

Plano de Ensino

CAMPUS VARGINHA**DISCIPLINA:** Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis**CÓDIGO:** G08DADM0.01Início: **02/2025****Carga Horária:** Total: 30 horas/aula

Semanal: 02 aulas/aula

Créditos: 02

Natureza: Teórica**Área de Formação - DCN:** Específica**Departamento que oferta a disciplina:** Departamento de Computação e Engenharia Civil**Ementa:**

Desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis: componentes visuais de interface, manipulação de recursos de dispositivos móveis. Persistência em bancos de dados. Sincronização de dados e acesso a serviços da Internet (WebServices).

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Bacharelado em Sistemas de Informação	6º	Desenvolvimento de Software para Sistemas de Informação	X	

INTERDISCIPLINARIDADES**Prerrequisitos**

Programação Web

Laboratório de Programação Web

Correquisitos

Laboratório de Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis

Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

- 1 Conhecer os tipos de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis.
- 2 Construir interfaces utilizando os componentes visuais.
- 3 Aplicar ferramentas de navegação.
- 4 Selecionar Banco de Dados para implementação de persistência.
- 5 Construir aplicativos que utilizem recursos do celular.
- 6 Selecionar APIs para

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
1	Introdução: 1.1 - Tipos de desenvolvimentos: Nativo x Híbrido. 1.2 - Tecnologias utilizadas em cada tipo de desenvolvimento. 1.3 - SDK para desenvolvimento de aplicativos. 1.4 - Emuladores e ferramentas de teste.	02
2	Desenvolvimento de Interfaces: 2.1 - Componentes visuais de interface.	08

Plano de Ensino

	2.2 - Definição de padrões para organização do projeto do aplicativo. 2.3 - Navegação e passagem de parâmetros entre telas. 2.4 - Gerenciadores de layout. 2.5 - Ferramentas de navegação.	
3	Uso de recursos do celular 3.1 - Acesso à câmera do celular. 3.2 - Acesso à biblioteca de imagens. 3.3 - GPS, geolocalização e o posicionamento no mapa. 3.4 - Ferramenta de rotas em mapas.	08
4	Banco de dados 4.1 - Acesso ao armazenamento do celular. 4.2 - Persistência em banco de dados.	06
5	WebServices 5.1 - Uso de APIs como provedora de dados. 5.2 - Sincronização e consumo de dados de APIs.	06
Total		30

Bibliografia Básica

1	BURNETTE, Ed. Hello, Android. Introducing Google's Mobile Development Platform. Pragmatic Bookshelf, 2010.
2	LEE, Wei-Meng. Beginning Android Tablet Application Development. Wrox. 1ª Edição, 2011. ISBN: 978-1118106730.
3	WILDERMUTH, Shawn. Essential Windows Phone 7.5: Application Development with Silverlight. Addison-Wesley Professional. 1ª Edição, 2011. ISBN: 978-0321752130.

Bibliografia Complementar

1	MILOSHEVSKA, Boryana. Windows Phone Toolkit In Depth. 2ª Edição
2	NUDELMAN, Greg. Padrões de projeto para o Android: soluções de projetos de interação para desenvolvedores. São Paulo: Novatec, 2013. 456 p. ISBN 9788575223581 (broch.).
3	HASEMAN, Chris. Android Essentials. Berkeley, CA: Apress, 2008. ISBN 9781430210634. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4302-1063-4 .
4	SIX, Jeff. Segurança de aplicativos android. São Paulo: Novatec, 2012. 140 p. ISBN 9788575223130 (broch.).
5	STARK, J.; JEPSON, B. Construindo aplicativos Android com HTML, CSS e JavaScript. São Paulo: Novatec, 2012.