



Técnico em Desenvolvimento de sistemas



Interfaces para dispositivos móveis

Instrutor: Wagner Cesar Vieira
wagner.vieira@docente.senai.br



Quem somos?



Quem somos?

Fatec
Taquaritinga

1998 - Tecnólogo em
Processamento de Dados



Encarregado
CPD - **2005**

SENAI

Etec
Prof. Idio Zucchi
Bebedouro

2007 Professor de
ensino médio e técnico

Fatec
São José do
Rio Preto

2011 - Licenciatura
em informática



INSTITUTO FEDERAL
São Paulo
Câmpus Barretos

2022 - Especialização em educação
profissional e tecnológica

2024 - Especialização em
desenvolvimento para internet e
dispositivos móveis

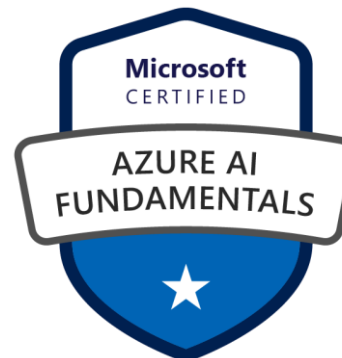
SENAI

2022 Instrutor de
formação profissional



Net Solutions
SOLUÇÕES EM INFORMÁTICA

2020 Analista Devops



Google Cloud



Power BI



Plano de curso – 1º Semestre/2024



Componentes curriculares	Carga horária	Horas/aula
1. Banco de dados	75 horas	5,0
2. Programação Web Back-End	60 horas	4,0
3. Interface para dispositivos móveis	75 horas	5,0
4. Programação para dispositivos móveis	90 horas	6,0



Objetivo



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 socioemocionais adequadas a diferentes situações profissionais.



