GRADUAÇÃO

FIAP

MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

FIAP

AULA 00

Graduação Presencial

Welcome to the next evolution in higher education.

BEM-VINDOS

> *“Stay Hungry, Stay Foolish.”*
>
> ***— Steve Jobs***

Foto cortesia do Stanford News Service

Pró-reitor

WAGNER SANCHEZ

Coordenador

LUÍS SILVA

AVALIAÇÕES

CHECK POINTS (CP)

- São avaliações aplicadas durante o semestre visando permitir que o professor acompanhe o progresso dos alunos.
- São aplicadas três CPs durante o semestre.
- Aluno em DP presencial faz todas os CPs, aluno em DP semipresencial não faz CPs.
- Não existe substitutiva de CP.
- *Check Points = CPs

CHALLENGE SPRINTS

- Prova integrada a ser realizada em grupos, que devem idealizar os projetos a serem desenvolvidos ao longo do ano letivo, dividido em entregas parciais durante os semestres.
- Haverá um total de 4 sprints por ano de graduação, sendo duas entregas a cada semestre.
- A entrega ocorrerá ao final de cada Sprint e será para todas as disciplinas;
- Cada sprint terá os seus entregáveis de cada disciplina, especificados pelos respectivos professores no portal.

GLOBAL SOLUTION (GS)

- A Prova Semestral (PS), que também é conhecida como Global Solution (GS), é aplicada ao final de cada semestre, sendo um projeto integrado com todas as matérias.
- Todo o conteúdo ministrado durante o semestre será solicitado na PS/GS.
- HAVERÁ PS SUBSTITUTIVAS.
- Substitutivas devem ser solicitadas, conforme calendário escolar, porém a substitutiva da PS é feita de maneira individual e presencial.

EXAME

- Compostas de questões que abrangerão todo o conteúdo ministrado no ano.
- NÃO haverá prova de exame substitutiva.
- Os alunos poderão requerer a revisão das provas de exame através de protocolo na Secretaria da FIAP.
- Atenção: As matérias são anuais e com isso o exame será aplicado apenas em novembro/dezembro de 2025.

CRITÉRIOS DE

AVALIAÇÃO

Média semestral		
CP	10%	Menor nota é descartada
CP	10%	
~~CP~~	0%	
Sprint	10%	Primeira entrega do semestre
Sprint	10%	Segunda entrega do semestre
Global Solution	60%	Prova semestral

Média anual	
Média Primeiro Semestre	40%
Média Segundo Semestre	60%

CRITÉRIOS DE

APROVAÇÃO

Média Anual	Situação
0 a 3,9	Reprovado
4,0 a 5,9	Exame
6,0 a 10	Aprovado

Caso o aluno fique de Exame, a nota necessária para a sua aprovação passa a ser:

Nota para aprovação no Exame = (12 – Média Anual)

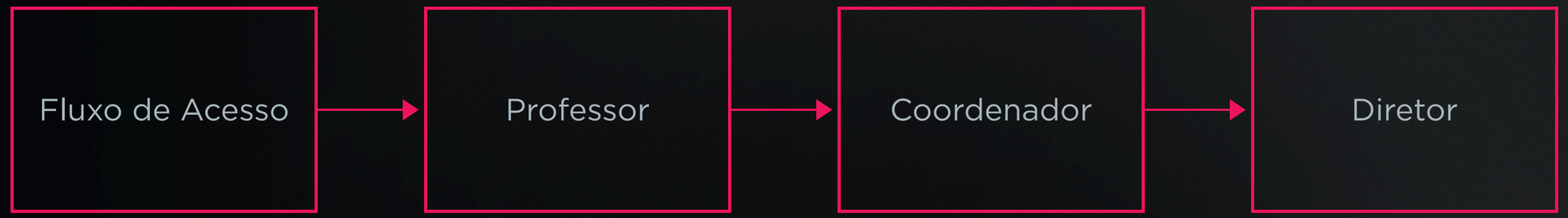
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Um laboratório FIAP fica disponível para utilização após a aula consulte com o Monitor qual o Lab Livre Disponível

Os Laboratórios específicos podem ser utilizados fora de horário de aula mediante a reserva com Helpdesk

NANO COURSES

- São mais de 100 opções para você escolher, de acordo com seus interesses e atual momento. Nas áreas de tecnologia, gestão, business, inovação, dentre outros. Você escolhe quais fazer e quais será avaliado.


Fluxo de Acesso
Professor
Coordenador
Diretor

CONTATOS

SECRETARIA

helpcenter@fiap.com.br

FINANCEIRO

financeiro@fiap.com.br

HELP DESK

helpdesk@fiap.com.br

COORDENADOR

lsilva@fiap.com.br

FELIPE CAVALCANTE VILELLA DE OLIVEIRA

- 42 anos
- Casado, pai de 3 filhos (2 meninas e um menino)
- Praticante de corrida e natação
- Adoro ler livros
- Apaixonado por programação
- Jogador de FIFA

FORMAÇÃO ACADÊMICA

GRADUAÇÃO

Tecnologia em Informática com Ênfase em Gestão de Negócios

FATEC (2002-2004)

PÓS-GRADUAÇÃO

MBA em Gestão: Liderança e Inovação

FGV (2021-2022)

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

- 24 anos atuando na área de desenvolvimento de software
- 7 anos de experiência na área de liderança
- Professor na FIAP há 1 ano e meio
- Especializado em desenvolvimento backend, desenvolvimento frontend, desenvolvimento mobile, infraestrutura e lançamento de produtos digitais

POR QUE ESTOU AQUI?

