EDITAL nº 06/2026 - DIRPPG-PB - PRORROGAÇÃO

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Pelo presente, fazemos saber aos interessados que se acham abertas as inscrições para as vags remanescentes da VI turma do CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS, nível *Lato Sensu*, cujo funcionamento foi aprovado pelo Conselho de Pesquisa e Pós-Graduação da UTFPR - COPPG, conforme Resolução COPPG/UTFPR nº 156, de 08 de dezembro de 2023, de acordo com o Regulamento da Organização Didático-Pedagógica dos Cursos de Pós-Graduação Lato Sensu da UTFPR, aprovado pela Resolução COUNI/UTFPR Nº 97, de 10 de fevereiro de 2023, e em concordância com a Resolução 01/2018 CNE/CES, obedecendo as seguintes condições:

I - FINALIDADE DO CURSO

Título: Curso de Especialização em Programação para Dispositivos Móveis

Área de Conhecimento: Linguagens de Programação (10303014)

Nível: Especialização (Pós-Graduação *Lato-Sensu*)

O presente curso de especialização em Programação para Dispositivos Móveis tem por objetivo formar profissionais capacitados no desenvolvimento estruturado de aplicações para Dispositivos Móveis, com conhecimento de todo o ciclo de desenvolvimento de uma solução para esta plataforma, focando na tecnologia Android, com uma visão mais pontual da tecnologia para IOS, assim como na apresentação de ferramentas open-sources para o desenvolvimento, tais como Android Studio e Eclipse, e apresentado em detalhes linguagens de programação, tais como Java, Kotlin e Swift. Para isso, o curso oferecerá uma visão integrada destas tecnologias, permitindo ao aluno desenvolver soluções completas, combinando as tecnologias mais apropriadas para resolver seus problemas específicos.

II - MODALIDADE DO CURSO

1. O curso terá suas aulas ministradas na modalidade à distância **com aulas remotas ao vivo**.

2. As aulas síncronas serão realizadas por meio da plataforma Google Meet. Já as aulas assíncronas ocorrerão por meio de atividades propostas pelos docentes, utilizando como Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) a plataforma Moodle institucional. Os encontros síncronos serão, em sua maioria, semanais, aos sábados (das 08h às 12h, e das 13h às 15h).

3. O polo presencial do curso se localiza na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Pato Branco, situada à Via do Conhecimento, km 1, CEP: 85503-390, na cidade de Pato Branco - PR.

III - DURAÇÃO, TURNO E HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO DO CURSO

A carga horária total do curso é de 360 horas, sendo que as aulas serão ministradas em encontros à distância de forma **síncrona**, semanalmente, exceto quando da ocorrência de feriados nacionais ou locais, aos sábados pela manhã (das 8h às 12h) e à tarde (das 13h às 15h). Entre uma disciplina e outra, haverá um sábado de folga para que o aluno possa realizar o trabalho final da disciplina anterior.

IV - VAGAS

1. O curso oferece **54** (cinquenta e quatro) vagas para concorrência pública.

2. A turma será aberta se houver no mínimo **48** (quarenta e cinco) candidatos selecionados com matrícula confirmada.

3. Obs. o mínimo corresponde a 90% do número de vagas ofertadas.

4. A quantidade de vagas para concorrência pública pode ser majorada em até 25%, respeitando os critérios de seleção e classificação.

5. Sobre o número total de alunos matriculados a UTFPR se reserva o direito de acrescer vagas adicionais (10%) visando a capacitação de servidores, conforme política institucional da UTFPR. Também será adicionada 10% de vagas para bolsa aos egressos destaques do curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e o curso de Engenharia de Computação da UTFPR-Câmpus Pato Branco.

V - DATAS PARA INSCRIÇÃO, CLASSIFICAÇÃO, MATRÍCULA E DA INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

1. O cronograma de inscrição e matrícula das vagas remanescentes segue as datas dispostas abaixo:

Período de Inscrição	**09/09/2026 a 05/10/2026**
Resultado da classificação	**06/10/2026**
Interposição de Recurso	**07/10/2026**
Período de Matrícula	**08/10/2026**
Segunda chamada para matrícula	**09/10/2026**

2. À UTFPR se reserva ao direito de promover prorrogações e ajustes nos períodos acima, comunicando as alterações no site de divulgação da oferta do curso e inscrições.

