

II.14 DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS I	
<b>Função:</b> Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis	
<b>Classificação:</b> Execução	
<b>Atribuições e Responsabilidades</b>	
Elaborar projetos de aplicativos para plataformas móveis.	
<b>Valores e Atitudes</b>	
Incentivar a criatividade. Estimular a organização. Responsabilizar-se pela produção, utilização e divulgação de informações.	
Competência Profissional	Habilidades
1. Projetar aplicativos móveis, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento.	1.1 Codificar aplicativos para dispositivos móveis. 1.2 Utilizar ambientes de desenvolvimento de softwares para dispositivos móveis 1.3 Construir interface gráfica para dispositivos móveis. 1.4 Utilizar recursos de aparelhos celulares e tablets.
Orientações	
Ferramentas de apoio: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolvimento Nativo: <i>Android (Java/Kotlin), IOS (Objective-C/Swift);</i></li> <li>• Desenvolvimento Nativo multiplataforma: <i>React Native, Flutter, Xamarin;</i></li> <li>• Desenvolvimento Híbrido: <i>Cordova/PhoneGap, Ionic.</i></li> </ul> <p>Observação: As ferramentas de apoio presentes no currículo são sugestões da equipe de desenvolvimento curricular, selecionadas a partir de pesquisas realizadas com base no mercado de trabalho. As competências deverão ser desenvolvidas independentes da ferramenta de apoio utilizada. Todas as bases tecnológicas deverão ser abordadas.</p>	
Bases Tecnológicas	
Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arquiteturas e plataformas de mercado;</li> <li>• Modelos de desenvolvimento:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ nativo;</li> <li>✓ nativo multiplataforma;</li> <li>✓ híbrido.</li> </ul> </li> <li>• Lojas de aplicativos.</li> </ul> <p>Conceitos do modelo e plataforma de desenvolvimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Filosofia e arquitetura;</li> <li>• Fundamentos da plataforma;</li> <li>• Ciclo de vida e processo de desenvolvimento;</li> <li>• Ferramentas (SDK, IDE/CLI, emuladores, entre outros.);</li> <li>• Configuração do aplicativo e permissões.</li> </ul> <p>Interface com o usuário</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Layouts e estilização;</li> <li>• Componentes (texto, botões, imagens, listas, componentes para entrada de dados);</li> <li>• <i>Splash</i>, diálogos e notificações;</li> <li>• Navegação e roteamento.</li> </ul>	

Armazenamento de dados no lado cliente

- Gerenciamento de estado dos componentes.

Armazenamento de dados offline

Carga horária (horas-aula)					
Teórica	00	Prática Profissional	80	Total	80 Horas-aula

Possibilidade de divisão de classes em turmas, conforme o item 4.9 do Plano de Curso.

Todos os componentes curriculares preveem prática, expressa nas habilidades relacionadas às competências. Para este componente curricular, está prevista divisão de classes em turmas.

**Para ter acesso às titulações dos profissionais habilitados a ministrarem aulas neste componente curricular, consultar o site: <https://crt.cps.sp.gov.br/index.php>**