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



Capacidades técnicas



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 socioemocionais

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

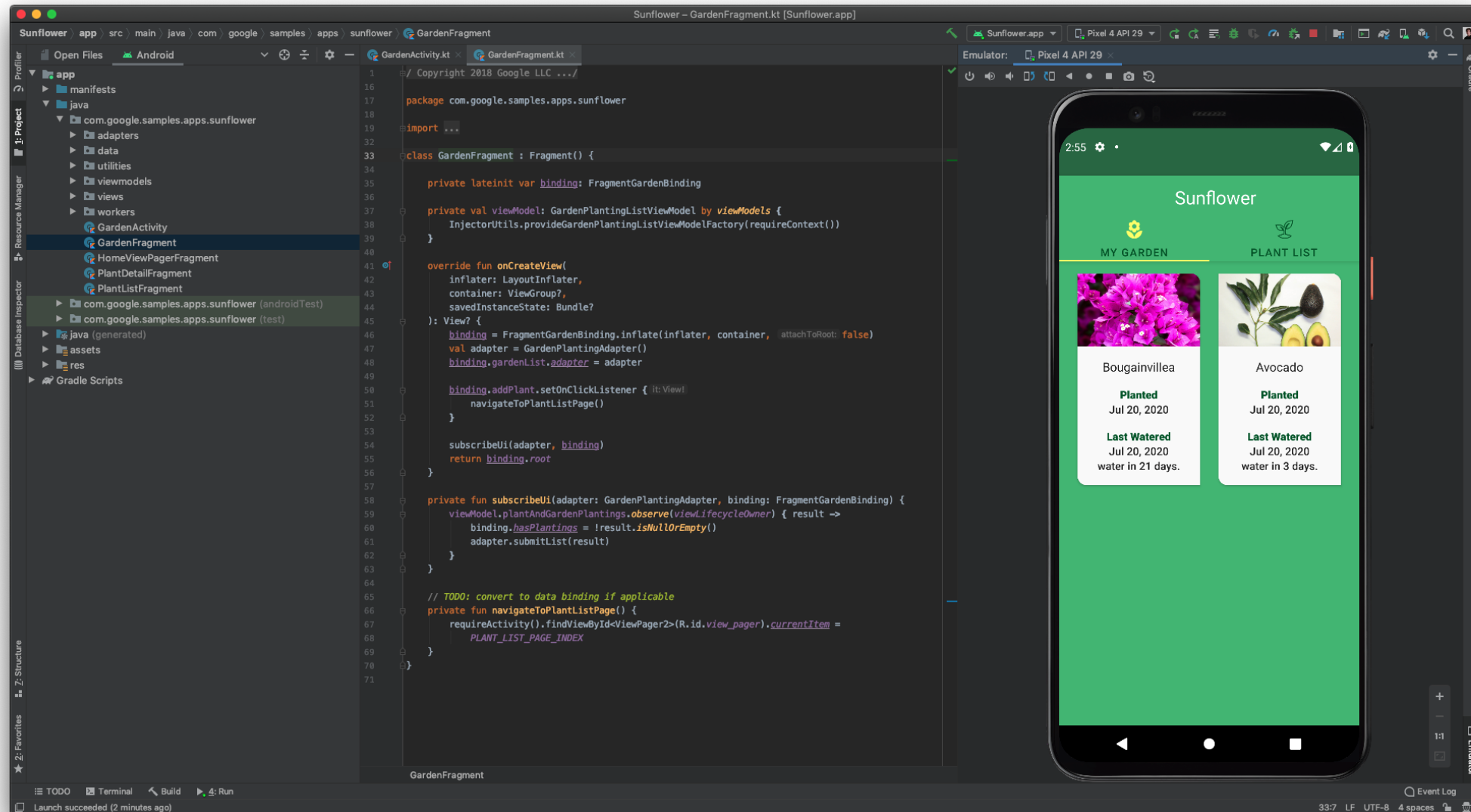
1.5.1. Instalação e configuração

