

CCP150

DES. DE APLICATIVOS MÓVEIS

Prof. Isaac
Prof. Rafael Alves



FUNDAMENTOS DE COMPUTAÇÃO MÓVEL

COMPUTAÇÃO MÓVEL

- A **COMPUTAÇÃO MÓVEL** é um termo popular e pode ser definida como o acesso à informação em qualquer lugar, a qualquer momento e com qualquer equipamento
- Computadores compactos
- Usuário utiliza serviços independentemente de sua localização



COMPUTAÇÃO MÓVEL

- O termo **COMPUTAÇÃO MÓVEL** está fortemente ligado aos termos:
 - **COMPUTAÇÃO PERVASIVA**
 - **COMPUTAÇÃO UBÍQUA**



COMPUTAÇÃO PERVASIVA

- Computação de forma **EMBARCADA** não visível ao usuário, mas presente
 - Trata da onipresença da informática
 - Usuário utiliza um dispositivo sem saber que dentro dele existe um computador se comunicando com outros dispositivos
 - ***Exemplos: Casas inteligentes; cidades inteligentes***



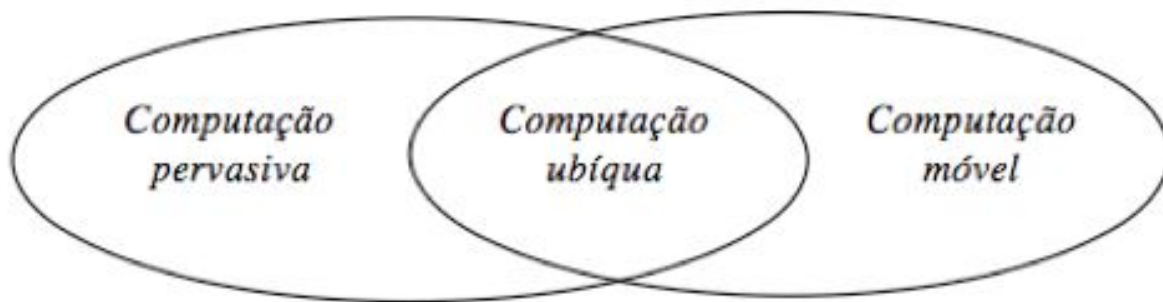
COMPUTAÇÃO UBÍQUA

- **UBÍQUA:**
 - Que está ao mesmo tempo em toda a parte = ONIPRESENTE
 - Que está difundido em todo o lado = GERAL, UNIVERSAL









COMPUTAÇÃO UBÍQUA

- Computação Móvel + Computação Pervasiva



COMPUTAÇÃO UBÍQUA

- Computação Móvel + Computação Pervasiva

	Pervasiva	Móvel	Ubíqua
Mobilidade			
Embarcamento			

Fonte: <https://www.tiespecialistas.com.br/definicao-e-principios-da-computacao-ubiqua/>

Adaptado de Lyytinen, K. e Yoo, Y. (2002) "Issues and Challenges in Ubiquitous Computing", *Communications of the ACM*, vol.45, no.12

COMPUTAÇÃO UBÍQUA

- A Computação Ubíqua foi idealizada por **Mark Weiser (Xerox PARC)** (década de 90) que imaginou ambientes impregnados de computação, nos quais os dispositivos estão totalmente adaptados ao cotidiano

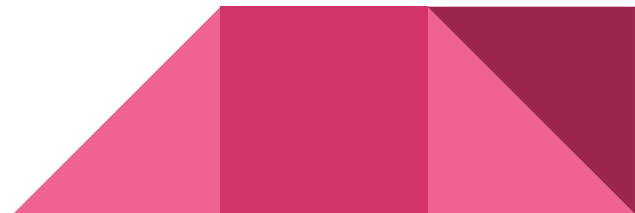
Artigo:

“The computer for the 21st century”



