

ROTEIRO DE ESTUDO

DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS



SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| APRESENTAÇÃO | 2 |
| PLANEJAMENTO DE ESTUDOS | 2 |
| CRONOGRAMA DE ATIVIDADES | 2 |
| AVALIAÇÃO OFICIAL | 2 |
| 03 FEV - PARTE 01 - PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO MOBILE X PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO DESKTOP | 3 |
| 03 FEV - PARTE 02 - ARQUITETURAS PARA DESENVOLVIMENTO MOBILE, CICLO DE TRABALHO | 4 |
| 03 FEV - PARTE 03 - INSTALAÇÃO E PARAMETRIZAÇÃO DA APLICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO MOBILE | 5 |
| 03 FEV - PARTE 04 - EXECUÇÃO DO PROGRAMA FLUTTER EM ANDROID | 6 |
| 03 FEV - PARTE 05 - EXECUTANDO UM APP EM UM DISPOSITIVO FÍSICO | 7 |
| 03 FEV - PARTE 06 - EXECUÇÃO DO PROGRAMA FLUTTER EM IOS | 8 |
| 24 FEV - PARTE 07 - DESENVOLVIMENTO DE APP COM FLUTTER | 9 |
| 24 FEV - PARTE 08 - ESTRUTURA DE APP | 10 |
| 24 FEV - PARTE 09 - INSERINDO IMAGENS E BOTÕES | 11 |
| 24 FEV - PARTE 10 - DESENVOLVIMENTO DE APP – PARTE 1 | 12 |
| 24 FEV - PARTE 11 - DESENVOLVIMENTO DE APP – PARTE 2 | 13 |
| 24 FEV - PARTE 12 - EXECUÇÃO E PUBLICAÇÃO DE APLICATIVOS | 14 |
| COMO ESTUDAR? | 15 |
| BIBLIOGRAFIA DA DISCIPLINA | 16 |

APRESENTAÇÃO

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis | 80h

Objetivos Gerais:

- Conhecer os principais paradigmas de programação mobile;
- Entender as ferramentas de desenvolvimento;
- Entender os componentes;
- Desenvolver um aplicativo.

PLANEJAMENTO DE ESTUDOS

Esta disciplina é de 80 horas

Está previsto que você use cerca de 4 horas/semana

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

| Atividade | Liberação | Encerramento | Conteúdo |
|-----------|------------|--------------|-----------------------------|
| AC 01 | 03/02/2025 | 23/02/2025 | Partes 1, 2, 3, 4, 5 e 6 |
| AC 02 | 24/02/2025 | 09/03/2025 | Partes 7, 8, 9, 10, 11 e 12 |
| AC 03 | 10/03/2025 | 23/03/2025 | Todas as partes |

AVALIAÇÃO OFICIAL

A avaliação oficial da disciplina ocorrerá no período de 31/03/2025 a 05/04/2025, conforme calendário acadêmico.

03 FEV - PARTE 01 - PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO MOBILE X PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO DESKTOP

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Programação mobile x Programação desktop. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/NWsC0Gel0Bk >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçá o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Programação mobile x Programação desktop. 2020. Áudio. Disponível em: 01_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Paradigmas de programação mobile x paradigmas de programação desktop. 2020. Slide. Disponível em: 01_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Paradigmas de programação mobile x paradigmas de programação desktop. 2020. TXT. Disponível em: 01_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: ACHILLES, Rubens; BATISTA, Aline. Prêmio Melhores do Ano TechTudo revela aplicativos vencedores em 2019. 2019. Site. Disponível em: Prêmio Melhores do Ano TechTudo revela aplicativos vencedores em 2019 Apps . Acesso em: 10 dez. 2020. |

03 FEV - PARTE 02 - ARQUITETURAS PARA DESENVOLVIMENTO MOBILE, CICLO DE TRABALHO

| | |
|--------------------|---|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Arquiteturas de desenvolvimento mobile, ciclo de trabalho. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/-nJLzJ7D6il >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouça o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Arquiteturas de desenvolvimento mobile, ciclo de trabalho. 2020. Áudio. Disponível em: 02 MP3 DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Arquiteturas para desenvolvimento mobile, ciclo de trabalho. 2020. Slide. Disponível em: 02_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Arquiteturas para desenvolvimento mobile, ciclo de trabalho. 2020. TXT. Disponível em: 02_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: HAT, Red. Introdução ao desenvolvimento de aplicativos mobile empresariais. 2020. Site. Disponível em: Introdução ao desenvolvimento de aplicações mobile empresariais . Acesso em: 10 dez. 2020. |