1.5.2. Gerenciamento de dependências

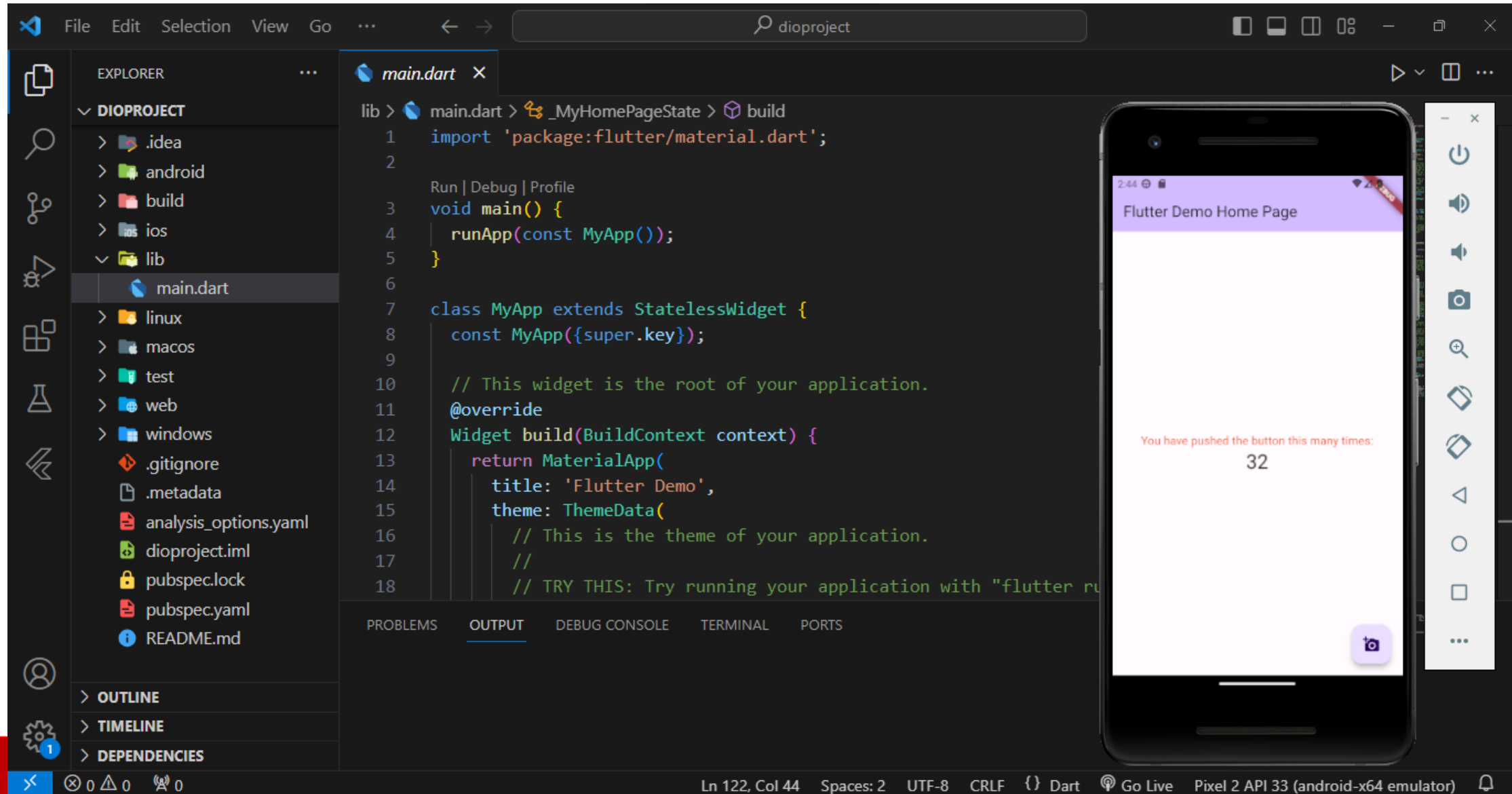
1.5.3. Recursos e interfaces



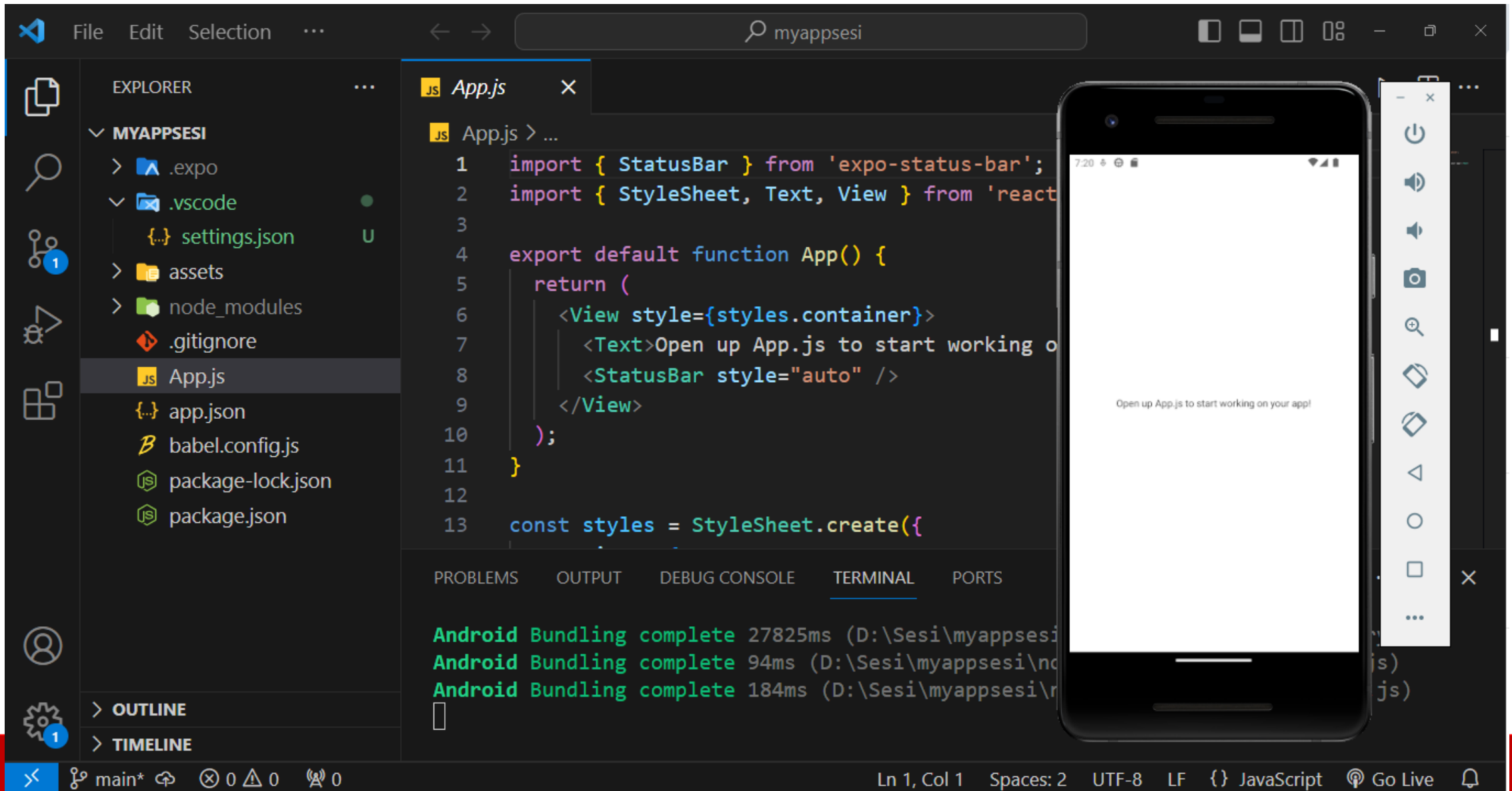
Android Studio – Java e Kotlin



Visual Studio Code - Flutter



Visual Studio Code – React Native



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