3. O presente Edital tem prazo de validade de 12 (doze) meses a partir da data da sua publicação, prazo máximo possível de eventuais prorrogações e ajustes na oferta da turma do curso.

VI - CONDIÇÕES PARA INSCRIÇÃO

1. Os interessados em participar do processo de classificação deverão:

a) Efetuar a inscrição no site Portal Cursos e Eventos.

b) Efetuar o pagamento da taxa de inscrição no valor de R$ **50,00** (cinquenta reais).

c) Encaminhar através do Portal Cursos e Eventos, até o dia **05/10/2026** (último dia da inscrição), cópia dos seguintes documentos:

- ✔ Para Brasileiros, documento de identidade e Comprovante de Situação Cadastral, no CPF;
- ✔ Para Estrangeiros, passaporte e/ou carteira de registro nacional de migrante (CRNM). Na falta de um dos documentos, cópia do documento de identidade do seu país;
- ✔ Histórico escolar do curso de graduação;
- ✔ Curriculum Vitae;
- ✔ Comprovante de Residência (com data máxima de três meses após vencimento);
- ✔ Diploma de graduação de curso superior, contendo a data de colação de grau, legalmente reconhecido pelo Ministério da Educação (se estrangeiro, autenticado na Embaixada ou Representação Consular do Brasil em seu país de origem) ou cópia digital de declaração de conclusão do curso concedido pela respectiva Coordenação de curso da Instituição de origem;

2. O candidato, ao se inscrever, aceita as condições constantes no presente edital, delas não podendo alegar desconhecimento.

3. O candidato deve armazenar o número do protocolo e código de acesso, gerados no momento da inscrição no Portal Cursos e Eventos. Essas informações serão necessárias para acompanhar os processos de inscrição e classificação.

Observações:

A - O certificado de conclusão é aceito apenas para inscrição e matrícula. Para fazer jus ao Certificado da Especialização em Programação para Dispositivos Móveis, além de cumprir os requisitos acadêmicos do curso, o estudante deverá obrigatoriamente entregar cópia do Diploma de Graduação e apresentar o documento original para autenticação em até seis meses após o início das atividades letivas, sob pena de cancelamento da matrícula.

B - Para o candidato estrangeiro, poderá ser solicitada documentação complementar, após análise inicial. Os documentos necessários para esta situação serão requeridos pela secretaria do curso, em atendimento à legislação brasileira vigente.

VII - CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO DO CURSO

Início das atividades letivas	**10/10/2026**
Férias	**21/11/2026**
Reinício das atividades letivas	**13/02/2027**
Férias	**20/11/2027**
Reinício das atividades letivas	**18/02/2028**
Término das atividades letivas	**23/09/2028**

VIII - CRITÉRIOS PARA CLASSIFICAÇÃO

1. Os candidatos serão classificados por uma Comissão designada pelo Diretor-Geral do *Campus* Pato Branco, conforme Regulamento da Organização Didático-Pedagógica dos Cursos de Pós Graduação Lato Sensu da UTFPR;

2. A classificação dos candidatos será feita até o número de vagas existentes na concorrência pública, podendo ser majorada em até 25%, respeitados os critérios de seleção e classificação.

3. Os demais candidatos comporão lista de espera para o caso de desistências.

4. A seleção dos candidatos será feita pelos critérios estabelecidos e aprovados no PPC - Projeto Pedagógico do Curso

Serão, primeiramente, selecionados os candidatos que possuem formação na área de informática. O remanescente de vagas será destinado para os alunos com outras formações, que comprovarem por meio de documento experiência na área de computação. Para seleção, será calculada a média aritmética simples de todas as notas do aluno em seu curso de graduação, este obtido por meio do histórico escolar. Os candidatos serão classificados dado esta média, sendo os candidatos com maiores médias classificados nas primeiras colocações. Será utilizado a

maior idade do aluno como critério de desempate. Para a seleção das bolsas para egresso destaque se dará por meio do coeficiente de rendimento na universidade, sendo os primeiros colocados os egressos com maiores coeficiente.

5. O resultado da seleção será publicado no site de inscrição, na data indicada no item V;

6. O processo de seleção de servidores visando o programa de capacitação interna da UTFPR será realizada pela Coordenação de Recursos Humanos do campus de origem do servidor.