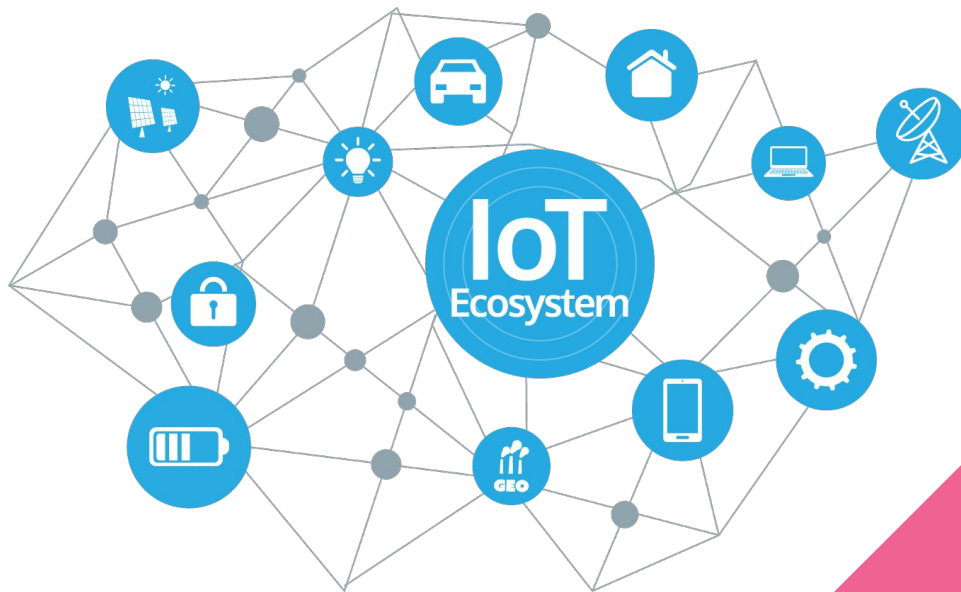
COMPUTAÇÃO UBÍQUA

- Na **COMPUTAÇÃO UBÍQUA**, o computador se integra a vida das pessoas de modo que elas não o percebam diretamente



COMPUTAÇÃO UBÍQUA

- O termo **COMPUTAÇÃO UBÍQUA** está diretamente relacionado com a **INTERNET DAS COISAS - *Internet of Things - IoT***



COMPUTAÇÃO MÓVEL E UBÍQUA

- **Weiser:** *“computadores aparecem em quase tudo, em forma e em função”*
- Para acomodar diferentes tarefas



COMPUTAÇÃO MÓVEL E UBÍQUA

- Computação se torna cada vez mais **EMBUTIDA**
 - Ítens do dia a dia passam a ter capacidade computacional



