

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 respetivos simuladores. |
| Potencial de empregabilidade | ? |