



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE ANGOLA  
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS  
DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA – CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

## DISCIPLINA: APLICAÇÕES INFORMÁTICAS

**Professor:** Francisco António Gunza

**Categoria:** Professor Assistente

# PROGRAMA DA DISCIPLINA DE APLICAÇÕES INFORMÁTICAS

Ano Curricular: 3º ano	Disciplina: Aplicações Informáticas		Carga Horária
Natureza: Semestral	Modalidade	Teórica	120 horas
		Teórica-Prática	
		Prática-Laboratorial	
Duração: 15 semanas lectivas			

## Capítulos:

- Capítulo 1. Introdução às Aplicações Informáticas
- Capítulo 2. Desenho e Arquitectura de Aplicações Informática
- Capítulo 3. Desenvolvimento de Aplicações Informática
- Capítulo 4. Projecto de Aplicações Informática

# Sistema de Avaliação

- Ao longo do semestre predominará a avaliação contínua, a realização de provas escritas, trabalhos individuais ou em grupos, exame final e, exame de recurso. O resultado das avaliações do estudante é calculado segundo às regras para o cálculo da média das avaliações do estudante, que vigora na Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade.
- **Modo de Avaliação:**
  - 1º Avaliação (PP+TP) tem um peso de 60%**
  - 2º Avaliação (PP+TP) tem um peso de 60%**
  - 3º Avaliação (TFD ou Exame) tem um peso de 35%**
  - 4º Avaliação Contínua (Assiduidade, Pontualidade, Aplicação Freqüente e Contínua nas Aulas – AV.) tem um peso de 5%**
- **Nota Final = (((1ºTeste\*60%) + (2ºTeste\*60%))/2) + (3ºTeste\*35%) + (AV\*5%) = 100%**

## Legenda:

Prova do Professor – PP

Trabalhos Práticos (Teórico Prático, Trabalho Individual ou Trabalhos em Grupos) – TP

Trabalho Final da Disciplina – TFD

- **Capítulo 1. Introdução às Aplicações Informáticas**

- 1.1. Introdução as Aplicações Informáticas**

- 1.2. Importância das Aplicações Informáticas**

- 1.3. Tipos de Aplicações Informáticas ou de Softwares**

- 1.3.1. Softwares de Aplicação**

- 1.3.2. Softwares de Sistemas**

- 1.4. Ferramentas de Desenvolvimento de Programas Informáticos**

- 1.4.1. Editores de Texto e Tradutores**

- 1.4.2. Interpretadores e Compiladores**

- 1.5. Fases de Desenvolvimento de Aplicações Informáticas**

- 1.6. Requisitos de uma Aplicação Informática (Software)**

- 1.6.1. Requisitos de Hardware**

- 1.6.2. Requisitos de Software**

- 1.7. Exercícios de Aplicação – Trabalho de Análise e Levantamento de Requisitos de um Sistema Informático**

## • **Capítulo 2. Desenho de Aplicações Informáticas**

**2.1.** Introdução aos Desenhos de Aplicações Informáticas

**2.2.** Estrutura de uma Aplicação Informática

**2.3.** Modelos de Arquitectura de Software

**2.3.1.** Arquitectura Lógica

**2.3.2.** Arquitectura Física

**2.3.** Prototipagem de Aplicações Informáticas (Softwares)

**2.3.1.** Prototipagem de Baixa Fidelidade

**2.3.2.** Prototipagem de Alta Fidelidade

**2.4.** Interfaces Gráficas

**2.4.1.** Interfaces Gráficas (Layout) e Interface Gráfica do Usuário (GUI)

**2.4.3.** Outras Interfaces (Layout)

**2.5.** Exercícios de Aplicação – Aula Prática

- **Capítulo 3. Desenvolvimento de Aplicações Informáticas**

- 3.1. Introdução ao Desenvolvimento de Aplicações Informática

- 3.2. Projectos de Aplicações Informática (ou de Software)

- 3.3. Aplicações Informáticas ou Software para DeskTop e para Phone/Mobile

- 3.4. Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis/Telemóvel (App)

- 3.5. Problemas no Desenvolvimento de Aplicações Mobile

- 3.6. Testes em Aplicações Informática para Dispositivos Móveis

- 3.6.1. Planos de Testes

- 3.6.2. Testes por Unidades e Testes de Sistema

- 3.7. Distribuição e Manutenção de Aplicações Informática

- 3.8. Exercícios de Aplicação - Desenvolvimento de uma Aplicação Informática

- **Capítulo 4. Projecto de Aplicações Informática**

**4.1.** Projecto de Aplicações Informáticas para Dispositivos Móveis

**4.2.** Qualidade no Projecto de Aplicações Informáticas (App)

**4.3.** Documentação de Projectos de Aplicações Informática (App)

**4.4.** Apresentação de Projectos de Aplicações Informáticas (para Mobile)

**4.5.** Exercícios Práticos – Projecto de Aplicações Informáticas

# FIM

A series of horizontal lines in teal and light blue colors, some solid and some dashed, extending across the bottom of the dark blue header area.