

Unidade Curricular	Desenvolvimento de Aplicações Móveis		Área Científica	Ciências Informáticas	
CTeSP em	Informática		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo	
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	2	Nível	0-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - - TP - - PL 44 TC - - S - - E - - OT 60 O 102	Código	4080-591-2003-00-18

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) Luis Paulo Alves dos Santos

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Desenvolver competências no desenvolvimento de aplicações para ambientes móveis;
2. Discutir a pertinência do desenvolvimento de extensões móveis nos sistemas de informação.
3. Identificar os requisitos e propriedades que uma aplicação móvel deve ter;
4. Desenvolvimento de interfaces adequadas para os dispositivos móveis onde as aplicações desenvolvidas irão ser usadas;
5. Compreender e avaliar as capacidades de um dado dispositivo móvel;
6. Desenvolver testar e depurar aplicações móveis;
7. Desenvolver aplicações para dispositivos móveis de interesse para o contexto empresarial ou das massas.
8. Integrar aplicações móveis em sistemas de informação já existentes.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Conhecimentos sólidos de programação orientada por objetos.

Conteúdo da unidade curricular

A unidade curricular aborda todos os principais aspetos do desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. centrando-se no desenvolvimento de soluções de software JAVA ME e Android, são analisados todos os aspetos do domínio da implementação de soluções móveis. É igualmente abordado o desenvolvimento de soluções que recorrem a protocolos de comunicação, tais como Bluetooth ou Web Services.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução ao conceito de aplicação móvel; Análise e compreensão dos dispositivos móveis;
2. Desenvolvimento de interfaces.
3. Ambiente de desenvolvimento;
4. Criação de um projeto de desenvolvimento;
5. Desenvolvimento de aplicações para Android.
 - Compreensão dos conceitos de Activities e Intents;
 - Desenvolvimento de Interfaces;
 - Persistência de dados e Networking
 - Tratamento de dados sensoriais

Bibliografia recomendada

1. SHESI, J. (2012). Android Application Development for Java Programmers. (1ª Edição). Editora Cengage Learning PTR. ISBN: 978-1133593546
2. QUEIROs, R. (2016). Android - Desenvolvimento de Aplicações Com Android Studio. Editora FCA. ISBN: 978-972-722-819-5
3. QUEIROs, R. (2014). Desenvolvimento De Aplicações Profissionais Em Android. Editora FCA. ISBN: 978-972-722-796-9

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas Teórico-práticas onde se levantam questões e se analisam e apresentam soluções, bem como aulas organizadas em trabalhos, a realizar em aula e durante o espaço de estudo acompanhado, nos quais se pretende consolidar os conceitos teóricos discutidos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Exame Final Escrito - 50% (Nota mínima: 8, 0 valores.)
- Trabalhos Práticos - 50% (Nota mínima 8, 0 valores em cada trabalho.)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

Luis Paulo Alves dos Santos	João Pedro Carneiro Borges Gomes	Vítor José Domingues Mendonça	Luisa Margarida Barata Lopes
06-11-2018	07-11-2018	20-11-2018	21-11-2018