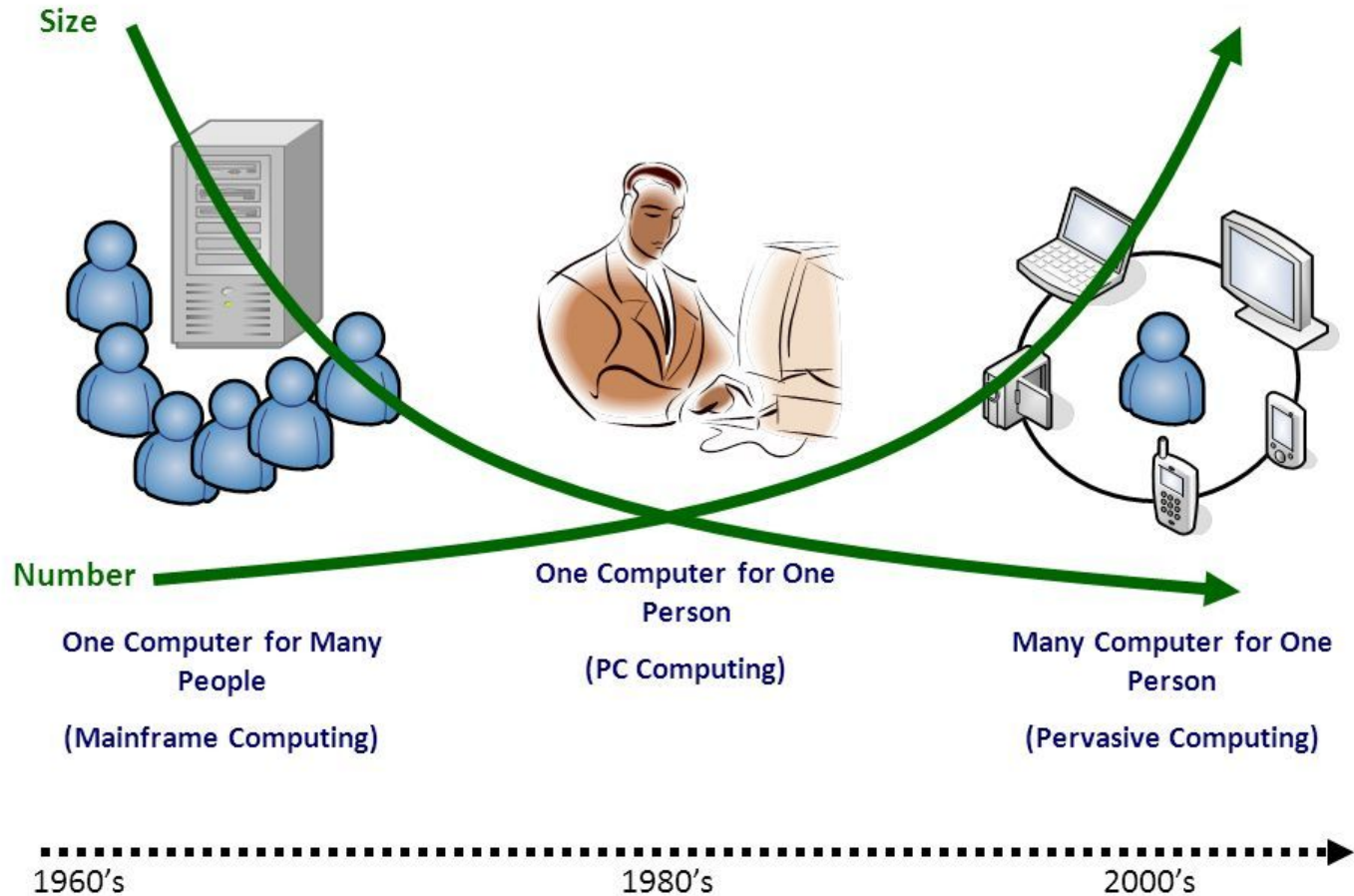
COMPUTAÇÃO MÓVEL E UBÍQUA

- Computação se torna cada vez mais **EMBUTIDA**
 - Utensílios domésticos
 - Veículos
 - Outros objetos (roupas, óculos, relógios*)
 - Estão começando a ser vistos como **dispositivos de computação**

**Wearable Computing*



Computing Trend



TENDÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

1



Mainframe
1970s

2



PC
1980s

3



Internet
1990s

4



Mobile, Social
Networking
2000s

5



Connected World
Bitcoin/Blockchain
Wearables/IOT
Smarthome/car/city
2010s

DISPOSITIVOS MÓVEIS

DISPOSITIVOS MÓVEIS

- O tamanho é importante!



COMPUTADORES



1940-60



1970



1980



1990-2000



Atual

DISPOSITIVOS MÓVEIS

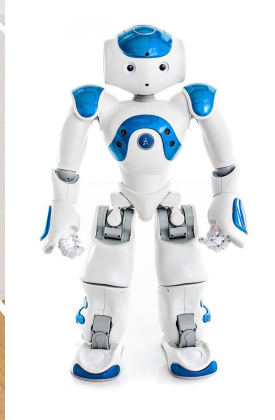
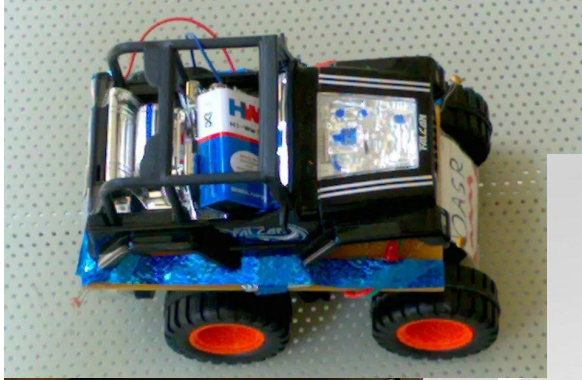
- A Computação Ubíqua e Móvel se desenvolveu muito devido à **miniaturização dos dispositivos** e **conectividade sem fio**



