

Introdução aos Dispositivos Móveis

Código	?
Área temática	Programação
Objetivos	Identificar e compreender arquiteturas de dispositivos móveis. Programação de aplicações para dispositivos móveis. Performance e segurança.
Requisitos	Iniciativa: Programação I; Iniciativa: Programação II; Iniciativa: Base de dados; Iniciativa: Design de Interação Iniciativa: Programação web;
Público-alvo	Jovens Steam
N.º potencial de interessados	24
N.º de horas	30
N.º de edições	12
Follow up	Iniciativa : Dispositivos Móveis IOS; Iniciativa : Dispositivos Móveis Android;
Conteúdos programáticos	Arquiteturas web; Tecnologias mobile; Sistemas de Informação para dispositivos móveis; Como criar uma app sem codificar; Melhores linguagens de programação para desenvolvimento de aplicações móveis; Introdução à arquitetura android; Introdução à arquitetura iOS; Realm e Firebase; Xamarin vs. desenvolvimento nativo; Apps em Xamarin ou React: <i>cross-platform development</i> ; <i>Frameworks (ex: Ignite; pepperoni; react native;)</i> Segurança nas comunicações; Android vs iOS.
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 e respectivos simuladores.
Potencial de empregabilidade	?