

Plano de Ensino

Curso			Semestre/Ano
Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			2o Semestre/2019
Disciplina			Sigla
Programação para Dispositivos Móveis			ILP513
Carga Horária Semanal	Carga Teórica	Carga Prática	Carga Horária Semestral
4	2	2	80
Professor			
FERNANDO DI GIANNI			
Ementa			
Ambientes de programação para dispositivos móveis. Emuladores. Interface gráfica, serviços baseados em localização, armazenamento de dados persistentes, serviços de telefonia e comunicação entre processos. Desenvolvimento de aplicações com J2ME.			
Objetivo			
Criar aplicações em dispositivos móveis.			
Metodologia			
<p>Aula Expositiva Dialogada</p> <p>Aula prática expositiva dialogada</p> <p>Aula prática orientada a projeto</p> <p>Aula expositiva dialogada</p> <p>Avaliação Individual Teórica</p> <p>Aula prática expositiva dialogada orientada a projeto</p> <p>Aula Expositiva Dialogada Prática Baseada em Projeto</p> <p>Aula Expositiva Dialogada Prática baseada em Projeto</p> <p>Atividade Avaliativa Prática</p> <p>Atividade Avaliativa Individual Prática</p>			
Critérios de Avaliação			
Fórmula : (P1+P2+TP)/3			
Legendas :			
Atividade Avaliativa Teórica Individual - A atividade avaliativa teórica visa validar os conceitos teóricos sobre as diversas plataformas, linguagens e metodologias de programação dependendo de fatores como sistemas operacionais ou as equipes de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. - Atividade Avaliativa Teórica Individual			
Atividade Avaliativa Prática Individual - A atividade avaliativa prática visa mensurar a capacidade de programação fundamental para desenvolvimento de aplicativos móveis utilizando plataforma de híbrida. - Atividade Avaliativa Prática Individual			
Trabalho Prático em grupo baseado em Projeto - O trabalho prático baseado em projeto é desenvolvido em equipe e visa validar os conceitos teóricos e práticos que o aluno assimilou além de aprimorar a capacidade de trabalho em equipe. É a elaboração de um aplicativo móvel utilizando sistema operacional e plataforma escolhida pelos alunos. - TP			
Plano de Aula			
<p>1 Apresentação da disciplina/plano de ensino -> Avaliação conhecimento e análise perfil turma -> Apresentação da disciplina/plano de ensino -> Avaliação conhecimento e análise perfil turma</p> <p>2 Introdução a programação de dispositivos móveis e plataforma híbrida -> Introdução -> Introdução ao desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis e à Plataforma Híbrida -> Introdução ao desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis e à Plataforma Híbrida</p> <p>3 Criação de ambiente de programação com a configuração -> SDK Android, Node.js, VisualCode. -> Criação de ambiente de programação com a configuração do SDK Android, Node.js, VisualCode -> Criação de ambiente de programação com a configuração do SDK Android, Node.js, VisualCode.</p>			
Responsavel pela Disciplina		Coordenador pelo Curso	
FERNANDO DI GIANNI		JÔNATAS CERQUEIRA DIAS	
04/10/19		04/10/19	

