

## PLANO DE ENSINO

### DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

<b>PROFESSOR (ES):</b>	
Nome:	SAULO POPOV ZAMBIASI
Curriculo lattes:	<a href="http://lattes.cnpq.br/3652610969104930">http://lattes.cnpq.br/3652610969104930</a>

**Unidade de Aprendizagem:** 014008-Programação de Aplicações para Dispositivos Móveis

**Carga Horária:** 60Hora(s)

**Modalidade:** Presencial

**Curso:** Sistemas de Informação BC N FP

**Ciclo Letivo:** 2020 - 1º Semestre

**Campus:** Campus Univ. da GFpolis

**Unidade:** Unid. Univ. Florianópolis

**Turma:** 4547

### EMENTA

História dos Dispositivos Móveis. Sistemas Operacionais específicos. Instalação e configuração do ambiente de desenvolvimento. Estrutura básica de um programa para dispositivos móveis. Variáveis, vetores, canvases e bibliotecas. Persistência de dados. Exemplos de aplicações.

### OBJETIVOS

O objetivo da disciplina é apresentar ao aluno as tecnologias recentes de desenvolvimento de sistemas para dispositivos móveis. O conteúdo é passado de forma teórica e prática de modo ao acadêmico ter o contato com a tecnologia e gerar, ao final da disciplina, um projeto de um sistema para dispositivos móveis.

### HABILIDADES

Aplicar conceitos, técnicas e ferramentas que permitam o desenvolvimento para dispositivos móveis em diferentes plataformas. Projetar e desenvolver produtos de software adequados às plataformas consideradas relevantes no mercado de dispositivos móveis.

### METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO

Atividades		
Tópico	CH	Descrição
1	15	<p><b>Conteúdos:</b> 1.Introdução - 1.1.Histórico - 1.2.Tipos de dispositivos móveis - 1.3.Conceitos de computação ubíqua e pervasiva - 1.4.Sistemas Operacionais de Dispositivos Móveis - 1.5.Tecnologias para desenvolvimento - 2.MIT App Inventor 2 - 2.1.Introdução - 2.2.Hello World - 2.3.Exemplos de Aplicativos - 2.4.Persistência de dados.</p> <p><b>Atividades Formativas:</b> Exercícios de implementação; Trabalhos de implementação.</p> <p><b>Ambientes de Aprendizagem:</b> Laboratório, Datashow, Computadores, Softwares: LibreOffice para apresentação de Slides, sistema operacional (Linux, Windows ou MacOSX), MIT App Inventor, DIA.</p>

A falsificação deste documento constitui-se em crime previsto no Código Penal Brasileiro, sujeitando o(a) autor(a) à respectiva ação penal.



2	24	<p><b>Conteúdos:</b> 3.Android Studio - 3.1.Ambiente de desenvolvimento - 3.2.Telas e tratamentos de eventos - 3.3.Persistência de dados - 3.4. ListViews e Menus - 3.5. Exemplos de Aplicativos.</p> <p><b>Atividades Formativas:</b> Exercícios de implementação, trabalhos de implementação.</p> <p><b>Ambientes de Aprendizagem:</b> Laboratório, Datashow, Computadores, Softwares: LibreOffice para apresentação de Slides, sistema operacional (Linux, Windows ou MacOSX), Android Studio, Gimp, DIA.</p>
3	6	<p><b>Conteúdos:</b> Modelagem do aplicativo.</p> <p><b>Atividades Formativas:</b> Criação do modelo do aplicativo em UML.</p> <p><b>Ambientes de Aprendizagem:</b> Sala/Laboratório, Datashow, Computadores, Softwares: DIA, editor de texto.</p>
4	15	<p><b>Conteúdos:</b> Desenvolvimento assistido de trabalhos de implementação.</p> <p><b>Atividades Formativas:</b> Desenvolvimento de aplicativos.</p> <p><b>Ambientes de Aprendizagem:</b> Laboratório, Datashow, Computadores, Softwares: Sistema Operacional (Linux, Windows ou MacOSX), Android Studio, Gimp, DIA.</p>

## AVALIAÇÃO

De acordo com o Regimento Geral da UNISUL, Art. 89, o processo de avaliação do estudante será realizado por disciplina ou unidade de aprendizagem, com base nas competências por ele desenvolvidas e na frequência.

§ 1º O aproveitamento será verificado através do desempenho progressivo do estudante, frente aos objetivos propostos no Plano de Ensino.

§ 2º Será considerado aprovado o estudante que obtiver frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) e aproveitamento igual ou superior a:

a) sete (7,0) numa escala de zero a dez (0 a 10), resultante do processo avaliativo, desenvolvido durante o ciclo letivo;

b) seis (6,0) numa escala de zero a dez (0 a 10), quando submetido a uma avaliação final por não ter alcançado o previsto na alínea "a" deste parágrafo.