SHORT BIO

AGORA É A SUA VEZ

- Nome
- Idade
- Por que escolheu Análise e Desenvolvimento de Sistemas?
- Qual a sua expectativa da disciplina?

AI

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

Apresentação da disciplina

PRÉ-REQUISITOS

- Experiência com a linguagem de programação Typescript
- Confortável usando uma IDE
- Conhecimentos básicos de Git e GitHub
- Familiaridade com o uso de smartphones e seus aplicativos

> ⚠️ Caso você não domine algum dos pré-requisitos, não se preocupe: vamos dar apoio e indicar materiais de reforço.

MOBILE APPLICATION DEVELOPMENT

Mergulhe na criação de aplicativos para dispositivos móveis nas plataformas **Android** e **iOS**. Este curso o conduzirá pelo processo completo de desenvolvimento de Apps , permitindo que você conheça as funcionalidades específicas e atuais de cada plataforma, adquirindo conhecimento em conceitos como **integração de APIs**, design responsivo e otimização de desempenho

PORQUE APRENDER MOBILE?

OPORTUNIDADE

- **Alta demanda**: empresas e startups precisam de apps em áreas como fintech, saúde, educação e e-commerce.
- **IA como aliada**: ferramentas como Google Stitch aceleram prototipagem, mas exigem desenvolvedores para lógica, UX e integração.
- **Cross-platform e Low-Code**: Flutter, React Native e Kotlin Multiplatform ampliam alcance e reduzem custos.
- **Setores emergentes**: AR/VR, IoT e 5G criam novas experiências e produtos.
- **Diferencial humano**: criatividade, empatia, segurança e design inclusivo não podem ser automatizados.

O QUE VOCÊ IRÁ APRENDER

- Criar **aplicativos móveis nativos** com React Native
- Conectar seus apps a **APIs e serviços externos**
- Usar **recursos do dispositivo** como câmera, GPS e armazenamento

🔥 DINÂMICA DA AULA (HANDS-ON)

1

👀 EXPLORAR

Apresentamos rapidamente o problema ou funcionalidade que vamos construir.

2

👩‍💻 CODAR JUNTOS

Mão na massa! Escrevemos o código passo a passo, discutindo conceitos à medida que surgem.

3

🔄 TESTAR E AJUSTAR

Rodamos o app, testamos e fazemos melhorias em tempo real.

🔥 DINÂMICA DA AULA

4

🎯 DESAFIO INDIVIDUAL

Você recebe uma tarefa relacionada e deve resolver sozinho(a).

5

🔍 REVISÃO

Compartilhamos as soluções, discutindo erros e alternativas.

6

💡 REFLEXÃO FINAL

Consolidamos os aprendizados e conectamos com o próximo tema.

HORÁRIO DE AULA

Quarta-feira	Presencial 💻	21:15 às 23:15
Sexta-feira	Remoto 🏠	21:15 às 23:15

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

PRIMEIRO SEMESTRE

Ambiente e Ferramentas	Fundamentos de React Native	React Hooks	Estilização
Navegação	Listas	Persistência de Dados	Manipulação de Formulários
Context API	Consumo de APIs	Arquitetura Mobile	Permissões e Recursos Nativos

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

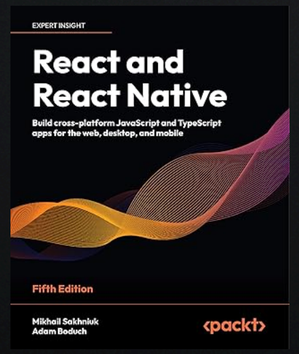
SEGUNDO SEMESTRE

TanStack Query	Autenticação	Firebase	Internacionalização e Localização
GPS e Mapas	Build do EAS	Deploy	Local First
Inteligência Artificial	Animações	Testes automatizados	

DATAS DE AVALIAÇÃO

Check Point 1	25/03
Check Point 2	29/04
Check Point 3	20/05
Challenge	Sprints 1 e 2
Global Solution	25/05 - 09/06
Substitutiva	15/06 - 19/06

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



React and React Native

Pro Tip

Embora os livros sejam ótimos, o desenvolvimento mobile é altamente prático. Certifique-se de codificar junto com os exemplos e criar pequenos projetos enquanto aprende. Isso ajudará você a solidificar seu entendimento e ganhar confiança.

SITES DE REFERÊNCIAS

- React Native
- Expo.dev
- React
- DevTo community
- Medium
- Hashnode
- Hacker News
- r/reactnative/

METODOLOGIA

- Aulas com objetivos específicos.
- Conteúdo proposto associado a sua aplicação no dia-a-dia.
- Integração entre as disciplinas.
- Preparação para o mercado de trabalho e aos projetos propostos pela FIAP.

Extra

FIAP

PODCAST - ESCUTA ESSA

O Hipsters Ponto Tech é o podcast onde o pessoal da Caelum e da Alura entra em discussões acaloradas sobre programação, design, ux, gadgets, startups e as últimas modinhas em tecnologia. Ah! E sempre com convidados. Saiba mais e participe do grupo no facebook

https://www.hipsters.tech/

Foto de Austin Distel na Unsplash

CONTATOS

proffelipe.oliveira@fiap.com.br

https://github.com/felipecvo

https://www.linkedin.com/in/felipecvo/

LICENÇA

Este material é disponibilizado sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

Atribuição 4.0 Internacional

Autor: Felipe Cavalcante Vilella de Oliveira, 2025