IX - INTERPOSIÇÃO DE RECURSO

1. A interposição de recurso, em relação ao resultado do processo de seleção, deve ser feita junto à Assessoria de Pós-Graduação *Lato Sensu*, no horário das 8h às 16h, até a data indicada no item V do presente documento, através do e-mail posmoveis-pb@utfpr.edu.br;

2. Da interposição, além do texto com as justificativas e questionamentos, poderão constar documentos e outros anexos que o candidato ache conveniente para a análise.

X - MATRÍCULA

1. O processo de matrícula compreende entrega ou envio dos seguintes documentos:

✔ Cópia autenticada frente e verso do diploma ou certificado/declaração de conclusão do curso de graduação (*) (**);

(*) O certificado ou declaração de conclusão será aceito apenas para matrícula; para receber o Certificado da Especialização, além de cumprir os requisitos acadêmicos do curso, o estudante deverá obrigatoriamente enviar cópia autenticada do Diploma de Graduação conforme especificado no edital;

(*) Os diplomas de graduações adquiridos no exterior, deverão estar autenticados na Embaixada ou Representação Consular do Brasil em seu país de origem.

✔ Cópia autenticada do histórico escolar do curso de graduação**;**

✔ Cópia autenticada do documento de identidade com foto;

✔ Cópia simples do CPF ou comprovante de inscrição no CPF (impresso a partir da página da Receita Federal com código de controle e data de impressão), somente se o documento de identidade não contiver o número do CPF;

✔ Cópia simples da certidão de nascimento ou casamento, somente se o documento de identidade não contiver o local de nascimento (naturalidade) ou se o nome no documento de identidade está diferente do nome que consta na certidão

✔ Cópia autenticada do passaporte (candidatos estrangeiros)

✔ Cópia autenticada da Carteira de Registro Nacional de Migrante (CRNM) ou protocolo de registro de visto (***) (candidatos estrangeiros em cursos presenciais)

(***) Ao chegar ao país, existe o prazo de 30 dias, contados da data da entrada, para que o estrangeiro se apresente à Polícia Federal para solicitar o RNE. A cédula, entretanto, não fica pronta imediatamente. O estrangeiro receberá um protocolo. Este protocolo já possui o número do RNE necessário para proceder à matrícula. O estudante poderá agendar o atendimento na Polícia Federal pela Internet, mesmo antes de entrar no país.

2. Os candidatos selecionados deverão efetuar o pagamento da taxa de matrícula até **08/10/2026** e concluir o processo de matrícula de forma remota ou presencial.

2.1. **Matrícula de forma remota:**

- Via e-mail: enviar os documentos com autenticação digital emitida em cartório, para o e-mail posmoveis-pb@utfpr.edu.br até às 23h59min do dia 08/10/2026 com o assunto "Documentos - Matrícula VI Turma".
- Via correio: enviar a cópia da documentação, autenticada em cartório, com data de postagem até 08/10/2026, para o seguinte endereço:

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ - CAMPUS PATO BRANCO
Curso de Especialização em Programação para Dispositivos Móveis
Aos cuidados de Robison Cris Brito ou Marcio Fernandes
Via do Conhecimento, km 1 - Caixa Postal 571
CEP: 85503-390
Pato Branco - Paraná - Brasil

2.2 **Matrícula de forma presencial:**

Apresentar, junto à secretária do curso, que atenderá no Diretoria de Pesquisa e Pós Graduação (DIRPPG), no período especificado no item VI deste edital no horário das 08h às 11h30 e das 13h30 às 17h:

- Os originais e uma cópia dos documentos postados na fase de inscrição;
- Documentação para estrangeiros, quando solicitada pela coordenação.

3. Os candidatos que não fizerem a matrícula até a data limite perderão suas vagas, sendo as mesmas disponibilizadas aos candidatos da lista de espera.

4. No ato da matrícula deverá ser assinado o contrato de prestação de serviços, disponível, para leitura e conhecimento prévio, no site de inscrição.

XI – CONVÊNIO UTFPR E FUNDAÇÃO DE APOIO (FUNTEF-PR)

1. A Fundação de Apoio à Educação, Pesquisa e Desenvolvimento Científico e Tecnológico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (FUNTEF-PR) atuará como apoio à UTFPR na gestão financeira do presente curso, sendo a responsável pela inscrição inicial e captação das mensalidades, e esta parceria entre a UTFPR e FUNTEF-PR é regulada pelo Convênio nº 23/2025, constante no Processo SEI: 23064.054828/2025-03.