Conhecimentos

3. Recursos de hardware

3.1. Bluetooth

3.2. GPS

3.3. Wifi

3.4. Acelerômetro

3.5. Multimídia

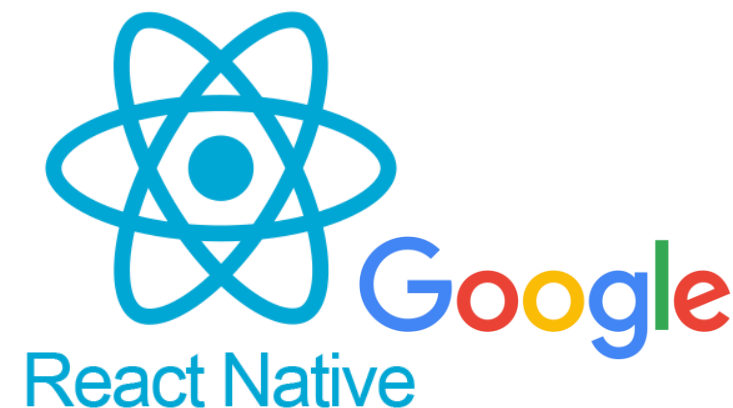
3.5.1. Audio

3.5.2. Câmera

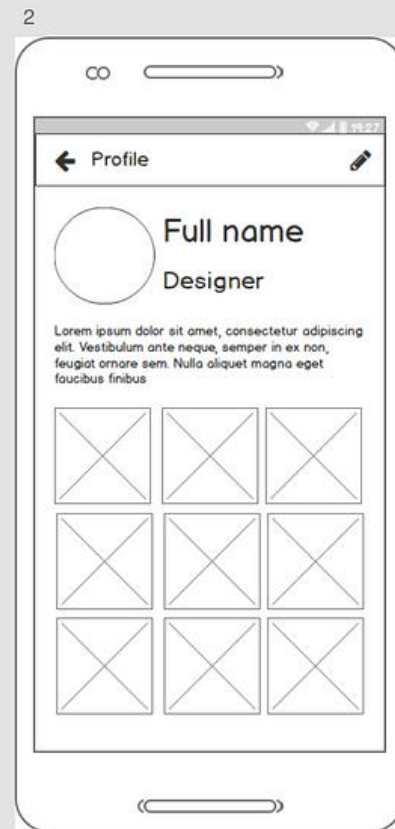
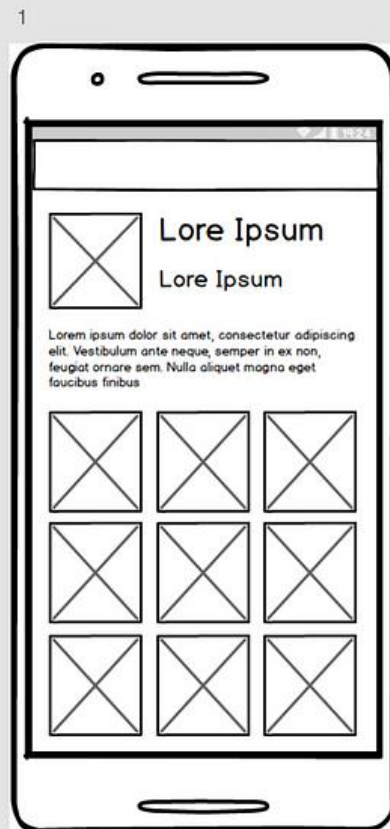