03 FEV - PARTE 03 - INSTALAÇÃO E PARAMETRIZAÇÃO DA APLICAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO MOBILE

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Instalação e parametrização de aplicação mobile. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/dRfRLu6963I >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouça o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Instalação e parametrização de aplicação mobile. 2020. Áudio. Disponível em: 03 MP3 DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Instalação e parametrização da aplicação de desenvolvimento mobile. 2020. Slide. Disponível em: 📄 03_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Instalação e parametrização da aplicação de desenvolvimento mobile. 2020. TXT. Disponível em: 📄 03_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: BALTIERI, André. Flutter - Instalação e Configuração do Android no Windows. 2020. Site. Disponível em: Flutter - Instalação e Configuração do Android no Windows balta.io . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Para refletir | Acesse o site da Parte 03 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: Para refletir . Acesso em: 13 mai. 2022. |

03 FEV - PARTE 04 - EXECUÇÃO DO PROGRAMA FLUTTER EM ANDROID

| | |
|--------------------|---|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Execução do programa Flutter em Android. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/l-FOYyOwtSM >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouça o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Execução do programa Flutter em Android. 2020. Áudio. Disponível em: 04 MP3 DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Conhecendo a estrutura das interfaces em um app. 2020. Slide. Disponível em: 04_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Conhecendo a estrutura das interfaces em um app. 2020. TXT. Disponível em: 04_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: ULTRADOWNLOADS. O que é virtualização? 2012. Site. Disponível em: O que é virtualização? - Canaltech . Acesso em: 10 dez. 2020. |

03 FEV - PARTE 05 - EXECUTANDO UM APP EM UM DISPOSITIVO FÍSICO

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Executando um app em um dispositivo físico. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/0AkWZz4zzOI >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçá o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Executando um app em um dispositivo físico. 2020. Áudio. Disponível em: 05 MP3 DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Executando um app em um dispositivo físico. 2020. Slide. Disponível em: 05_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Executando um app em um dispositivo físico. 2020. TXT. Disponível em: 05_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: DEVELOPERS. Publicar seu app. 2020. Site. Disponível em: Publicar o app Desenvolvedores Android . Acesso em: 10 dez. 2020. |

03 FEV - PARTE 06 - EXECUÇÃO DO PROGRAMA FLUTTER EM IOS

| | |
|--------------------|---|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Execução do programa Flutter em IOS. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/nz_m84V3KV4 >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçá o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Execução do programa Flutter em IOS. 2020. Áudio. Disponível em: 06 MP3 DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Executando um app em IOS. 2020. Slide. Disponível em: 06_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Executando um app em IOS. 2020. TXT. Disponível em: 06_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: WIKIHOW. Como ativar o modo de desenvolvedor em um iPhone. 2018. Site. Disponível em: https://www.wikihow.com/Enable-Developer-Mode-on-an-iPhone . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Para refletir | Acesse o site da Parte 06 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: Para refletir . Acesso em: 13 mai. 2022. |



24 FEV - PARTE 07 - DESENVOLVIMENTO DE APP COM FLUTTER

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de APP com Flutter - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/3T0IzKp4kZc >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouça o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de APP com Flutter - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Áudio. Disponível em: 07_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Desenvolvimento de app com Flutter. 2020. Slide. Disponível em: 07_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de app com Flutter. 2020. TXT. Disponível em: 07_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: FLUTTER. Design beautiful apps. 2020. Site. Disponível em: Flutter . Acesso em: 10 dez. 2020. |

24 FEV - PARTE 08 - ESTRUTURA DE APP

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Estrutura de APP - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/WbKK1YIKzI4 >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçá o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Estrutura de APP - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Áudio. Disponível em: 08_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Estrutura de desenvolvendo de app. 2020. Slide. Disponível em: 08_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Estrutura de desenvolvendo de app. 2020. TXT. Disponível em: 08_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: FLUTTER. Widget catalog. 2020. Site. Disponível em: Widget catalog Flutter . Acesso em: 10 dez. 2020. |