2. Processos relacionados com cobrança, emissão de novos boletos, ajustes contratuais e outras dúvidas e situações relacionadas com a gestão financeira do curso poderão ser tratadas pelo aluno/candidato diretamente com a Fundação em seu Portal de Serviços FUNTEF-PR.

XII - CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

1. O candidato, no ato da inscrição fará a opção de uma das seguintes condições de pagamento da matrícula e mensalidades:

a. **Valor do Curso à vista:** Matrícula no valor de R$ 393,02 com vencimento no dia 08/10/2026 e parcela única no valor de R$ 8.096,99 com vencimento no dia 10/11/2026 *(10% de desconto para pagamento à vista)*

b. **Valor do curso parcelado**: Matrícula no valor de R$ 393,02 com vencimento no dia 08/10/2026, e mais 23 parcelas de R$ 393,02 com vencimentos nos dias 10 de cada mês, a partir do mês de novembro de 2026.

2. Não haverá a devolução da taxa de inscrição dos candidatos desistentes ou não classificados, caso o curso tenha a sua abertura confirmada.

3. A devolução da taxa de matrícula, no caso de desistência, se fará no montante de 80% de seu valor, desde que solicitada antes do início das aulas do curso.

Atenção: Para fins de formalização dos serviços prestados durante o curso, o aluno deverá realizar o aceite eletrônico na etapa de inscrição no Portal Cursos e Eventos.

XIII - CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

Ao estudante que cumprir com todos os requisitos previstos no Regulamento da Organização Didático-Pedagógica dos Cursos de Pós-Graduação *Lato Sensu* da UTFPR vigente, fará jus ao respectivo Certificado de Especialista, acompanhado de seu Histórico Escolar.

XIV – INFORMAÇÕES GERAIS

1. Eventuais questões do presente edital poderão ser dirimidas, em caso de discordância, no foro da Justiça Federal para dirimir eventuais questões decorrentes do edital, não solucionadas administrativamente.

2. O presente edital será publicado por meio de boletim eletrônico disponível na Página de Consulta Publicações Eletrônicas.

3. Informações adicionais e eventuais dúvidas sobre o curso poderão ser atendidas pelos telefones (46) 3220-2591, ou pelo e-mails da coordenação (posmoveis-pb@utfpr.edu.br).

4. O presente edital também será publicado em meio eletrônico no site da FUNTEF para o processo de inscrição e submissão de documentos por meio do Portal Cursos e Eventos.

5. Casos omissos a este edital serão resolvidos pela Diretoria de Pesquisa e Pós-graduação e/ou sua Assessoria de Pós-graduação Lato Sensu.da UTFPR campus Pato Branco

Pato Branco, 08 de setembro de 2026.

(Assinado Eletronicamente)
ROBISON CRIS BRITO
Coordenador da Especialização em Programação para Dispositivos Móveis
UTFPR - *Campus* Pato Branco

(Assinado Eletronicamente)
THIAGO DE OLIVEIRA VARGAS
Diretor de Pesquisa e Pós-Graduação
UTFPR - *Campus* Pato Branco

Relação de links desse edital:

Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação - *Campus* Pato Branco (DIRPPG-PB): http://portal.utfpr.edu.br/estrutura/pesquisa-e-pos-graduacao/dirppg/pato-branco

Pós-Graduação Lato Sensu-Especializações: http://www.pb.utfpr.edu.br/posmoveis

Inscrição | Postagem de documentos | Consulta seleção: **http://conveniar.funtefpr.org.br/eventos/**

Regulamento da Organização Didático-Pedagógica dos Cursos de Pós-Graduação Lato Sensu da UTFPR: http://portal.utfpr.edu.br/documentos/pesquisa-e-pos-graduacao/proppg/lato-sensu/regulamento_lato_sensu_2018/view

Documento assinado eletronicamente por (Document electronically signed by) **ROBISON CRIS BRITO**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em (at) 08/09/2026, às 16:15, conforme horário oficial de Brasília (according to official Brasilia-Brazil time), com fundamento no (with legal based on) art. 4º, § 3º, do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

Documento assinado eletronicamente por (Document electronically signed by) **THIAGO DE OLIVEIRA VARGAS**, **DIRETOR(A)**, em (at) 08/09/2026, às 17:15, conforme horário oficial de Brasília (according to official Brasilia-Brazil time), com fundamento no (with legal based on) art. 4º, § 3º, do Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site (The authenticity of this document can be checked on the website) https://sei.utfpr.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador (informing the verification code) **5962174** e o código CRC (and the CRC code) **7CE4D9FF**.

