



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE CRATEÚS

PLANO DE CURSO DE DISCIPLINA

Ano/Semestre
2019.2

1. Identificação		
1.1. Unidade Acadêmica: Campus de Crateús		
1.2. Curso(s): Sistemas de Informação e Ciência da Computação		
1.3. Nome da Disciplina: Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis		Código: CRT0411
1.4. Professor(a): Francisco Anderson de Almada Gomes		
1.5. Caráter da Disciplina: () Obrigatória (X) Optativa		
1.6. Turma: 01		Horário: SEG 17:30-19:30 TER 17:30-19:30
1.7. Carga Horária (CH) Total: 64	CH Teórica: 0	CH Prática: 64
2. Justificativa		
Os dispositivos móveis estão inseridos no dia a dia dos usuários. Segundo o Gartner Group, em 2013 o faturamento resultante de software móvel atingirá US\$29.5 bilhões, em 20 bilhões de novos downloads. Esse crescimento esbarra na falta de profissionais qualificados. Essa disciplina de desenvolvimento de software móvel irá ajudar os alunos a se especializarem em uma área de desenvolvimento importante, com requisitos e restrições que demandam um tratamento diferenciado.		
3. Ementa		
Visão geral das tecnologias móveis e sem fio. Requisitos e desafios para computação móvel. Arquitetura de Software Móvel. Comunicação para Software móvel. Middleware e frameworks para Computação Móvel. Sensibilidade ao contexto e adaptação. API de programação para dispositivos móveis e sem fio. Integração entre dispositivos móveis e web. Persistência de dados em dispositivos móveis. Plataforma Android. Activities e Intents. Interfaces e Layouts. Services. Localização e Mapas. Utilização de Sensores. Desenvolvimento multiplataforma para dispositivos móveis.		
4. Objetivos – Geral e Específicos		
I. Objetivo Geral Dar subsídio para que o aluno construa sistemas para dispositivos móveis, usando as tecnologias conhecidas.		
II. Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none">• Introduzir os principais conceitos relativos ao desenvolvimento de software para dispositivos móveis;• Introduzir conceitos de conceitos relativos à Computação Ubíqua e Pervasiva;• Apresentar o desenvolvimento nativo para plataforma Android;		

- Apresentar o desenvolvimento multiplataforma com o React Native;
- Gerar artefatos de implementação.

5. Planejamento

Aula	Data	Plano de Aula	Hora/Aula
1	05/08/19	Apresentação do Plano de Curso da Disciplina	2
2	06/08/19	Computação Móvel, Pervasiva e Ubíqua	2
3	12/08/19	Java	2
4	13/08/19	Android - Conceitos Gerais	2
5	19/08/19	Android - Android Studio IDE	2
6	20/08/19	Android - Layout	2
7	26/08/19	Android - Activity e Intent	2
8	27/08/19	Android - Widgets	2
9	02/09/19	Prática I	2
10	03/09/19	Android - Customizar Widgets	2
11	09/09/19	Android - Threads	2
12	10/09/19	Android - AsyncTask	2
13	16/09/19	Android - Socket	2
14	17/09/19	Android - REST	2
15	23/09/19	Prática II	2
16	24/09/19	Android - Armazenamento	2
17	30/09/19	Android - Armazenamento	2
18	01/10/19	Android - Firebase	2
19	07/10/19	Android - Sensores	2
20	08/10/19	Prática III	2
	14/10/19	Dia do Professor*	2
21	15/10/19	Prova	2
22	21/10/19	React Native - Conceitos Gerais - Básico	2
23	22/10/19	React Native - Básico - Widgets	2
	28/10/19	Dia do Servidor Público*	2
24	29/10/19	React Native - Armazenamento	2
25	04/11/19	React Native - REST	2
	05/11/19	FIT*	2
26	11/11/19	Prática IV	2
27	12/11/19	Mobile Cloud Computing	2
28	18/11/19	CAOS	2
29	19/11/19	Prática V	2
30	25/11/19	Projeto - Dúvidas	2
31	26/11/19	Apresentação do Projeto	2

32	02/12/19	Fechamento	2
6. Metodologia de Ensino			
Para atingir os objetivos propostos serão desenvolvidas as seguintes atividades: aulas expositivas e dialogadas com uso de quadro, projetor, leitura e resolução de exercícios e atividades práticas individuais e em grupo.			
7. Atividades Discentes			
<ul style="list-style-type: none"> • Trabalhos em grupo; • Resolução de atividades práticas; • Utilização de software de desenvolvimento; 			
8. Avaliação			
A avaliação do aprendizado será realizada da seguinte forma:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliação Parcial (AP): Uma prova escrita. A prova receberá nota numérica de 0 a 10. 2. Projeto (P): Um projeto desenvolvido na plataforma Android. O projeto receberá nota numérica de 0 a 10. 3. Apresentações de Trabalhos (AT): Apresentação de trabalhos (exercícios ou trabalhos práticos). A cada um dos trabalhos será atribuída nota de 0 a 10. A nota será a média aritmética. 			
Essas notas comporão a nota final como segue:			
Média = 0.2AP + 0.5P + 0.3AT			
9. Bibliografia Básica e Complementar			
Básica			
<ol style="list-style-type: none"> 1. ALLEN, Sarah; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Pro Smartphone Cross-Platform Development : iPhone, BlackBerry, Windows Mobile, and Android Development and Distribution Springer eBooks XVI, 288 p ISBN 9781430228691. 2. HASEMAN, Chris SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Android Essentials. Springer eBooks Berkeley, CA: Apress, 2008. ISBN 9781430210634 . Disponível em : <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-1063-4>. 3. MURPHY, Mark L; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Beginning Android 2. Springer eBooks XVI, 416 p ISBN 9781430226307. 			
Complementar			
<ol style="list-style-type: none"> 1. BRITO, Robison Cris. Android com android studio: passo a passo. Rio de Janeiro: Ciencia Moderna, 2017. x, 326p. ISBN 9788539907632 (broch.). 2. DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M.; DEITEL, Abbey. Android para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. 316 p. (Deitel developer). ISBN 9788582603383 (broch.). 3. HASHIMI, Sayed Y; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). Pro Android 2. Springer eBooks XVI, 736 p ISBN 9781449374433. 4. LECHETA, R. R.; Desenvolvendo Para iPhone e iPad: aprenda a desenvolver aplicações utilizando o iOS SDK. 5. ed., rev. ampl. São Paulo: Novatec, 2017. 608 p. ISBN 9788575225646 (broch.). 5. QUERINO FILHO, Luiz Carlos. Desenvolvendo seu primeiro aplicativo android. 2. ed. rev. atual. São Paulo: Novatec, 2017. 238p. ISBN 9788575226407 (broch.). 			

10. Anuência dos Responsáveis			
Data:		Data:	

	<div>Professor (a) da Disciplina</div> <div>Assinatura e Carimbo</div>		<div>Coordenador (a) de Curso</div> <div>Assinatura e Carimbo</div>
--	---	--	--