	10

<b>NÍVEL MÍNIMO DE DESEMPENHO ESPERADO</b>	<b>8</b>
--	----------

ELABORAÇÃO	DATA	APROVAÇÃO	DATA
Lindomar	18/09/2022		/ /