Seminários

- Desenvolvimento nativo
- Desenvolvimento híbrido

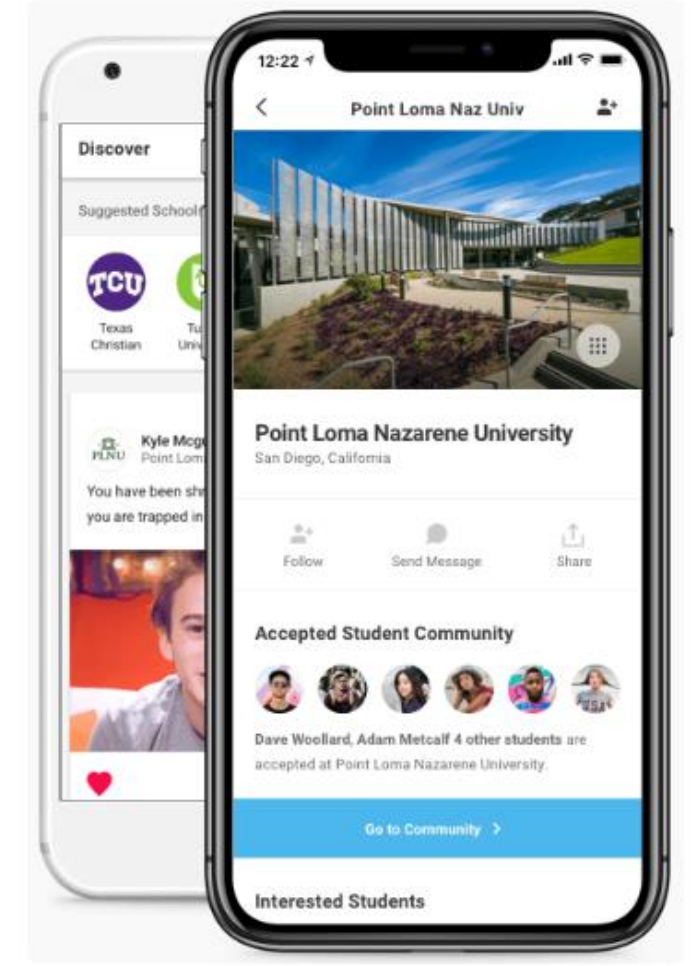
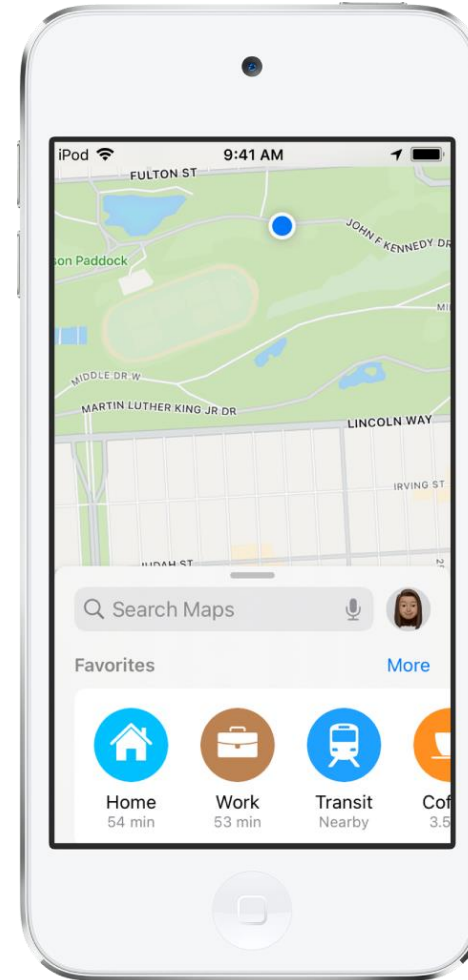
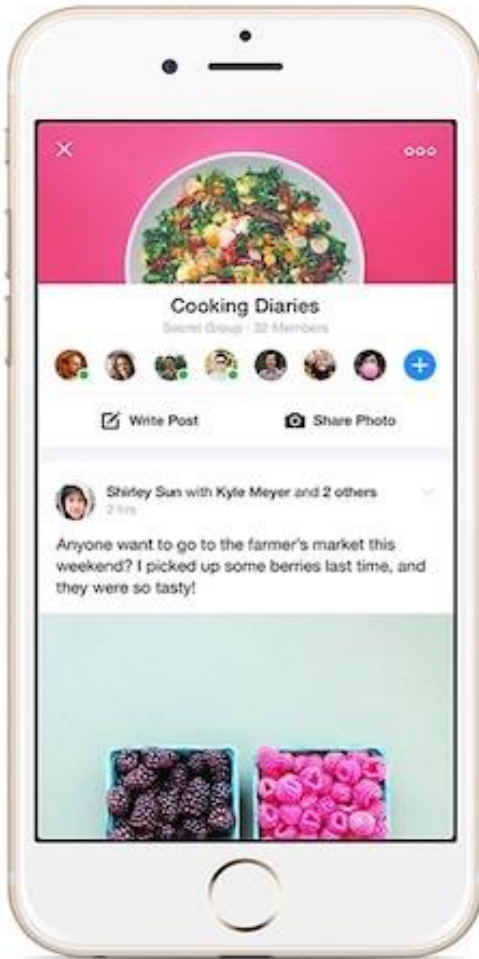