ANEXOS

DISCIPLINAS DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

Disciplina: Introdução ao Desenvolvimento para Dispositivos Móveis **Carga Horária:** 8

Programa:

Apresentação dos conceitos básicos e informações sobre o mercado de desenvolvimento;
Possibilidades com a plataforma Android;
Técnicas de desenvolvimento de aplicativos com interfaces atrativas;
Mercado de jogos para dispositivos móveis;
Técnicas de conectividade e frameworks;
Monetização;
Desenvolvimento de aplicativos para objetos.

Bibliografia:

1. SIMAS, Victor L.; BORGES, Olimar T.; COUTO, Júlia M C.; et al. Desenvolvimento para dispositivos móveis - Volume 2. [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2019. 9788595029774. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595029774/. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. OGLIARI, R. da S.; BRITO, R. C. Android : do básico ao avançado. [s. l.]: Moderna, 2014. ISBN 9788539904839. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.271186&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Android Básico **Carga Horária:** 24

Programa:

Apresentação da IDE de Desenvolvimento;
Estrutura de um projeto na plataforma Android;
Componentes Visuais Básicos;
Gerenciadores de layout;
Interatividade por meio de clique;
Troca de tela. Passagem de parâmetros. Utilização da classe Intent;
Ciclo de vida de uma aplicação Android;
Utilização de arquivos de recursos (resources);
Utilização de imagens;
Componentes visuais sofisticados;
Eventos sofisticados;
Persistência de dados utilizando Banco de Dados;
Organização do código Android em camadas;
Listas personalizadas;
Componentes visuais ricos.

Bibliografia:

1. QUERINO FILHO, L. C. Desenvolvendo seu primeiro aplicativo android. 2. ed. rev. atual. [s. l.]: Novatec, 2017. ISBN 9788575223789. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.287383&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. LECHETA, R. R. Google Android : aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 5. ed. rev. e ampl. [s. l.]: Novatec, 2016. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.278739&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. BRITO, R. C. Android com android studio: passo a pass. [s. l.]: Ciência Moderna, 2017. ISBN 9788539907632. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.286878&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Android Aplicado **Carga Horária:** 24

Programa:

Apresentação do uso de GPS, Mapas e APIs específicas para manipulação de geocódigos;
Utilização de técnicas de persistência alternativa;
Manipulação da dados multimídias, gerando, armazenando e reproduzindo sons, vídeos e imagens. Utilização de sensores;

Técnicas de conectividade com servidores remotos;
Desenvolvimento de um projeto colaborativo usando ferramentas de controle de versões.

Bibliografia:

1. OGLIARI, R. da S.; BRITO, R. C. Android : do básico ao avançado. [s. l.]: Moderna, 2014. ISBN 9788539904839. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.271186&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. BRITO, R. C. Android para iniciantes com Eclipse : passo a passo. [s. l.]: Ciência Moderna, 2015. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.278176&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. DEITEL, P. J. et al.Android para programadores: uma abordagem baseada em aplicativo. 2.ed. [s. l.]: Bookman, 2015. ISBN 9788582603383. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.280224&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Interfaces Gráficas em Aplicações para Dispositivos Móveis **Carga Horária:** 24

Programa:
Fundamentos de UX: experiência do usuário, design de interação, arquitetura de informação e usabilidade;
Evolução dos dispositivos portáteis e as características físicas e de processamento dos principais dispositivos;
Restrições de visor e de controles;
Métodos, Técnicas e Ferramentas de UX Design: design centrado no usuário, técnicas para pesquisa com usuários;
Validação de UX;
Padrões de Interação (Componentes), Estilos de interação;
Projeto de interface interativa.

Bibliografia:

1. RACHEL, H. The Mobile Frontier. 1.ed. [s. l.]: Rosenfeld Media, 2012.
2. TIDWALL, J. Designing interfaces. 2.ed. [s. l.]: O´Reilly, 2010.
3. WEINSCHENK, S. 10 Things every designer should know about peopl. 1.ed. [s. l.]: Voices that matter, 2011.

Disciplina: APIs de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis **Carga Horária:** 24

Programa:
O que é uma API e como utilizar uma API para o seu projeto Android;
Principais sites com bibliotecas e APIs para plataforma Android;
API para chamadas de rede;
API para utilização de imagens;
API de armazenamento de dados;
API de login com provedores;
API de datas e calendário.