24 FEV - PARTE 09 - INSERINDO IMAGENS E BOTÕES

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Inserindo imagens e botões - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/FII2s9FUKMw >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouça o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Inserindo imagens e botões - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Áudio. Disponível em: 09_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Inserindo imagens e botões. 2020. Slide. Disponível em:  09_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Inserindo imagens e botões. 2020. TXT. Disponível em:  09_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: FLUTTER. Input widgets. 2020. Site. Disponível em: Input widgets Flutter . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Para refletir | Acesse o site da Parte 09 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: Para refletir . Acesso em: 13 mai. 2022. |

24 FEV - PARTE 10 - DESENVOLVIMENTO DE APP – PARTE 1

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de APP – Parte I - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/f23UY22KdoQ >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçã o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de APP – Parte I - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Áudio. Disponível em: 10_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Desenvolvimento do app cara ou coroa. 2020. Slide. Disponível em: 10_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento do app cara ou coroa. 2020. TXT. Disponível em: 10_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: FLUTTER. Painting and effect widgets. 2020. Site. Disponível em: Painting and effect widgets Flutter . Acesso em: 10 dez. 2020. |

24 FEV - PARTE 11 - DESENVOLVIMENTO DE APP – PARTE 2

| | |
|--------------------|---|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de APP – Parte II - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/WWT6meDexHM >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçã o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento de APP – Parte II - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Áudio. Disponível em: 11_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Desenvolvimento do app cara ou coroa 2. 2020. Slide. Disponível em: 11_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Desenvolvimento do app cara ou coroa 2. 2020. TXT. Disponível em: 11_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: FLUTTER. Scrolling widgets. 2020. Site. Disponível em: https://flutter.dev/docs/development/ui/widgets/scrolling . Acesso em: 10 dez. 2020. |

24 FEV - PARTE 12 - EXECUÇÃO E PUBLICAÇÃO DE APLICATIVOS

| | |
|--------------------|--|
| Vídeo | Assista o vídeo da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Execução e Publicação de aplicativos - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Vídeo. Disponível em: < https://youtu.be/VHeuABLQVso >. Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Áudio | Ouçã o áudio da aula: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Execução e Publicação de aplicativos - Desenvolvimento para dispositivos móveis. 2020. Áudio. Disponível em: 12_MP3_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Slide | Consulte os slides: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Mobile - Execução do APP cara ou coroa em smartphone. 2020. Slide. Disponível em: 12_SL_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Texto para leitura | Leia o texto: OLIVEIRA, Victor Inácio de. Execução do APP cara ou coroa em smartphone. 2020. TXT. Disponível em: 12_TXT_DDM . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Saiba mais | Leia o texto: FLUTTER. Publicar o app. 2020. Site. Disponível em: Publicar o app - Ajuda do Play Console . Acesso em: 10 dez. 2020. |
| Para refletir | Acesse o site da Parte 12 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: Para refletir . Acesso em: 13 mai. 2022. |

COMO ESTUDAR?

Para aproveitar o conteúdo da disciplina você deve dedicar as horas de estudo previstas na seção [PLANEJAMENTO DE ESTUDOS](#) e seguir a trilha de aprendizagem disponível no link:

<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-intro>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p1>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p2>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p3>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p4>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p5>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p6>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p7>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p8>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p9>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p10>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p11>
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/ddm-p12>

Todas as atividades contínuas e discussões devem ser realizadas no Google Classroom da disciplina. Em caso de dúvidas entre em contato com seu tutor.

BIBLIOGRAFIA DA DISCIPLINA

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvel; WALD, Alexander. **Android**: como programar. 2. ed. Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. Porto Alegre: Bookman, 2015.

NIELSEN, J.; BUDI, R. **Usabilidade móvel**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2014.

OLIVEIRA, D. B. et al. **Desenvolvimento para aplicativos móveis**. Porto Alegre: Sagah, 2019. v. 1.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GARDNER L. D.; GRIGSBY J. **Head first mobile web**. Sebastopol, EUA: O'Reilly Media, 2012.

GARDNER, Lyra Danger; GRIGSBY, Jason. **Use a cabeça! Mobile web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

KUROSE, James F.; ROSS, Keith W. **Redes de computadores e a Internet**: uma abordagem top-down. São Paulo: Addison-Wesley, 2009.

LUBBERS P.; ALBERS B.; SALIM, F. **Programação profissional em HTML5**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2013.

MURETA, C. **Império dos apps**. São Paulo: Editora Nacional, 2013.

STARK, Jonathan; EPSON, Brian. **Building Android apps with HTML, CSS, and JavaScript**. Sebastopol, EUA: Reilly-Novatec, 2012.