DISPOSITIVOS MÓVEIS



DISPOSITIVOS MÓVEIS

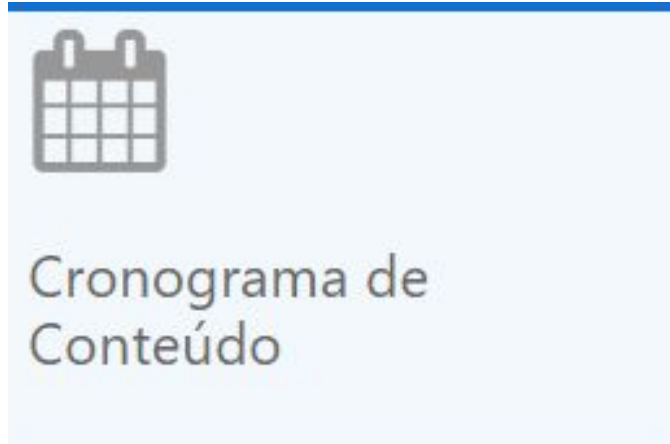




ESTRUTURA DO CURSO

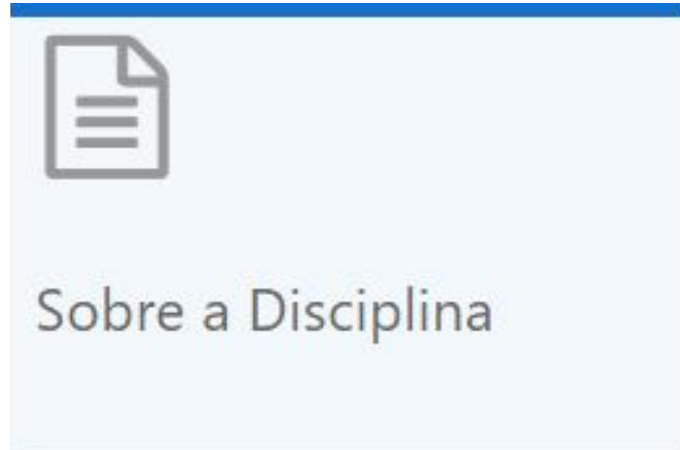
Conteúdo Programático

- No Moodle:
 - **Cronograma de Conteúdo**

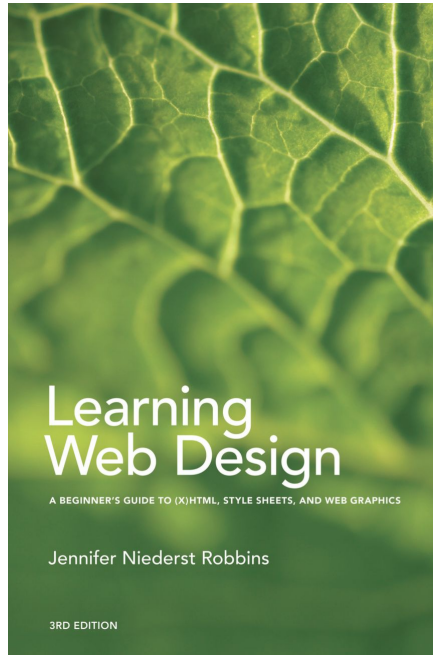


Critério de Avaliação

- No Moodle:
 - **Sobre a Disciplina**



BIBLIOGRAFIA BÁSICA



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

