



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL**  
**SECRETARIA EXECUTIVA DOS CONSELHOS SUPERIORES – SECS/UFAL**  
**ANEXO DA RESOLUÇÃO Nº 34/2020-CONSUNI/UFAL**

**Anexo A - Plano de Ensino para o Período Letivo Excepcional (PLE)**

<b>I – IDENTIFICAÇÃO</b>		
CURSO: Sistemas de Informação		
COMPONENTE CURRICULAR: SISB020 – Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis (X) OBRIGATÓRIO                      ( ) OPTATIVO		
PRÉ REQUISITO: Não se aplica		
CO-REQUISITO: Não se aplica		
DOCENTE(S) RESPONSÁVEL(EIS)		CH
Thiago de Oliveira Cavalcante		80h
CARGA HORÁRIA TOTAL: 80h	Teórica: 40h	Prática: 40h
<b>JUSTIFICATIVA:</b>  Disciplina obrigatória estratégica para o desempenho do curso, com potencial para atender um número considerável de alunos concluintes e formandos, além de reduzir retenções.		
<b>II - EMENTA</b>  Visão geral sobre dispositivos móveis. Plataformas de desenvolvimento mais utilizadas, plataformas de hardware e ferramentas de desenvolvimento. Ambiente integrado de desenvolvimento para aplicações móveis. Requisitos e desafios para computação móvel. Organização visual de um sistema. Arquitetura e sistemas operacionais de dispositivos móveis. Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis: Introdução, configuração do ambiente, conceitos básicos, temas, layouts, componentes visuais, estrutura de um sistema baseado em formulários, persistência de dados, criação e publicação de aplicativos em dispositivos móveis. Noções sobre desenvolvimento de aplicativos multiplataforma.		
<b>III - OBJETIVOS</b>  O curso visa transmitir aos alunos noções gerais sobre desenvolvimento de <i>software</i> para dispositivos móveis. O aluno deve adquirir um nível de compreensão sobre o tema que o permita aplicar os conhecimentos aprendidos em futuros projetos de desenvolvimento de <i>software</i> .		

#### **IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- Visão geral sobre dispositivos móveis
- Plataformas de desenvolvimento mais utilizadas
- Plataformas de hardware e ferramentas de desenvolvimento
- Ambiente integrado de desenvolvimento para aplicações móveis
- Requisitos e desafios para computação móvel
- Organização visual de um sistema
- Arquitetura e sistemas operacionais de dispositivos móveis
- Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis:
  - Introdução
  - Configuração do ambiente
  - Conceitos básicos
  - Temas
  - Layouts
  - Componentes visuais
  - Estrutura de um sistema baseado em formulários
  - Persistência de dados
  - Criação e publicação de aplicativos em dispositivos móveis
  - Noções sobre desenvolvimento de aplicativos multiplataforma

#### **V - METODOLOGIA**

A disciplina será composta por aulas assíncronas, visando uma maior flexibilidade de horário para a realização de atividades.

Serão disponibilizadas, na plataforma de atividades acadêmicas, duas videoaulas semanais em dias alternados, com duração aproximada de 1h. As aulas terão partes teóricas, com exposição de conteúdo, e práticas, com resoluções de exercícios e demonstrações de aplicações práticas. Podem ocorrer encontros síncronos em semanas específicas, prioritariamente aquelas que antecedem as provas de unidade, a combinar com os alunos da turma. O horário de encontros síncronos é às quartas-feiras, das 18h10 às 19h50.

Nos períodos entre os dias de aula, serão disponibilizadas listas de exercícios a serem resolvidas pelos alunos, abordando os assuntos previamente estudados. As listas, em conjunto com provas das unidades, serão utilizadas para compor a nota final da disciplina.

Eventuais atendimentos para resolução de dúvidas e/ou comunicados referentes à disciplina serão realizados pela própria plataforma acadêmica, por e-mail ou por WhatsApp, quando necessário.

