

## INFORMAÇÕES GERAIS DA DISCIPLINA

### Objetivos Gerais:

- Especificar, projetar, desenvolver, validar e testar uma aplicação móvel utilizando as tecnologias atuais na área;
- Experimentar, através do trabalho em equipe, os diferentes aspectos das relações interpessoais;
- Propor soluções relevantes para a sociedade, a partir da investigação de questões envolvendo como possíveis temas educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação com caráter de extensão.

### Objetivos específicos:

- Especificar e detalhar requisitos para uma aplicação móvel;
- Projetar uma arquitetura baseada em serviços para aplicação móvel;
- Validar e testar uma aplicação móvel;
- Utilizar métricas para avaliação da qualidade da aplicação móvel;
- Utilizar melhores práticas de processos para desenvolver uma aplicação móvel;
- Utilizar ferramentas atuais para o desenvolvimento de aplicações móveis;
- Utilizar práticas e ferramentas de gestão de configuração e integração contínua com análise estática para o desenvolvimento de aplicações móveis.

### Canais e Atendimento

- Moodle
  - Material gravado e didático, entrega de listas, entrega do trabalho
  - <https://moodle2.quixada.ufc.br/course/view.php?id=681>
- Google Meet (ao vivo)
  - Dúvidas gerais, discussões complementares
  - Link da videochamada: <https://meet.google.com/pow-rgcn-ohp>
- Telegram
  - Dúvidas gerais, discussões complementares
  - Mensagem direta para dúvidas ou assuntos individuais
  - Observação: a resposta pode demorar.
  - Link de entrada: [https://t.me/joinchat/\\_4OvcH3c5ENiMWNh](https://t.me/joinchat/_4OvcH3c5ENiMWNh)

### Estimativa de tempo semanal (2 horas + tempo dedicado ao projeto)

- Leitura do material didático: 60 min
- Assistir aula ao vivo e tirar dúvidas: 60 min
- Dedicção ao projeto integrado: ?

## CALENDÁRIO (\*) = vale frequência

	Data	Tópico	Formato
1	29/09	Apresentação da disciplina	Ao vivo (*)
2	06/10	Apresentação de equipes e projetos	Ao vivo (*)
3	13/10	Engenharia de requisitos (revisão)	Leitura & vídeo
4	20/10	<b>Entrega parcial 1</b>	Ao vivo (*)
5	03/11	Planejamento e Avaliação da Qualidade	Ao vivo
6	10/11	Oficina de especificação de testes	Ao vivo
7	17/11	Acompanhamento dos projetos	Ao vivo (*)
8	24/11	Análise estática em Integração Contínua	Ao vivo
9	01/12	Acompanhamento	Agendado
10	08/12	<b>Entrega parcial 2</b>	Ao vivo (*)
11	15/12	Acompanhamento	Agendado
12	22/12	Acompanhamento dos projetos	Ao vivo (*)
13	12/01	Acompanhamento	Agendado
14	19/01	Acompanhamento dos projetos	Ao vivo (*)
15	26/01	<b>Entrega final</b>	Ao vivo (*)
16	02/02	Retrospectiva e entrega de resultados	Ao vivo

## Frequência

- Encontros com frequência = 8 [síncrono]
- Mínimo para aprovação = 6 presenças (75%)

## Trabalho Prático

- Novas equipes = **máx. 2**
  - Equipes anteriores de PIES-2 podem manter formação original, sem inclusões.
- Plataforma:
  - Android ou escolha livre
  - Backend de escolha livre
- Entregas
  - Entrega 1 = nota AP1
  - Entrega 2 = nota AP2
  - Entrega final = nota AP3
- Média =  $(AP1 + AP2 + AP3) / 3$

Obs.: As entregas parciais vão ter escopo específico, enquanto a entrega final engloba todo o escopo. Eventuais não-conformidades nas entregas parciais podem (e devem) ser corrigidas.

## TRABALHO PRÁTICO

### Objetivo

- Desenvolvimento de uma aplicação móvel
- Pode ser aproveitado sistema da disciplina de Projeto Integrado I ou II

### Avaliação

- Postura profissional da equipe nas entregas
- Clareza na apresentação do andamento
- Qualidade dos artefatos
- Uso de ferramentas de apoio
- Uso de controle de versão (todas as entregas)
- Uso de integração contínua (a partir da Entrega 2)

### Entrega 1

- Definição do sistema
  - Documento de visão do sistema
- Requisitos
  - Histórias de Usuário (parciais, apenas a parte do “cartão”)
  - Requisitos não-funcionais
- Prototipação de interface móvel
  - Fluxo de navegação
- **Com o adicional de mobilidade**

### Entrega 2

- A definir

### Entrega 3

- A definir