



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO - PORTO VELHO

PLANO DE ENSINO

PLANO DE ENSINO					
Semestre 2023/2					
Disciplina: Programação para dispositivos móveis			Código: DIN00053		
Curso: Bacharelado/Licenciatura em Ciência da Computação					
Carga Horária Teórica	Carga Horária Prática	Carga Horária Total	Carga Horária Semanal		
80h	0h	80h	4h		
Turma / Período	Modalidade		Turno		
01/6º	Presencial		Integral		
Disciplina requisito ou indicação de conjunto					
Programação Orientada a Objetos					
Professor(es)					
Lucas Marques da Cunha					
Objetivo					
Introduz o aluno às noções básicas de programação para dispositivos móveis, em particular tablets e smartphones.					
Ementário					
Características dos dispositivos móveis. Arquiteturas de aplicação móvel. Infraestrutura móvel. Projeto de interfaces para dispositivos móveis. Programação de aplicações para clientes móveis. Transferência de dados cliente-servidor. Prática em desenvolvimento de aplicações móveis.					
Metodologia para avaliação da disciplina e do seu contexto operacional					
Conforme a Resolução Nº 421, DE 14 DE JUNHO DE 2022 Art. 3º, considerando a organização das semanas letivas e a necessidade de adequação do calendário letivo ao ano civil, as(os) docentes poderão planejar 30% da carga horária em atividades que sejam mediadas por recursos Educacionais digitais , Tecnologias de Informação e Comunicação ou outros meios convencionais, previstos nos planos de ensino e apensados aos projetos pedagógicos dos cursos, com o objetivo de cumprir a carga horária das disciplinas. Desse modo, durante o período de realização do semestre letivo 2023.2 de 30/10/2023 a 22/12/2023 com reiniço em 22/01/20234 a 26/03/2024 , pretende-se realizar as aulas de forma presencial, sendo dividida em teoria, prática em laboratório e atividades assíncronas. A disciplina terá foco no desenvolvimento de aplicativos para smartphones e tablets que fazem uso da plataforma Android. Durante as aulas teóricas, será abordado o conteúdo da disciplina, dúvida dos assuntos da ementa do curso e construção de aplicativos, utilizando componentes de interface gráfica, armazenamento e compartilhamento de dados em rede. Nas aulas práticas serão aplicados os conceitos teóricos a partir do ambiente de programação Android Studio. As aulas assíncronas serão para resolução de exercícios, que deverão ser entregues dentro do prazo estipulado via SIGAA e valerão pontos para compor a nota de cada avaliação. O Projeto final da disciplina será desenvolvido em grupos de 3 membros que terão que desenvolver um aplicativo que para processamento de imagens digitais a partir de métodos descritos em artigos científicos.					
A disciplina foi organizada de forma que 78,1% da carga horária (75 horas/aulas) será presencial e 21,9% (21 horas/aulas) será assíncrona. As atividades assíncronas poderão ser realizadas na hora que for mais conveniente para o aluno, respeitando o tempo estipulado pelo SIGAA para entrega das atividades.					
Metodologia para avaliação do desempenho do discente					
Será procedida por meio de duas avaliações composta por: Prova (P), Lista de Exercícios (LE) e Projeto Final (PF).					

Os pesos para cada avaliação serão: N1 = 0.7P + 0.3LE e N2 = 0.3LE + 0.3PF

A média final será obtida por meio da expressão: MF = (N1+N2)/2

O aluno que obtiver MF ≥ 60 e aluno obtiver 75% ou mais de presença, estará aprovado.

Se MF < 60 o aluno fará avaliação repositiva nos termos regimentais da UNIR. A avaliação repositiva irá substituir o menor das notas (N1 ou N2). Então se calculará novamente a média final. Nas aulas presenciais, a frequência será no momento da aula, no caso das aulas assíncronas, a frequência será comprovada com a entrega dos exercícios.

Conteúdo Programático

Data	Número de Aulas	Conteúdo	Modalidade (Presencial/Assíncrono)
30/10/2023	5 aulas	Apresentação da disciplina. Visão geral: computação ubíqua e computação móvel; Tipos e Características dos Dispositivos móveis; Sistemas Operacionais para dispositivos móveis; Linguagens de programação para dispositivos móveis	Presencial 01
06/11/2023	5 aulas	O que é Android? Visão Geral; Arquitetura da Plataforma Android. Ambiente de desenvolvimento do Android	Presencial 02
11/11/2023	5 aulas	Desafio 01 - Desenvolvimento de Aplicativo	Assíncrona 01
13/11/2023	5 aulas	Construção de Aplicativos para Android: Controles Fundamentais; Componentes das Aplicações Android; Manifesto da Aplicação (AndroidManifest.xml); Criando o primeiro App no Android Studio utilizando textos e botões. Adicionando evento de clique em um botão.	Presencial 03
20/11/2023	5 aulas	Interfaces do Usuário Layouts; O que é XML? Estrutura de um projeto Android; Orientação de tela; Customizando temas;	Presencial 04
27/11/2023	5 aulas	Intents e Services; Ciclo de vida de uma Activity; Passando dados entre Activities; Passando Objetos entre Activities;	Presencial 05
02/12/2023	4 aulas	Desafio 02 - Desenvolvimento de Aplicativo	Assíncrona 02
04/12/2023	5 aulas	Armazenando e recuperando dados Usando preferências (SharedPreferences)	Presencial 06
11/12/2023	5 aulas	Intent implícito; Aplicativo Twitter Searches	Presencial 07
18/12/2023	5 aulas	Primeira Avaliação	Presencial 08
03/02/2024	4 aulas	Desafio 03 - Desenvolvimento de Aplicativo	Assíncrona 03
05/02/2024	5 aulas	Introdução ao banco de dados relacional SQLite; SQLiteOpenHelper e SQLiteDatabase;	Presencial 09
12/02/2024	5 aulas	Broadcast Receivers; Tipos de Broadcast; Mensagens de Broadcast	Presencial 10
17/02/2024	4 aulas	Desafio 04 - Desenvolvimento de Aplicativo	Assíncrona 04
19/02/2024	5 aulas	Desenvolvimento de aplicativos móveis com Sensores;	Presencial 11
26/02/2024	5 aulas	Trabalhando com a detecção e localização geográfica; Trabalhando com mapas; Google Maps API	Presencial 12
02/03/2024	4 aulas	Desafio 05 - Desenvolvimento de Aplicativo	Assíncrona 05
04/03/2024	5 aulas	Multimídia; Reproduzindo áudio e vídeo. Capturando mídia	Presencial 13
11/03/2024	5 aulas	Introdução a WebServices; API Retrofit na prática	Presencial 14
18/03/2024	5 aulas	Segunda Avaliação - Entrega e apresentação do projeto final	Presencial 15

Sugestão Bibliográfica

BÁSICA:

DEITEL, Harvey; DEITEL, Paul; DEITEL, Abbey. **Android: como programar.** Bookman Editora, 2015.

ARIAS, Ángel. **Aprende a programar para Android.** IT Campus Academy, 2014.

ABLESON, Frank; KING, Chris; SEN, Robi. **Android em ação.** Elsevier Brasil, 2012.

COMPLEMENTAR:

YE, Roger. **Embedded programming with Android: bringing up an Android system from scratch.** Addison-Wesley Professional, 2015.

Recursos Didáticos

Laboratório de informática; Software - Android Studio; Lousa e Pincel; Datashow.



Documento assinado eletronicamente por **LUCAS MARQUES DA CUNHA, Docente**, em 23/10/2023, às 19:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unir.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1528688** e o código CRC **C5F1D65A**.