Bibliografia:

1. RESENDE, K. Kotlin com Android: Crie aplicativos de maneira fácil e divertida. 1.ed [s. l.]: Casa do Código, 2018.
2. SAUDATE, A. APIs REST em Kotlin: Seus serviços prontos para o mundo real. 1.ed [s. l.]: Casa do Código, 2021.

Consulta à base Biblio Tec em: 18/04/2022.

Disciplina: Gestão de Projeto Móvel **Carga Horária:**16

Programa:
Contexto da gestão de projetos, gestão orientada a produto e orientada a projeto;
Framework PMBOK e a gestão de projetos mobile;
Gestão de projetos mobile e modelos ágeis;
Planejamento ágil (escopo, tempo, custos, recursos, riscos, comunicações, qualidade, aquisições, partes interessadas e integração);
Monitoramento de projetos ágeis;
Encerramento de projeto e lições aprendidas.

Bibliografia:

1. CAMARGO, R. Gestão ágil de projetos : as melhores soluções para suas necessidades. São Paulo: Saraiva, 2019. ISBN 9788553131877. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000015344&authtype=shib&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 1 abr. 2022.
2. COUTINHO, H. Da estratégia ágil aos resultados : uma combinação de abordagens adaptativas, mudanças dialógicas e gestão avançada de projetos. São Paulo: Saraiva, 2019. ISBN 9788571440449. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsmib&AN=edsmib.000015443&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 1 abr. 2022.
3. MIGUEL, A. Gestão de projetos de software. 5. ed. atual. [s. l.]: FCA, 2015. ISBN 9788727228041. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.282386&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 1 abr. 2022.

Disciplina: Desenvolvimento de Jogos para Smartphones **Carga Horária:** 48

Programa:
História dos Jogos;
Projeto de um Jogo;
Linguagem e Plataformas de Desenvolvimento;
Game Engine;

Ciclo de vida de um jogo;
Cenários e Objetos 3D;
Personagens;
Física;
Colisões;
Publicação.

Bibliografia:

1. DAMIANI, E. B. Programação de jogos Androi. 2. ed. [s. l.]: Novatec, 2016. ISBN 9788575224779. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.281315&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. KORJENIOSKI, M. Desenvolvimento de jogos 2D com android. [s. l.], 2020. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ir00595a&AN=riut.1.19881&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. QUEIRÓS, R.; SIMÕES, A. Introdução ao desenvolvimento de jogos em android. 1. ed. [s. l.]: FCA, 2015. ISBN 9789727228072. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.284054&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Desenvolvimento Nativo para Plataforma Android **Carga Horária:** 24

Programa:
Arquitetura de software Android;
Modelos e estilos arquiteturais;
Utilização de componentes visuais avançados;
Data binding e persistência de dados;
Leitura de sensores de forma otimizada;
Tópicos em otimização de aplicação para contextos de falta de memória e conexão.

Bibliografia:

1. QUERINO FILHO, L. C. Desenvolvendo seu primeiro aplicativo android. 2. ed. rev. atual. [s. l.]: Novatec, 2017. ISBN 9788575223789. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.287383&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. LECHETA, R. R. Google Android : aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 5. ed. rev. e ampl. [s. l.]: Novatec, 2016. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.278739&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. BRITO, R. C. Android com android studio: passo a pass. [s. l.]: Ciência Moderna, 2017. ISBN 9788539907632. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.286878&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Integração de Aplicativos para dispositivos móveis com serviços web **Carga Horária:** 32

Programa:
Apresentar o modelo de comunicação entre dispositivos móveis e servidores remotos;
Fazer comunicação com servidores de Socket;
Utilização da classe asynctask, pacotes retrofit e volley;
Comunicação HTTP, REST e WS;
Desenvolvimento e consumo de serviços remotos desenvolvidos em Java;
Consumo de serviços remotos existentes na Internet (Clima, CEP, etc);
Persistência em servidores remotos.

Bibliografia:

1. OGLIARI, R. da S.; BRITO, R. C. Android : do básico ao avançado. [s. l.]: Moderna, 2014. ISBN 9788539904839. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.271186&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. BRITO, R. C. Android com android studio: passo a pass. [s. l.]: Ciência Moderna, 2017. ISBN 9788539907632. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.286878&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. KUHN, G. W. Aplicativo Android para mensagens instantâneas utilizando microserviços REST. 2018. [s. l.], 2018. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ir00661a&AN=roca.1.13199&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Técnicas de Integração e Entregas Contínuas (Devops) em programação para dispositivos móveis **Carga Horária:** 16

Programa:
Devops;
CI/CD;
Fluxo de entrega e integração;
Mobile e Devops;
Android e Devops.

Bibliografia:

1. PATIL, A. SONI, M. Hands-on Pipeline as Code with Jenkins: CI/CD Implementation for Mobile, Web, and Hybrid Applications Using Declarative Pipeline in Jenkins. 1.ed [s. l.]: BPB Publications, 2022.
2. KIN, G; et all. The DevOps Handbook: How to Create World-Class Agility, Reliability, & Security in Technology Organizations. 1.ed [s. l.]: IT Revolution Press, 2021.
3. FREEMAN, E. DevOps para leigos: os primeiros passos para o sucesso. 1.ed

[s. l.]: Alta Books, 2021.

Disciplina: Monetização para Dispositivos Móveis **Carga Horária:** 16
Programa:
Introdução e visão geral sobre monetização;
Monetização direta: itens virtuai, freemium / premium, assinatura;
Monetização indireta: anúncios;
AaaS: whitelabel e plataforma.

Bibliografia:

1. GENADINIK, A. Mobile App Marketing and Monetization. 1.ed [s. l.]: Semantic Valley LLC, 2014.
2. GOOGLE LLC, 5 monetization strategies for your app. Disponível em: https://admob.google.com/home/resources/5-app-monetization-strategies-to-grow-and-monetize-your-app/ . Acesso em: 11/04/2022.

Disciplina: Conceitos Básicos de Programação em Flutter **Carga Horária:** 24
Programa:
Introdução ao Flutter;
Construção de interfaces e principais componentes;
Persistência de dados;
Localização e Mapas;
Utilização da câmera do dispositivo;
Consumindo APIs REST;
Código personalizado específico para plataforma.

Bibliografia:

1. PAYNE, R. Beginning App Development with Flutter: Create Cross-Platform Mobile Apps. 1.ed [s. l.]: Apress, 2019.
2. ALESSANDRIA, S. Flutter Projects: A practical, project-based guide to building real-world cross-platform mobile applications and games. 1.ed [s. l.]: Packt Publishing, 2020.
3. ALESSANDRIA, S. Flutter Cookbook: Over 100 proven techniques and solutions for app development with Flutter 2.2 and Dart. 1.ed [s. l.]: Packt Publishing, 2021.

Disciplina: Conceitos Básicos de Programação em React Native **Carga Horária:** 16
Programa:
Vanilla Javascript x React ;
JSX, Componentização, Function Components, gerenciamento de estado;
Hooks (useState, useEffect);
Navegação e transição de dados por telas distintas;
Integração backend com axios utilizando APIs governamentais e de terceiros;
Será desenvolvido após cada tópico um simples aplicativo com a combinação dos assuntos apresentados até o momento.

Bibliografia:

1. DAN WARD. React Native Cookbook : Recipes for Solving Common React Native Development Problems, 2nd Edition. Birmingham: Packt Publishing, 2019. v. 2nd edISBN 9781788991926. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=2016364&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. BODUCH, A. React and React Native. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2017. ISBN 9781786465658. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1484974&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. KHO, R. React Native By Example. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2017. ISBN 9781786464750. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1508100&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Conceitos Básicos de Programação para IOS **Carga Horária:** 24
Programa:
Introdução à linguage Swift;
Introdução ao SwiftUI;
Introdução ao MVVM;
Trabalhando com Imagens, Textos e Botões;
Organizando elementos com Stacks e Grids;
Introdução ao Combine;
Listas dinâmicas, ForEach e Identifiable;
Utilizando JSON, JSONDecoder e Codable;
Trabalhando com Navigation UI and Navigation Bar;
Consumindo APIs REST.

Bibliografia:

1. CAHILL, B. UI Design for iOS App Development ; Using SwiftUI. United States, North America: Apress, 2021. ISBN 978-1-4842-6448-5. DOI 10.1007/978-1-4842-6449-2. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.1A6B1114&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. VARMA, J. SwiftUI for Absolute Beginners ; Program Controls and Views for iPhone, iPad, and Mac Apps. United States, North America: Apress, 2019. ISBN 978-1-4842-5515-5. DOI 10.1007/978-1-4842-5516-2. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.9D1DFD05&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. MOHAN, M. Building Apps with SwiftUI ; Custom Views and Common Use Cases. United States, North America: Apress, 2019. ISBN 978-1-4842-5310-6. DOI 10.1007/978-1-4842-5310-6. Disponível em:

https://search.ebscohost.com/login.aspx?
direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.11BDB00E&lang=pt-br&site=eds-
live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.

