

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA

Nome da Disciplina: Programação para Dispositivos Móveis	Ano/semestre: 2021/2
Código da Disciplina: 08929	Período: 5º e 6º
Carga Horária Total: 80h/a	Carga Horária Teórica: 00h/a Carga Horária Prática: 80h/a
Pré-Requisito: Não se aplica	Co-Requisito: Não se Aplica

2. PROFESSOR(ES)

Millys Fabielle Araujo Carvalhaes, M.e.

3. EMENTA

Compreender: Plataformas de desenvolvimento para dispositivos móveis. APIs de programação para dispositivos móveis. **Aplicar:** Projeto de interfaces. Formulários e validações. Requisições HTTP. Eventos e exceções. Persistência de dados. Recursos nativos. Autenticação, Autorização e Segurança. Testes. Publicação do aplicativo.

4. OBJETIVO GERAL

A disciplina tem por finalidade apresentar, conceituar, e desenvolver aplicações para dispositivos móveis robustas e confiáveis, adotando a metodologia orientada a objeto, banco de dados e Linguagem de Programação para dispositivos móveis.

5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Unidades	Objetivos Específicos
Arquiteturas Computacionais para dispositivos móveis.	Analisar a características das arquiteturas.
Tecnologias para desenvolvimento.	Aplicar diferentes tecnologias para construção de um sistema.
Linguagens de programação.	Aplicar linguagens de programação.
Projeto de interface.	Compreender as os requisitos construção de uma interface para dispositivos móveis.
Persistência de dados.	Aplicar banco de dados para construção de um sistema.
Recursos nativos.	Utilização de recursos nativos do dispositivo.
Publicação do aplicativo.	Entender o processo de publicação de um aplicativo.

6. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Gerais:

- G.2. Conhecer e compreender os limites da computação;
- G.4. Gerir a própria aprendizagem e desenvolvimento pessoal e profissional, realizando trabalho em equipe, com visão trans e interdisciplinar;
- G.5. Desenvolver trabalhos e soluções, adotando metodologias diversificadas;
- G.8. Resolver problemas usando ambientes de programação;

Específicas:

- E.1. Investigar, compreender e estruturar as características de domínios de aplicação em diversos contextos para a construção de sistemas de

software, considerando questões éticas, sociais, legais e econômicas, individualmente e/ou em equipe;
 E.3. Avaliar a qualidade e evolução de sistemas de software, aplicando adequadamente normas técnicas, através de padrões e boas práticas no desenvolvimento de software;
 E.4. Identificar e analisar problemas, avaliando as necessidades dos clientes, especificar os requisitos de software, projetar, desenvolver, implementar, verificar, integrar e documentar soluções de software baseadas no conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas.
 E.5. Gerenciar projetos de software conciliando objetivos conflitantes, com limitações de custos, tempo e com análise de riscos;

7. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Semana	Data	Conteúdo	Estratégia de ensino-aprendizagem	Aula Teórica/Prática	Local
1	11/08/2021	Apresentação da disciplina e Plano de ensino; Configuração do ambiente de desenvolvimento.	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
2	18/08/2021	Introdução ao desenvolvimento mobile. Introdução ao REACT-NATIVE; Criação de interfaces (Parte 1)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
3	25/08/2021	Criação de interfaces (Parte 2). Navegação.	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
4	01/09/2021	Criação de interfaces (Parte 3). Props e State. Ciclo de vida dos métodos	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
5	08/09/2021	Gerenciamento de estados e Redux (Parte 1)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem

			Atividade pós-aula – questionário.		
6	15/09/2021	Gerenciamento de estados e Redux (Parte 2)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
7	22/09/2021	1ª Verificação de aprendizagem (on- line)	Prova Individual	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem
8	29/09/2021	Devolutiva da avaliação. Retomada de conteúdo. Arquição dos trabalhos.	Devolutiva qualificada	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
9	06/10/2021	Formulários (parte 1)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
10	13/10/2021	Formulários (parte 2)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
11	20/10/2021	Tratamento dados de Eventos e Formulários (Parte 1)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
12	27/10/2021	Tratamento dados de Eventos e Formulários (Parte 2)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
13	03/11/2021	Tratamento dados de Eventos e	Leitura da referência	Prática	Laboratório e

		Formulários (Parte 3)	bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.		Ambiente Virtual de Aprendizagem
14	10/11/2021	2ª Verificação de aprendizagem (on-line)	Prova Individual	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem
15	17/11/2021	Utilização de recursos nativos (parte 1)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
16	24/11/2021	Utilização de recursos nativos (parte 2)	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
17	01/12/2021	Deploy dos projetos.	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
18	08/11/2021	Arguição dos trabalhos.	Leitura da referência bibliográfica Objeto de aprendizagem – Apresentação slides. Atividade pré-aula - questionário. Aula síncrona – Meeting Atividade pós-aula – questionário.	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem
19	15/11/2021	3ª Verificação de aprendizagem (on-line)	Prova Individual	Teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem
20	22/11/2021	Devolutiva da avaliação. Encerramento da disciplina.	Devolutiva qualificada	Prática	Laboratório e Ambiente Virtual de Aprendizagem

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Atividade avaliativa, aula expositiva dialogada, retomada de conteúdo, problematização, mapa conceitual, seminário, trabalho em grupo e Tecnologias da Informação e Comunicação – vídeos, mapa mental, AVA – plataforma Moodle com Vídeo do YouTube

Recursos de Acessibilidade disponíveis aos acadêmicos

O curso assegura acessibilidade metodológica, digital, comunicacional, atitudinal, instrumental e arquitetônica, garantindo autonomia plena do discente.

