

CURSO: 49 - GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

PERÍODO / SÉRIE: 5º TURNO : NOTURNO

DISCIPLINA: 49311 - DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

CARGA HORÁRIA PRESENCIAL					CARGA HORÁRIA NÃO - PRESENCIAL				CARGA HORÁRIA EXTENSÃO
TEÓRICA	PRÁTICA	ATIVIDADE AUTÔNOMA	ATIVIDADE ASSISTIDA	TOTAL	TEÓRICA	PRÁTICA	ATIVIDADE	TOTAL	
0	30	0	0	30	48	0	0	48	0

DOCENTE

ANDRE LUIS SILVA DE PAULA - 3686

CLENIO EDUARDO DA SILVA - 25092

EMENTA**PERFIL DO EGRESSO**

Profissional com formação humanística, multidisciplinar e complementar, formação generalista em computação e formação tecnológica de forma a desenvolver um conjunto de competências e habilidades técnicas, comportamentais e de relacionamento que irão capacitá-lo a exercer sua prática com assertividade, criatividade e autoconfiança, e desenvolva uma consciência crítica que o levará a atuar, sempre considerando todas as dimensões de suas atitudes pessoais e profissionais.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA

Objetivo Geral

- Analisar problemas de sistemas de informação e organizar soluções com foco em dispositivos móveis.

Objetivos específicos

- Planejar aplicativos utilizando a linguagem de programação Java na plataforma ANDROID STUDIO.
- Investigar a adaptação da visão de problema real para problema computacional utilizando o paradigma da programação orientada a objetos.
- Coordenar a representação de problemas em computação usando a linguagem Java.
- Avaliar as principais tecnologias de programação Java para dispositivos móveis em aplicações com acesso a banco de dados

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Competências

- Utilização do método científico para projetar e construir soluções adequadas para os problemas;
- Solução de problemas organizacionais através do desenvolvimento, implantação e gerenciamento de sistemas de informação de alta qualidade;
- Modelagem e implementação de sistemas computacionais.

Habilidades

- Consciência, motivação e busca das melhores soluções para um determinado problema;
- Conhecimento, em profundidade, de lógica de programação.

METODOLOGIA

As aulas presenciais serão expositivas e dialogadas com o uso de metodologias em que o aluno é o protagonista da sua formação. Além disso, serão realizadas atividades que priorizam o trabalho em grupo e individual, por meio de dinâmicas, trabalhos escritos, estudos de casos, aulas práticas, documentários, dentre outras atividades. Para tanto, serão utilizadas, além de aulas expositivas, metodologias ativas como: Gamificação, Design thinking, Cultura maker, Aprendizado por problemas, Aprendizado por projetos, Sala de aula invertida, Seminários e discussões, Pesquisas de campo, Aprendizagem entre pares e times e Rotação por estações, sempre mantendo o discente como sujeito ativo na sua formação.

A parte não presencial do componente curricular será desenvolvida, também, por meio de metodologias ativas, no AVA Uniube On-line, ambiente virtual de aprendizagem próprio da Instituição, que é dotado de ferramentas que possibilitam a organização, o desenvolvimento e dão suporte ao processo de aprendizagem, mediado pelas orientações docentes, em um processo interacional e de aprendizagem significativa, com encontros síncronos e assíncronos. Os conteúdos das disciplinas são planejados por meio de Estudos Autônomos e disponibilizados no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA-Uniube), usando como ferramentas o catálogo Sagah, bibliotecas virtuais, Laboratórios Virtuais, vídeos 3D, nos quais prevalece a metodologia ativa da sala de aula invertida e resolução de problemas e o aluno adquire embasamento teórico e prepara-se para as atividades que serão desenvolvidas presencialmente. Os momentos presenciais têm como finalidade a consolidação e a aplicação do conteúdo estudado, por meio das metodologias ativas e em grupo, desenvolvendo ainda habilidades sociais, fundamentais no mundo do trabalho.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1 - Apresentação da disciplina e sua interface com o curso - docente, ementa, pontuação, conteúdo e bibliografia.
- 2 - Aplicações para dispositivos móveis - Mercado, tecnologias e projeções populacionais
- 3 - Android SDK - Instalação, configuração e ambientalização com a plataforma e emuladores
- 4 - Elementos de um projeto Android
 - 4.1 - Visão geral das tecnologias
 - 4.2 - Activity e ciclo de vida
 - 4.3 - Construindo um aplicativo
 - 4.4 - Interface gráfica, objetos e configurações
 - 4.5 - Execução - Emuladores e aparelhos
- 5 - Projeto de aplicação prática - Calculadora
 - 5.1 - Layout
 - 5.2 - Objetos e operações
 - 5.3 - Ações
 - 5.4 - Implementação de histórico
 - 5.5 - Melhorias e execução
- 6 - Projeto de aplicação prática - Agenda
 - 6.1 - Visão geral das tecnologias
 - 6.2 - O uso de banco de dados local
 - 6.3 - Layout
 - 6.4 - Objetos e operações
 - 6.5 - Inserção na base de dados
 - 6.6 - Remoção na base de dados
 - 6.7 - Recuperação e listagem
 - 6.8 - Recuperação e alteração
 - 6.9 - Integração com banco de dados externo
 - 6.10 - Sincronização de dados locais com dados na nuvem
 - 6.11 - Integração com recursos tecnológicos dos dispositivos
 - 6.12 - Integração com recursos tecnológicos de terceiros

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

I - Para Componentes Curriculares já inseridos no Programa UNIUBE+ são previstos 3 (três) momentos avaliativos, nos quais são utilizados instrumentos diversificados, conforme demonstrado na tabela abaixo:

Momento Avaliativo (Nota)	Valor	Distribuição da Pontuação Semestral		
		Atividade*	Uniube+ (AVA)	Provas
Nota 1 (N1)	30,0	5,0	5,0	20,0
Nota 2 (N2)	30,0	5,0	5,0	20,0
Nota 3 (N3)	30,0	-	5,0	25,0
	10,0	Avaliação Institucional		
TOTAL	100,0			

*No que se refere à “**Atividade**” podem ser utilizados instrumentos avaliativos diversos, tais como, seminário, estudo de caso, painel de debate, dinâmica de grupo, relatório, portfólio, trabalho escrito etc.

II - Para Componentes Curriculares ainda não inseridos no Programa UNIUBE+, também são previstos 3 (três) momentos avaliativos, nos quais, da mesma forma, são utilizados instrumentos diversificados. Neste caso, a distribuição da pontuação é diferente, conforme a utilização ou não de carga horária não presencial, de acordo com o descrito nas tabelas adiante:

a) Para Componentes Curriculares em que há previsão de carga horária Não Presencial (NP):

Momento Avaliativo / Nota	Valor	Distribuição da Pontuação		
		Atividade*	AVA	Prova
Nota 1 (N1)	30,0	5,0	-	25,0
Nota 2 (N2)	30,0	5,0	-	25,0
Nota 3 (N3)	30,0	-	6,0	24,0
	10,0	Avaliação Institucional		
TOTAL	100,0			

*No que se refere à “Atividade” podem ser utilizados instrumentos avaliativos diversos, tais como, seminário, estudo de caso, painel de debate, dinâmica de grupo, relatório, portfólio, trabalho escrito etc.

b) Para Componentes Curriculares em que não há previsão de carga horária Não Presencial (NP):

Momento Avaliativo / Nota	Valor	Distribuição da Pontuação	
		Atividade*	Prova
Nota 1 (N1)	30,0	5,0	25,0
Nota 2 (N2)	30,0	5,0	25,0
Nota 3 (N3)	30,0	5,0	25,0
	10,0	Avaliação Institucional	
TOTAL	100,0		

* No que se refere à "Atividade" podem ser utilizados instrumentos avaliativos diversos, tais como, seminário, estudo de caso, painel de debate, dinâmica de grupo, relatório, portfólio, trabalho escrito etc.

IMPORTANTE: Será considerado APROVADO o aluno que obtiver a pontuação mínima de 60,0 (sessenta) pontos, considerando-se os 100,0 (cem) pontos totais do semestre, além de frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

OLIVEIRA, D. B.; SILVA, F. M.; PASSOS, U. R. C. et al. Desenvolvimento para Dispositivos Móveis - Volume 1. Porto Alegre: Sagah, 2019. Disponível na Biblioteca A Virtual em:
<<https://biblioteca-a.read.garden/viewer/9788595029408-1/capa>>. Acesso em: 15. fev. 2024.

SILVA, D. Desenvolvimento para dispositivos móveis. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016. Disponível na Bibliotecas Pearson Virtual em:
<<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/128205/pdf/0?code=I38JVCIGUfePMo055yVDfKCrm/CAP256Aha6pg4x24ZZpYsL1J+zdd9sZzaYmtLXfdwhhwZ5PKNyEbtDmUjRFA==>>. Acesso em: 15. fev. 2024.

SIMAS, V. L.; BORGES, O. T.; COUTO, J. M. C. et al. Desenvolvimento para Dispositivos Móveis - Volume 2. Porto Alegre: Sagah, 2019. Disponível na Biblioteca A Virtual em:
<<https://biblioteca-a.read.garden/viewer/9788595029774/capa>>. Acesso em: 15. fev. 2024.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; DEITEL, Abbey. Android - Como Programar. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. Disponível na Biblioteca A Virtual em: <<https://biblioteca-a.read.garden/viewer/9788582603482/capa>>. Acesso em: 15. fev. 2024.">

DEITEL, Paul; DEITEL, Harvey; WALD, Alexander. Android 6 para Programadores: Uma Abordagem Baseada em Aplicativos. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2016. Disponível na Biblioteca A Virtual em: <<https://biblioteca-a.read.garden/viewer/9788582604120/capa>>. Acesso em: 15. fev. 2024.">

DEITEL, Paul J. Java: como programar. 10. ed. São Paulo (SP): Pearson Education do Brasil, 2010. 1144 p. Disponível na Biblioteca Pearson Virtual em: <<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/39590/pdf/0?code=z73bsKzQqCCWgkoxK+FYEWZTLmKRDvSwdxQZCdMhvKyD+9/k2W7Sp8y0IEjzdoP7sb6E8qnYZ1g+EqVUty92IA==>>. Acesso em: 15. fev. 2024.">

DUARTE, William. Delphi para Android e iOS: desenvolvendo aplicativos móveis. Brasport, 2015. Disponível na Biblioteca Pearson Virtual em: <<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/160696/epub/0?code=ajYufLOeGkgjoq88D7Ni1+c6BBcS+j5W9Xdgv6xUJrY4wILV4MLukQOKPTNJD4+b+EkCePuiCUHj0J4qWf91TA==>>. Acesso em: 15. fev. 2024.">

MONK, Simon. Projetos com Arduino e Android: Use seu Smartphone ou Tablet para Controlar o Arduino. Porto Alegre: Bookman, 2014. Disponível na Biblioteca A Virtual em: <<https://biblioteca-a.read.garden/viewer/9788582601228/1>>. Acesso em: 15. fev. 2024.">

ASSINATURAS

PROFESSOR-RESPONSÁVEL

ASSISTENTE PEDAGÓGICA

GESTOR DO CURSO