



FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA
PRÓ-REITORIA DE CULTURA, EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS



Certificado

Certificamos que, **WILLIAM CARDOSO BARBOSA**, CPF 083.304.382-01, participou do curso de extensão **PALOMAKOBA - PROJETO DE CAPACITAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARES PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**, com carga horária de 200 hora(s), coordenado pelo(a) Professor(a) **EWERTON RODRIGUES ANDRADE**, promovido pelo(a) **DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO - NT**, na função de **OUVINTE**, com frequência 100%. A atividade foi realizada no período de 1 de Setembro de 2021 a 30 de Junho de 2022.

Porto Velho, 19 de Julho de 2022

NEIVA CRISTINA DE ARAUJO

Pró-Reitora de Cultura, Extensão e Assuntos

Código de verificação: **5d679d8eec**

Número do Documento: **42045**

Para verificar a autenticidade deste documento acesse <https://sigaa.unir.br/sigaa/public> e utilize o link *Extensão >> Certificado de Participante de Ação de Extensão*, informando o número do documento, data de emissão do documento e o código de verificação.

Programação do Curso - PALOMAKOBA - Projeto de capacitação e desenvolvimento de softwares para dispositivos móveis

O Projeto consistirá em capacitar os alunos em Desenvolvimento de software para dispositivos móveis, com aulas teóricas e também com a implementação de diversos projetos práticos de desenvolvimento (hands-on), visando a otimização dos conceitos adquiridos nas aulas, sendo enquadrado no inciso IV do Art. 10 da Resolução 71/2016, "formação ou capacitação profissional de níveis médio e superior". Será realizada de forma contínua a análise de lacuna de conhecimentos técnicos necessários para o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis (análise de gap), que terá como base as disciplinas dos cursos ofertados pela UNIR. Serão considerados os cursos de graduação tecnológicos nas áreas de Informática, Ciência da Computação, Licenciatura em Computação e Engenharias. Por outro lado, será estudado junto a empresas da área de tecnologia o perfil esperado do profissional desenvolvedor de aplicações embarcadas para dispositivos móveis. Quanto ao método de ensino, espera-se que o conteúdo teórico seja ministrado por meio de aula expositiva dialogada, dando ênfase para as relações entre os aspectos teóricos apresentados e a prática, enquanto o desenvolvimento prático do projeto deva ocorrer com base em metodologias ágeis e resoluções de problemas. Ainda, destaca-se que durante todo o processo, o professor agirá como mediador entre o patrimônio cultural adquirido e o conhecimento que cada aluno traz. Ademais, ressalta-se que utilizar-se-á de interação e discussão de exemplos para contextualizar e explicar o conteúdo, sendo que, em alguns instantes, realizar-se-ão exercícios para promover a construção do conhecimento e atividades avaliativas no final de cada percurso formativo, sempre buscando incentivar o engajamento dos alunos. Para a participação no projeto será definido e aplicado um processo de seletivo para formação de 1 turma com até 30 participantes, composta, em princípio, por alunos e profissionais do ensino superior nas áreas de computação, engenharias e áreas afins, que tenham competências para cursar com aproveitamento as disciplinas que serão ofertadas, bem como desenvolver soluções aos desafios práticos. Módulo Disciplina Ementa CH Básico Tópicos em Processo de Desenvolvimento de Software para o Mercado Apresentar os conceitos básicos de como funciona um projeto de Desenvolvimento de Software e quais as abordagens para gestão profissional desses projetos, sob uma perspectiva do mercado de trabalho. 8h Básico Revisão de conceitos de desenvolvimento de software e lógica de programação Revisar conceitos essenciais para o desenvolvimento de software. 8h Básico Boas práticas no desenvolvimento de software Abordar os aspectos importantes para exercer o papel de Desenvolvedor dentro de um projeto de Desenvolvimento de Software em empresas de Tecnologia. 8h Básico Tecnologias de suporte ao desenvolvimento de software Apresentar tecnologias de suporte ao desenvolvimento de software que são padrão no mercado. 8h Básico Laboratório de desenvolvimento de software Realizar exercícios práticos de desenvolvimento de software. 8h Básico Fundamentos de qualidade e teste de software Abordar os aspectos importantes para exercer o papel de Testador dentro de um projeto de Desenvolvimento de Software. 8h Básico Laboratório de qualidade e teste de software Instalar ferramentas e frameworks, bem como realizar exercícios práticos de testes de software. 8h Intermediário Fundamentos sobre o Android Apresentar uma visão do potencial desse sistema operacional para dispositivos embarcados. 8h Intermediário Desenvolvimento de software para Android Apresentar os conceitos básicos para desenvolver soluções usando Android. 8h Intermediário Tópicos avançados para o desenvolvimento de software para Android Explorar funcionalidades avançadas disponibilizadas pelo Android. 8h Intermediário Laboratório de desenvolvimento de software para Android Realizar exercícios práticos de desenvolvimento de software para Android. 8h Avançado Fundamentos sobre Linux Embarcado / AOSP Abordar os principais conceitos necessários para se trabalhar em projetos baseados em Linux Embarcado e no AOSP. 8h Avançado Sistemas nativos e características do Linux Embarcado / AOSP Apresentar sistemas nativos e características envolvidas no funcionamento do Linux Embarcado e no AOSP. 8h Avançado Tópicos avançados sobre Linux Embarcado / AOSP Explorar funcionalidades avançadas disponibilizadas pelo Linux Embarcado e no AOSP. 8h Avançado Automação utilizando Android Apresentar os conceitos fundamentais para o desenvolvimento de software de automação para Android. 8h Hands-on Aplicação prática dos conhecimentos em um Projeto de Software Acompanhar a aplicação do conhecimento adquirido no curso no desenvolvimento de projetos usando todas as técnicas abordadas nos módulos anteriores 80h Módulo Básico (Disciplinas Propostas) 1. Tópicos em Processo de desenvolvimento de software para o mercado (8h) a. Visão geral do mercado; b. Evolução do mercado; c. Conceitos de engenharia de software; d. Desenvolvimento ágil e suas metodologias; e. Laboratório de desenvolvimento ágil (GitLab). 2. Revisão de conceitos de desenvolvimento de software e lógica de programação (8h) a. Conceitos de lógica de programação; b. Conceitos de programação orientada a objetos; c. Estruturas de dados. 3. Boas práticas no desenvolvimento de software (8h) a. Principais práticas de mercado; b. Revisão de código; c. Programação em pares; d. Integração contínua. 4. Tecnologias de suporte ao desenvolvimento de software (8h) a. Principais IDEs; b. Git; c. Linux; d. Entre outras tecnologias. 5. Laboratório de desenvolvimento de software (8h) a. Laboratório prático. 6. Fundamentos de qualidade e teste