

CEST: MISSÃO E VISÃO

Missão	<i>Promover educação superior de excelência, formando profissionais competentes e éticos, cidadãos comprometidos com o desenvolvimento da sociedade e com o segmento das pessoas com deficiência, conscientes de sua função transformadora.</i>
Visão	<i>Ser referência regional em educação superior, reconhecida pela excelência de sua atuação e compromisso social.</i>

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CH TOTAL	PERÍODO
	PROGRAMAÇÃO MÓVEL	80h	7º

EMENTA

Introdução e caracterização dos ambientes de computação móvel e ubíqua. Dispositivos. Redes de comunicação sem fio. Modelos e software de suporte ao desenvolvimento de sistemas móveis. Aspectos específicos. Gestão de dados. Segurança. Introdução às redes de sensores.

OBJETIVOS

GERAL

Compreender os modelos de desenvolvimento para dispositivos móveis bem como as arquiteturas e frameworks existentes, sua aplicabilidade na prática profissional.

ESPECÍFICOS

Conhecer a arquitetura e projeto para dispositivos móveis.
Identificar e utilizar os recursos disponíveis nos dispositivos móveis.
Saber desenvolver aplicativos tanto nativos quanto multiplataformas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

UNIDADE I – INTRODUÇÃO (10h)

- 1.1 Introdução aos dispositivos móveis
- 1.2 Restrições e tipos de dispositivos móveis.
- 1.3 Sistemas Operacionais e comunicação ubíqua

UNIDADE II – PLATAFORMAS DE DESENVOLVIMENTO (10h)

- 2.1 Linguagens e plataformas de desenvolvimento
- 2.2 Software Nativos ou híbridos
- 2.3 Framework

UNIDADE III – PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS (30h)

- 3.1 Componentes visuais
- 3.2 Comunicação em Rede
- 3.3 Persistência de Dados

UNIDADE IV – PROJETO DE DESENVOLVIMENTO (30h)

- 4.1 Levantamento dos Requisitos
- 4.2 Projeto de Interface
- 4.3 Desenvolvimento do App

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas dialogadas; Atividades individuais e em equipes; Exposição de vídeos; Estudos dirigidos (individuais e em grupos).

TRABALHOS DISCENTES EFETIVOS – TDE's

- 1o TDE: 1a Projeto de desenvolvimento (04h)
- 2o TDE: 2a Protótipo da Interface (04h)
- 3o TDE: 3a Desenvolvimento do App (08h)

RECURSOS DIDÁTICOS

Projektor de multimídia; Vídeos, Livros, Textos escritos em língua inglesa, Quadro e Pincel.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem caráter processual e diagnóstico, objetivando o acompanhamento do desempenho do aluno no decorrer da disciplina, para tanto, devem ser considerados aspectos qualitativos como a participação ativa nas aulas e atividades acadêmicas, o relacionamento aluno-professor e aluno-aluno, a cooperação, a competência fundamentada na segurança dos conhecimentos adquiridos, a autonomia para aprofundar os conhecimentos, a pontualidade, o cumprimento de prazos na entrega de trabalhos, dentre outros.

Cotidianamente, a cada aula, a avaliação ocorrerá com base em procedimentos como: discussão de temas relacionados aos conteúdos; exercícios escritos; produção textual; estudo dirigido, estudo de casos, análises de peças jurídicas etc.

Além dos aspectos qualitativos, serão observados os critérios objetivos regimentais:

a) frequência mínima de 75% da carga horária da disciplina;

b) três notas parciais (uma por mês, a cada 1/3 do conteúdo trabalhado, cumulativamente ou não) que serão compostas da seguinte forma: avaliação escrita individual com peso de 100% quando admitir, em seu conteúdo, questões referentes ao texto acadêmico; avaliações escritas individuais na proporção mínima de 70%, quando associadas a atividades acadêmicas individuais, cuja proporção será de até 30% para a composição da nota.

Estão previstas como atividades acadêmicas:

a) leitura, interpretação e fichamento de artigo com peso de 30% na composição da nota da 2ª avaliação, conforme correlação entre artigo e conteúdo trabalhado;

b) outras atividades que se fizerem necessárias de acordo com a complexidade dos conteúdos.

Em consonância às normas institucionais, não obtendo média para aprovação a partir das três notas parciais, o discente automaticamente estará inscrito para realizar a prova substitutiva e, caso ainda não seja aprovado, mas tendo alcançado a média 4,0 (quatro), se submeterá à prova final.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. **Aplicações Móveis**: arquitetura, projetos e desenvolvimento. São Paulo: Editora Pearson, 2013. *E-book*

SILVA, Diego. **Desenvolvimento para dispositivos móveis**. São Paulo: Editora Pearson, 2017. *E-book*

SILVA, Everaldo Leme da; FÉLIX, Rafael. **Arquitetura para computação móvel**. 2. ed. São Paulo: Editora Pearson, 2019. *E-book*

COMPLEMENTAR

BENYON, DAVID. **Interação humano computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2013. *E-book*

ERL, Thomas. **SOA**: princípios de design de serviços. São Paulo: Pearson, 2013. *E-book*

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. **Core Java. 8. ed. São Paulo**: Editora Pearson, 2013. v. 1. *E-book*

LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. **Aplicações Móveis**: arquitetura, projetos e desenvolvimento. São Paulo: Pearson, 2013. *E-book*

NIELSEN, J. **Usabilidade móvel**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.