§ 3º O professor registrará no Diário de Classe:

I - a frequência do estudante;

II - as notas atribuídas ao estudante, em cada disciplina ou unidade de aprendizagem, resultantes do processo de avaliação, conforme se expressa a seguir:

$$a) AD/UA = (SA/NA) \geq 7$$

AD/UA = Aproveitamento Disciplina ou Unidade de Aprendizagem

SA = Somatório de Avaliações

NA = Número de Avaliações

$$b) RF = (AD/UA + PF)/2 \geq 6$$

PF = Prova Final

RF = Resultado Final

§ 4º O número de notas registradas no diário de classe não poderá ser inferior a 2 (duas), independente do peso atribuído a elas e exceto o previsto no § 5º.

§ 5º O aproveitamento do estudante nas disciplinas ou unidades de aprendizagem de tratamento diferenciado ou certificações específicas deverá ser igual ou superior a 7,0 (sete), condição mínima para a aprovação, não

A falsificação deste documento constitui-se em crime previsto no Código Penal Brasileiro, sujeitando o(a) autor(a) à respectiva ação penal.



cabendo a estas a realização de prova ou avaliação final, sendo admissível o registro de nota única.

§ 6º Na modalidade de educação a distância, o controle da frequência far-se-á conforme previsto na legislação.

### **INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO**

1. Trabalhos de Implementação: Cada trabalho (Ti) será composto pela soma de duas notas:

1.1. (4pts) Nota de participação no desenvolvimento do trabalho em sala de aula. Os resultados de cada dia de trabalho devem ser apresentados no final de aula envolvendo prática.

1.2. (6pts) Apresentação oral do trabalho no dia da avaliação.

2. Atividades práticas em aula / Exercícios:

2.1. No final de cada aula envolvendo prática, o aluno receberá uma nota de 0 a 10 com base nos resultados dos exercícios ou atividade prática.

2.2. A nota das Atividades práticas (A) será o somatório das notas das atividades, dividido pela quantidade de atividades requerida pelo professor durante o semestre.

3. A média do semestre será:  $MS = (T1 + T2 + T3 + A) / 4$

### **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Aplicação e domínio de conceitos; Postura profissional; Criatividade; Capacidade de resolução; Clareza e coerência; Empenho na realização das atividades propostas.

### **BIBLIOGRAFIA**

#### **BÁSICA**

MATTOS, E. T. Programação java para wireless. São Paulo: Digerati, 2005.

LEE, Valentino; SCHNEIDER, Heather; SCHELL, Robbie. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo: Pearson, 2005. Disponível em:

<[https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca\\_s/php/login\\_usu.php?flag=index.php](https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca_s/php/login_usu.php?flag=index.php)>. Acesso em: 04 ago. 2015. Acesso restrito via Biblioteca Virtual 3.0 (Pearson).

LECHETA, Ricardo R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 607 p. ISBN 9788575222447.

#### **COMPLEMENTAR**

JOURNAL ON 3D INTERACTIVE SYSTEMS. São Paulo: SBC, 2010-. Quadrimestral. ISSN 2236-3297. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/jis/index>>. Acesso em: 16 jul. 2013.

AMMERAAL., Leen; ZHANG, Kang. Computação gráfica para programadores java. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008. Disponível em:

<[https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca\\_s/php/login\\_usu.php?flag=minhabiblioteca\\_redirect.php](https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca_s/php/login_usu.php?flag=minhabiblioteca_redirect.php)>. WINDER, Russel; ROBERTS, Graham. Desenvolvendo software em Java. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

Disponível em:

<[https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca\\_s/php/login\\_usu.php?flag=minhabiblioteca\\_redirect.php](https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca_s/php/login_usu.php?flag=minhabiblioteca_redirect.php)>. MUCHOW, John W. Core J2ME: tecnologia & MIDP. São Paulo: Makron Books, 2004. Disponível em:

<[https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca\\_s/php/login\\_usu.php?flag=index.php](https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca_s/php/login_usu.php?flag=index.php)>. Acesso em: 04 ago. 2015. Acesso restrito via Biblioteca Virtual 3.0 (Pearson).

CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de produção de jogos digitais. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. Disponível em:

<[https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca\\_s/php/login\\_usu.php?flag=minhabiblioteca\\_redirect.php](https://aplicacoes.unisul.br/pergamum/biblioteca_s/php/login_usu.php?flag=minhabiblioteca_redirect.php)>.

#### **OUTRAS REFERÊNCIAS**

ZAMBIASI, Saulo P.. Wiki da disciplina de dispositivos móveis. Disponível em: <[https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Dispositivos\\_M%C3%B3veis](https://saulo.arisa.com.br/wiki/index.php/Dispositivos_M%C3%B3veis)>

#### **INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES**

O pedido de realização de prova em Segunda Chamada deverá ser feito no Protocolo Acadêmico (SAIAC) presencial ou online, em um prazo de até 48 horas úteis após a realização da respectiva prova em 1ª chamada.

#### **CRONOGRAMA**

<b>Data</b>	<b>Descrição</b>
31/03/2020	Trabalho MIT App Inventor
26/05/2020	Trabalho UML
07/07/2020	Avaliação Final
23/06/2020	Trabalho Android Studio
23/06/2020	Atividades em Aula

*A falsificação deste documento constitui-se em crime previsto no Código Penal Brasileiro, sujeitando o(a) autor(a) à respectiva ação penal.*