Prototipação



Brainstorming

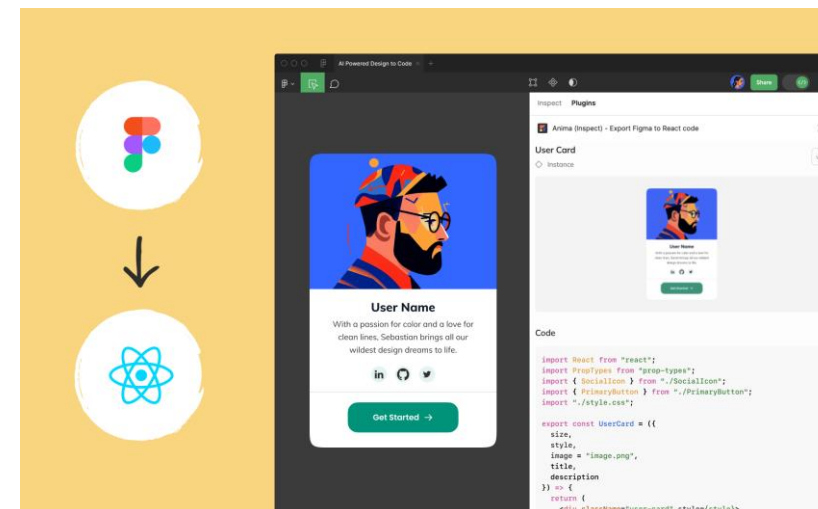
SENAI



Material de apoio



Google Classroom



Metodologias de aprendizagem



Seminários

APRENDIZAGEM
BASEADA EM
PROJETOS

DESIGN
THINKING

PBL

Ensino
Híbrido

GAMEFICAÇÃO

Rotação
por
estações

Sala de
aula
invertida

Cultura
maker



Avaliação e recuperação



PRODUCT OWNER



SCRUM MASTER

SCRUM TEAM



DEVELOPER



QA



UX/UI DESIGNER



Cronograma de atividades



Dúvidas, comentários



wagner.vieira@docente.senai.br

