

Plano de ensino

1) Identificação	
Curso	CPT371 SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
Disciplina	COMPUTAÇÃO MÓVEL
Carga horária	68h
Semestre letivo	GRADUAÇÃO 2017/1
Professor	GUILHERME CHAGAS KURTZ

2) Objetivos
Utilizar conceitos e aspectos funcionais da computação móvel e desenvolver aplicações para celulares/smartphones.

3) Conteúdo Programático
<p>Unidade 1 - Fundamentos da computação móvel</p> <ul style="list-style-type: none">1.1) Evolução histórica1.2) Componentes de hardware e software1.3) Computação móvel1.4) Computação ubíqua e pervasiva1.5) Redes de Sensores sem Fios1.6) Sistemas celulares <p>Unidade 2 - Software móvel</p> <ul style="list-style-type: none">2.1) Sistemas operacionais2.2) Serviços móveis2.3) Linguagens e ambientes de desenvolvimento <p>Unidade 3 - Desenvolvimento de aplicações móveis</p> <ul style="list-style-type: none">3.1) Projeto de aplicações móveis3.2) Programação para celulares3.3) Boas práticas para web móvel3.4) Programação baseada na web para smartphones.3.5) Desenvolvimento de aplicações com Android.

4) Caracterização geral da metodologia de ensino
<p>O conteúdo programático da disciplina de Computação Móvel será desenvolvido por meio de exposição oral, com o auxílio de projeção de slides (condicionada à disposição do material) e quadro negro, exercícios em sala de aula, atividades extraclasse, seminários e aulas práticas no laboratório.</p> <p>O ambiente AVA é utilizado como apoio para as atividades da disciplina, assim como é o mecanismo de comunicação entre professor e aluno. Toda aula virtual é composta por atividade avaliativa e/ou atividades que permitem que o aluno complemente o conteúdo das aulas presenciais. A presença na aula virtual será registrada de acordo com o acesso e o acompanhamento das atividades propostas no AVA.</p>

5) Cronograma de desenvolvimento	
Data	Conteúdo/atividade docente e discente
20 fevereiro	<p>Conteúdo: Introdução ao XML.</p> <p>Atividade: Aula expositiva.</p> <p>Fonte: http://www.w3schools.com/xml/</p>
24 fevereiro	<p>Conteúdo: Android - Introdução. Instalação e Configuração. Estrutura de um projeto. Interface Gráfica em geral.</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p>
3 março	<p>Conteúdo: Android – Telas e Activities. Ciclo de vida de uma activity.</p> <p>Atividade: Aula expositiva: Discussão sobre o ciclo de vida de uma activity.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
6 março	<p>Conteúdo: Android - TextView, EditText e Button.</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
10 março	<p>Conteúdo: Android - TextView, EditText e Button.</p> <p>Atividade: Realização de exercícios referente a TextView, EditText e Button.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
13 março	<p>Conteúdo: Android – Layouts</p> <p>Atividade: Aula Expositiva .</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
17 março	<p>Conteúdo: Android – Layouts</p> <p>Atividade: Realização de exercícios referente a Layouts.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
20 março	<p>Conteúdo: Android - CheckBox, RadioButton, ToogleButton</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
24 março	<p>Conteúdo: Android – CheckedTextView</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>

27 março	<p>Conteúdo: Android - ImageView, ImageButton, Toast</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
31 março	<p>Conteúdo: Android - ImageView, ImageButton e Toast</p> <p>Atividade: Realizar os exercícios referentes aos componentes ImageView, ImageButton e Toast.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
3 abril	<p>Conteúdo: Android – Recursos de uma aplicação</p> <p>Atividade: Aula Prática.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
7 abril	<p>Conteúdo: Android – Internacionalização de Software</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
10 abril	<p>Conteúdo: Trabalho 1.</p> <p>Atividade: Aula Prática: disponibilização do Trabalho 1.</p>
17 abril	<p>Conteúdo: Trabalho 1.</p> <p>Atividade: Realização do Trabalho 1 e discussão sobre o mesmo no Fórum de Dúvidas do ambiente Moodle</p>
24 abril	<p>Conteúdo: Trabalho 1.</p> <p>Atividade: Realização do Trabalho 1 e discussão sobre o mesmo no Fórum de Dúvidas do ambiente Moodle.</p>
28 abril	<p>Conteúdo: Trabalho 1.</p> <p>Atividade: Aula Prática: Desenvolvimento do Trabalho 1.</p>
5 maio	AVALIAÇÃO 1 parte 1
8 maio	AVALIAÇÃO 1 parte 2
12 maio	Prazo de entrega do Trabalho 1.
15 maio	<p>Conteúdo: Android - AutoCompleteTextView e Spinner.</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
19 maio	<p>Conteúdo: Android – AutoCompleteTextView e Spinner.</p> <p>Atividade: Realizar os exercícios referentes aos componentes AutoCompleteTextView e Spinner.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>

