

Dispositivos móveis IOS

Código	?
Área temática	Programação
Objetivos	Pretende-se que os formandos sejam capazes de desenvolver, de forma autónoma, aplicações para dispositivos iOS.
Requisitos	Iniciativa: Programação I; Iniciativa: Programação II; Iniciativa: Base de dados; Iniciativa: Design de Interação Iniciativa: Introdução aos dispositivos móveis;
Público-alvo	?
N.º potencial de interessados	24
N.º de horas	50
N.º de edições	4
Follow up	Iniciativa: Dispositivos Móveis Android;
Conteúdos programáticos	Conceitos de programação em Objective-C; Desenvolvimento da primeira aplicação em xCode; Visualização de conjuntos de dados e implementação de operações; Sistemas de navegação e reconhecimento de gestos; layouts responsivos; Estruturas de dados; Comunicação entre apps e serviços externos; Utilização de Sensores e recursos; Integração com Clouds (ex: icloud); Gestão de Notificações; Programação de interfaces e usabilidade; Integração de APP (internas e externas); Inspeção e análise de código; Submissão de uma aplicação na APP Store.
Corpo docente	Professor/Formador
Parceiros	Softinsa
Metodologias de aprendizagem	Formação teóricas: - Exploração participada dos conteúdos do programa de estudo, recorrendo a exposição com eventual projeção, experiências e discussão, feita pelos alunos e docente. Formação prática e laboratorial: - Modelo de estudos de Bolonha, PBL (project based learning), experimentação apoiada de conteúdos expressos no programa de estudo, recorrendo a equipamento informático, pesquisa de informação, e discussão. - Complemento formativo, recorrendo a atividades que vão de encontro às dificuldades identificadas no processo educativo.

Estratégias e planos de comunicação/divulgação	?
Modalidade	100% presencial (com possível opção de streaming)
Equipamentos necessários	Estações de trabalho (vinte e quatro estações) com características de Hardware para suportar as plataformas de programação em iOS (apple) e respectivos simuladores.
Potencial de empregabilidade	?