Plano de Ensino

- 4 Design, tipos de dispositivos, estilos, padrões, navegação, prototipagem e leiautes. -> Design -> Design
Princípios de Design; Tipos de Dispositivos; Estilo e Padrões. Navegação e Prototipagem. Criação de Leiautes -> Design,
tipos de dispositivos, estilos, padrões, navegação, prototipagem e leiautes
- 5 Projeto de programação em framework Ionic com HTML, CSS, e Typescript -> Projeto -> Projeto de programação em
framework Ionic com HTML, CSS, e Typescript -> Projeto de programação em framework Ionic com HTML, CSS, e Typescript.
- 6 Desenvolvimento/Programação -> Telas de Cadastro e Consulta. -> Desenvolvimento/Programação para dispositivos
móveis -> Telas de Cadastro e Consulta
- 7 Desenvolvimento/Programação -> Exclusão e Alteração -> Desenvolvimento/Programação para dispositivos móveis ->
Exclusão e Alteração
- 8 Revisão dos Conceitos -> P1. -> Revisão dos Conceitos -> P1.
- 9 Avaliação Individual -> P1 -> Avaliação Individual -> P1
- 10 Resolução da P1 -> Apresentação dos resultados e Início do projeto de persistência de dados -> Resolução da P1 ->
Apresentação dos resultados e Início do projeto de persistência de dados.
- 11 Desenvolvimento/Programação -> Storage - Persistência de Dados somente no Dispositivo Móvel ->
Desenvolvimento/Programação para Dispositivos Móveis -> Storage - Persistência de Dados somente no Dispositivo Móvel
- 12 Desenvolvimento/Programação. SQLite -> Persistência de Dados na base de dados Nativa do Android ->
Desenvolvimento/Programação para Dispositivos Móveis. SQLite -> Persistência de Dados na base de dados Nativa do Android
- 13 Desenvolvimento/Programação -> Firebase - Persistência de Dados no dispositivo e na Nuvem ->
Desenvolvimento/Programação para Dispositivos Móveis -> Firebase - Persistência de Dados no lado do Dispositivo Móvel e
na Nuvem.
- 14 Desenvol./Programação dispositivos móveis -> Sensores e atuadores - GPS e API Google Traçar Rotas ->
Desenvolvimento/Programação para dispositivos móveis -> Sensores e atuadores - GPS e utilização de API - Google Traçar
Rotas
- 15 Desenvolvimento/Programação para dispositivos móveis -> Equipamentos - Câmera fotográfica. ->
Desenvolvimento/Programação para dispositivos móveis -> Equipamentos - Câmera fotográfica.
- 16 Desenvol./Programação dispositivos móveis -> Sensores e atuadores - GPS e API Google Traçar Rotas ->
Desenvolvimento/Programação para dispositivos móveis -> Sensores e atuadores - GPS e utilização de API - Google Traçar
Rotas
- 17 Trabalhos Práticos Parte 2 - TP -> Prática. Recebimento dos Trabalhos Práticos Parte 2 - TP -> Trabalhos Práticos
Parte 2 - TP -> Prática. Recebimento dos Trabalhos Práticos Parte 2 - TP
- 18 Atividades Práticas -> Apresentação -> Atividades Práticas -> Apresentação
- 19 Avaliação Individual P2 - Prática -> Recebimento dos Trabalhos Práticos - TP. -> Avaliação Individual P2 -
Prática -> Recebimento dos Trabalhos Práticos em grupo - TP
- 20 Apresentação dos resultados -> Apresentação dos resultados -> Apresentação dos resultados -> Apresentação dos
resultados

Bibliografia Basica

WEYL E. Mobile HTML5. Editora Novatec. 2014.DEITEL, H. DEITEL, P. DEITEL, A. Android para Programadores - Uma abordagem baseada em aplicativos. Edição 2. Editora Bookman. 2015.LECHETA, R. R. Desenvolvendo para Iphone e Ipad. Edição 6. Editora Novatec. 2018. MOLINARI L. Testes de Aplicações Mobile

Bibliografia Complementar

LECHETA, R. R. Android Essencial com Kotlin. Edição 1. Editora Novatec. Ano 2018.SILVA C. MARCELINO L. Desenvolvimento em Swift Para IOS. Edição 1. Editora FCA. 2017.LECHETA, R. R. Google Android - Aprendendo a criar aplicações para dispositivos móveis com Android SDK. Edição 5. Editora Novatec. 2

Bibliografia Referencia

Responsavel pela Disciplina

FERNANDO DI GIANNI

04/10/19

Coordenador pelo Curso

JÔNATAS CERQUEIRA DIAS

04/10/19