22 maio	<p>Conteúdo: Android - Navegação entre telas e Passagem de Parâmetros.</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009</p>
26 maio	<p>Conteúdo: Android - Navegação entre telas - retornando resultados de telas.</p> <p>Atividade: Aula Prática.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009.</p>
29 maio	<p>Conteúdo: Android – Arquivos.</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009.</p>
2 junho	<p>Conteúdo: Android – Arquivos.</p> <p>Atividade: Aula Prática.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009.</p>
5 junho	<p>Conteúdo: Android – Bancos de dados para dispositivos móveis.</p> <p>Atividade: Realizar a atividade prática a respeito de bancos de dados para dispositivos móveis.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009.</p>
9 junho	<p>Conteúdo: Android – SQLite</p> <p>Atividade: Aula Expositiva.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009.</p>
12 junho	<p>Conteúdo: Android – SQLite</p> <p>Atividade: Aula Prática. Disponibilizar enunciado do Trabalho 2.</p> <p>Fonte: LECHETA, 2009.</p>
14 junho	<p>Conteúdo: Android – Trabalho 2 .</p> <p>Atividade: Realização do Trabalho 2 e discussão sobre o mesmo no Fórum de Dúvidas do ambiente Moodle.</p>
19 junho	<p>Conteúdo: Android – Trabalho 2 .</p> <p>Atividade: Realização do Trabalho 2.</p>
23 junho	<p>Conteúdo: Android – Trabalho 2 .</p> <p>Atividade: Realização do Trabalho 2.</p>
26 junho	<p>Apresentação do Trabalho 2.</p>
30 junho	<p>Entrega das notas e discussão sobre o Exame.</p>

6) Critérios de avaliação da aprendizagem

Para o aluno ser aprovado ou prestar exame, precisará ter no mínimo 75% de frequência às aulas. A presença em sala de aula é importantíssima! Alunos com média semestral igual ou superior a 7 estarão aprovados sem exame. O aluno que obtiver média semestral inferior a 7, deverá prestar exame e obter média final igual ou superior a 6 para ser aprovado.

A Nota Final (NF) será composta da seguinte forma:

$$NF = [Nota\ 1(N1) + Nota\ 2(N2)] / 2$$

, em que:

Nota 1 (N1) composta por:

- Avaliação 1 (P1), de conhecimentos teóricos com peso = 4,0. A avaliação será feita durante duas aulas devido sua extensão;
- Trabalho 1 (T1), relacionado ao desenvolvimento de uma aplicação móvel utilizando os conhecimentos adquiridos até então, com peso = 3,0;
- Exercícios em aula, com peso = 3,0. Os exercícios deverão ser entregues sempre 1 semana após o professor anunciá-los;

$$N1 = P1 + T1 + Exercícios$$

Nota 2 (N2) composta por:

- Trabalho 2 (T2), relacionado ao desenvolvimento de uma aplicação móvel que integre diversos membros da turma, buscando modularizar e dividir as tarefas entre os membros de cada grupo, com peso = 7,0;
- Exercícios em aula, com peso = 3,0. Os exercícios deverão ser entregues sempre 1 semana após o professor anunciá-los;

$$N2 = T2 + Exercícios$$

7) Bibliografia básica

- [1] JOHNSON, T. M. Java para dispositivos móveis. São Paulo - SP: Novatec, 2007.
- [2] LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o android SDK. São Paulo - SP: Novatec, 2009.
- [3] TALUKDER, Asoke; YAVAGAL, Roopa. Mobile computing. New Delhi - India: McGraw-Hill, 2006.

8) Bibliografia complementar

- [4] ADELSTEIN, Frank et AL. Fundamentals of mobile and pervasive computing. India: McGraw-Hill, 2005.
- [5] MIKKONEN, T. Programming mobile devices: an introduction for practitioners. Chichester england: Wiley, 2007.
- [6] MUCHOW, J. W. Core J2ME: tecnologia e MIDP. São Paulo - SP: Pearson Makron Books, 2004
- [7] ROGERS, Rick et aL. Desenvolvimento de aplicações Android. O'Reilly: Novatec, 2009.