Disciplina: Introdução ao Desenvolvimento para IOT **Carga Horária:** 24

Programa:
Conceitos Básicos envolvendo Internet das Coisas;
Computação pervasiva;
Introdução ao desenvolvimento de aplicativos para a plataforma Arduino;
Introdução ao desenvolvimento de aplicativos para a plataforma Raspberry;
Integração entre as plataformas utilizando protocolo I2C;
Persistência de dados em servidores remotos;
Disponibilização de dados por meio de serviços web.

Bibliografia:

1. BELL, C. Arduino Programming. United States, North America: Apress, 2021. DOI 10.1007/978-1-4842-7234-3_3. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.CC197424&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
2. Programação para leigos com RASPBERRY PI. [recurso eletrônico]. [s. l.]: Editora IFPB, 2017. ISBN 9788582632338. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat08674a&AN=cea.9788582632338&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022.
3. BRITO, R. C. Java ME na prática : fundamentos da plataforma passo a passo. [s. l.]: Ciência Moderna, 2014. ISBN 9788539905171. Disponível em: https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat07269a&AN=utfpr.269790&lang=pt-br&site=eds-live&scope=site. Acesso em: 18 abr. 2022

Disciplina: Desenvolvimento de Aplicativos para objetos portáveis **Carga Horária:** 16

Programa:
Visão geral sobre objetos e plataformas portáteis;
Objetos vestíveis: Relógios e AR/VR;
Roupas e vestuário em geral;
Estudos de caso.

Bibliografia:

1. HAMEED, S. CHIDA, J. Mastering Android Wear Application Development. Packt Publishing, 2016.
2. DANIEL, S. F. Apple Watch App Development. Packt Publishing, 2016.

DOCENTES DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

Programação para Dispositivos Móveis

Disciplina	Carga Horária (horas)	Titulação	Docente Responsável	Link para o Currículo Lattes	Instituição
Introdução ao Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	8	Doutor	Robison Cris Brito	http://lattes.cnpq.br/2797864104656777	UTFPR
Android Básico	24	Doutor	Robison Cris Brito	http://lattes.cnpq.br/2797864104656777	UTFPR
Android Aplicado	24	Doutor	Robison Cris Brito	http://lattes.cnpq.br/2797864104656777	UTFPR
Interfaces Gráficas em Aplicações para Dispositivos Móveis	24	Especialista	João Guilherme Brasil Pichetti	http://lattes.cnpq.br/8991958372302279	Softfocus
APIs de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	24	Especialista	Vagner Martins	http://lattes.cnpq.br/5791790919576955	PayPal
Gestão de Projeto Móvel	16	Doutora	Eliane de Bortoli	http://lattes.cnpq.br/2623789586746722	UTFPR
Desenvolvimento de Jogos para Smartphones	48	Especialista	Ricardo Ogliari	http://lattes.cnpq.br/6592953029848611	Plus-IT
Desenvolvimento Nativo para Plataforma Android	24	Especialista	João Guilherme Brasil Pichetti	http://lattes.cnpq.br/8991958372302279	Softfocus
Integração de Aplicativos para dispositivos móveis com serviços web	32	Doutor	Robison Cris Brito	http://lattes.cnpq.br/2797864104656777	UTFPR
Técnicas de integração e Entregas Contínuas (Devops) em programação para dispositivos móveis	16	Especialista	Ricardo Ogliari	http://lattes.cnpq.br/6592953029848611	Plus-IT
Monetização para Dispositivos Móveis	16	Mestre	Neto Marin	http://lattes.cnpq.br/1157678848002209	Google
Conceitos Básicos de Programação em Flutter	24	Especialista	Ricardo Ogliari	http://lattes.cnpq.br/6592953029848611	Plus-IT
Conceitos Básicos de Programação em React Native	16	Especialista	Vinicius Oliveira Santos	http://lattes.cnpq.br/7394185526332738	RecargaPay
Conceitos Básicos de Programação para IOS	24	Especialista	Eric Brito	http://lattes.cnpq.br/4594816475537994	eBay