9. ATIVIDADE INTEGRATIVA

A interdisciplinaridade no curso de Engenharia de Software é construída com o amparo das disciplinas de Projeto Interdisciplinar. Estas promovem a associação entre os diferentes conteúdos, habilidades e cenários em projetos que favoreçam a construção do conhecimento científico, tecnológico e de prática profissional aliado à autoaprendizagem, proatividade, resolução conjunta de problemas, trabalho em equipe, reflexividade, entre outros.

A proposta de cada disciplina de Projeto Interdisciplinar é variável, mas, obrigatoriamente, deve evoluir em uma constante de maturidade pessoal, interpessoal, científica e prática. Para o desenvolvimento dos projetos interdisciplinares o aluno percorre três momentos: ensino – por meio do diálogo entre as áreas de conhecimento; pesquisa - seguindo os rigores metodológicos necessários à construção do conhecimento científico e de extensão – oportunizando o compartilhamento dos projetos desenvolvidos para o público interno e externo.

Em função disto, as atividades de cada Projeto estão detalhadas em Plano de Ensino próprio.

10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM

1ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 50 pontos, contemplando questões relacionadas ao componente específico e de formação geral.

Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- Questionário pós-aula síncrona – 0 a 12 pontos. (0 a 2 pontos cada)
- Trabalho prático em equipe – 0 a 38 pontos.

A média da 1ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (50 pontos). (a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

2ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 50 pontos, contemplando questões relacionadas ao componente específico e de formação geral.

Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- Questionário pós-aula síncrona – 0 a 12 pontos. (0 a 2 pontos cada)
- Trabalho prático em equipe – 0 a 38 pontos.

A média da 2ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (50 pontos). (a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

3ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 50 pontos, contemplando questões relacionadas ao componente específico e de formação geral.

Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- Questionário pós-aula síncrona – 0 a 8 pontos. (0 a 2 pontos cada)
- Trabalho prático em equipe – 0 a 12 pontos.
- SITES – 0 a 30 pontos.
- Trabalho prático complementar – 0 a 30 pontos (**Alunos que não fazem SITES**)

A média da 3ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (50 pontos). (a devolutiva será realizada conforme Cronograma).

ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS

- Nas três VAs – O pedido para avaliação substitutiva tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de cada avaliação com apresentação de documentação comprobatória (§ 1º e § 2º do art. 39 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA). **A solicitação deverá ser feita através do Sistema Acadêmico Lyceum obrigatoriamente.**
- Nas três VAs – O pedido para Revisão de nota tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data da publicação, no Sistema Acadêmico Lyceum, do resultado de cada avaliação. (Art. 40 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA).
- Atribui-se nota zero ao aluno que deixar de submeter-se às verificações de aprendizagem nas datas designadas, bem como ao que nela se utilizar de meio fraudulento. (Capítulo V Art. 39 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA)

Participação em eventos científicos:

Portaria – Frequência e nota dos alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos

Seguir as orientações presentes na Portaria N° 01, de 7 de fevereiro de 2019, dos Bacharelados em Computação, que dispõe sobre os procedimentos de justificativa de ausência para alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos.

Condição de aprovação

Considera-se para aprovação do (a) acadêmico (a) na disciplina, frequência mínima igual ou superior a 75% da carga horária e nota igual ou superior a sessenta (60) obtida com a média aritmética simples das três verificações de aprendizagem.

11. BIBLIOGRAFIA (deve estar de acordo com o PPC)

Básica:

DEITEL, Paul. Android 6 para programadores: uma abordagem baseada em aplicativos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582604120>.

DEITEL, Paul, et al. Android: como programar. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582603482>. Página 90 de 180

MONK, Simon. Projetos com arduino e android: use seu smartphone ou tablet para controlar o arduino. Porto Alegre: Bookman, 2014. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582601228>.

Complementar:

SAMPAIO, Cleuton; RODRIGUES, Francisco. Mobile game jam: criação de jogos móveis multiplataforma. Rio de Janeiro, RJ, Brasil: Brasport, 2012. 284 p.

LECHETA, Ricardo R.. Google android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3. ed. São Paulo, SP, Brasil: Novatec, 2013. 824 p.

KRUG, Steve. Não me faça pensar: atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile. Rio de Janeiro, RJ, Brasil: Alta Books, 2014. 212 p.

MEIER, Reto. Professional ANDROID 4 Application Development : aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. Indianápolis, Estados Unidos: Wiley, 2012. 817 p. STEFANOV. S; Primeiros Passos com React. Novatec. 2016

FLANAGAN, David. JavaScript: o guia definitivo. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788565837484>.

Anápolis, 09 de agosto de 2021.



Prof. M.e Natasha Sophie Pereira

DIRETORA DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA



Prof. M.e William Pereira dos Santos Júnior

COORDENADOR PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA



Prof. M.e Millys Fabielle Araujo Carvalhaes

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA