

Unidade Curricular	Programação de Dispositivos Móveis		Área Científica	Ciências Informáticas	
CTeSP em	Desenvolvimento de Software		Escola	Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Bragança	
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	2	Nível	0-2
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	3.0
Código		4088-640-2204-00-19			
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T -	TP 7	PL 23
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Paulo Alexandre Vara Alves, Rui Miguel Rodrigo Freixedelo

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Escolher as tecnologias mais apropriadas para o desenvolvimento de aplicações móveis
2. Saber integrar serviços e aplicações disponíveis
3. Desenvolver aplicações que utilizem recursos dos dispositivos móveis
4. Desenvolver aplicações móveis com backend REST
5. Publicar aplicações móveis

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Desenvolver aplicações web cliente e servidor

### Conteúdo da unidade curricular

Utilização de 'frameworks' para desenvolvimento de aplicações móveis. Utilização de sensores. Acesso a dados locais e a remotos. Aplicações móveis com backend REST. Aspectos de segurança. Integração de aplicações móveis em sistemas de informação já existentes. Distribuição e instalação de aplicações móveis.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Desenvolvimento de aplicações móveis usando uma framework
  - Utilização de sensores
  - Integração de mapas
  - Acesso a dados locais e a remotos
  - Aplicações móveis com backend REST
  - Aspectos de segurança
2. Integração de aplicações móveis em sistemas de informação
  - Arquiteturas orientadas a serviços
  - Integração de sistema legados
  - Integração baseada em serviços
3. Distribuição e instalação de aplicações móveis
  - Compilação e deploy de aplicações móveis
  - Boas práticas de publicação na app store
  - Marketing de aplicações na app store

### Bibliografia recomendada

1. Ricardo Queirós, Android - Bases de dados e geolocalização, FCA, 2016
2. Jonathan Lebensold, React Native Cookbook: Bringing the Web to Native Platforms, O'Reilly Media, 2018
3. Emilio Rodriguez Martinez, React: Cross-Platform Application Development with React Native: Build 4 real-world apps with React Native, Packt Publishing, 2018

### Métodos de ensino e de aprendizagem

A metodologia de aprendizagem será baseada na exposição teórica dos conteúdos, na aplicação prática de conceitos através da realização de exercícios práticos e no desenvolvimento de um projeto de desenvolvimento móvel em articulação com a unidade curricular de Projeto Integrado IV.

### Alternativas de avaliação

- Projeto - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

### Língua em que é ministrada

Português

### Validação Eletrónica

Paulo Alexandre Vara Alves	José Luís Padrão Exposto	Nuno Adriano Baptista Ribeiro
06-03-2020	11-03-2020	20-03-2020