#### **VI - PLATAFORMA/S ESCOLHIDA/S PARA AS ATIVIDADES ACADÊMICAS NÃO PRESENCIAIS:**

- ( ) Ambiente Virtuais de Aprendizagem Institucionais (Moodle/SIGAA)
- ( ) Conferência Web - RNP
- (X) Google Meet
- ( ) Zoom
- (X) Google Classroom
- ( ) Site do docente
- ( ) Blog do docente
- (X) Outros: YouTube

#### **VII - FORMAS DE AVALIAÇÃO**

Acompanhamento das aulas em conjunto com provas de unidade (AB1 e AB2) e listas de exercícios disponibilizadas assincronamente na plataforma de atividades acadêmicas.

## **VIII - CRONOGRAMA DO COMPONENTE CURRICULAR**

SEMANA	DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES PLANEJADAS
1  14/10/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Apresentação da Disciplina Visão geral sobre dispositivos móveis Plataformas de desenvolvimento mais utilizadas Plataformas de hardware e ferramentas de desenvolvimento</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
2  21/10/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Ambiente integrado de desenvolvimento para aplicações móveis Requisitos e desafios para computação móvel</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
3  28/10/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Organização visual de um sistema Arquitetura e sistemas operacionais de dispositivos móveis</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
4  04/11/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis: Introdução e Configuração do ambiente</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento</p>

	<p>remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
<p>5</p> <p>11/11/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Primeira prova de unidade (AB1).</p>
<p>6</p> <p>18/11/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis: Conceitos básicos e Temas</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
<p>7</p> <p>25/11/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis: Layouts e Componentes visuais</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
<p>8</p> <p>02/12/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis: Estrutura de um sistema baseado em formulários e Persistência de dados</p> <p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
<p>9</p> <p>09/12/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>CONTEÚDOS ABORDADOS:</b> Programação prática com uma plataforma de programação para dispositivos móveis: Criação e publicação de aplicativos em dispositivos móveis e Noções sobre desenvolvimento de aplicativos multiplataforma</p>

	<p><b>METODOLOGIA:</b> Aulas assíncronas, encontro síncrono (a combinar) e atendimento remoto.</p> <p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Acompanhamento da aula e lista de exercícios.</p>
<p>10</p> <p>16/12/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Segunda prova de unidade (AB2).</p>
<p>11</p> <p>23/12/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Prova de Reavaliação.</p>
<p>12</p> <p>30/12/20, 18h10 – 19h50 (a combinar)</p>	<p><b>PRÁTICAS AVALIATIVAS:</b> Prova Final.</p>

## IX – REFERÊNCIAS

### BÁSICAS:

1. ZAMMETTI, F. Flutter na prática. 1. Ed. São Paulo: Novatec, 2020.
2. LECHETA, Ricardo R. Google Android. 5. Ed. São Paulo: Novatec, 2015.
3. LEE, V.; SCHENEIDER, H.; SCHELL, R. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo: Pearson Education, 2005.
4. QUERINO Filho, L. C. Desenvolvendo seu Primeiro Aplicativo Android. 2. Ed. São Paulo: Novatec, 2017.

### COMPLEMENTARES:

1. TERUEL, E. Web Mobile: Desenvolva Sites para Dispositivos Móveis com Tecnologias de Uso Livre. Ciência Moderna, 2010.
2. LECHETA, R. R. Android Essencial. 1. Ed. São Paulo: Novatec, 2016.
3. LECHETA, R. R. Android Essencial com Kotlin. 2. Ed. São Paulo: Novatec, 2018.
4. MEW, K. Aprendendo Material Design. 1. Ed. São Paulo: Novatec, 2016.
5. GLAUBER, N. Dominando o Android. 2. Ed. São Paulo: Novatec, 2015.
6. GLAUBER, N. Dominando o Android com Kotlin. 1. Ed. São Paulo: Novatec, 2019.
7. BURTON, M.; FELKER, D. Desenvolvimento de Aplicativos Android para Leigos. 2. Ed. Rio de Janeiro: Alta Books.
8. GRIFFITHS, D.; GRIFFITHS, D. Use a Cabeça! Desenvolvendo para Android. 2. Ed. Rio de Janeiro: Alta Books.

Maceió, 21 de setembro de 2020

*Thiago de Oliveira Calacaste*

Docente/s responsável/eis