



Faculdade Anísio Teixeira de Feira de Santana

Autorizada pela Portaria Ministerial nº 552 de 22 de março de 2001 e publicada no Diário Oficial da União de 26 de março de 2001.
Endereço: Rua Juracy Magalhães, 222 - Ponto Central CEP 44.032-620
Telefax: (75) 3616-9466 - Feira de Santana-Bahia
Site: www.fat.edu.br E-mail: fat@fat.edu.br
CNPJ: 01.149.432/0001-21

PROGRAMA DE DISCIPLINA

CURSO	ANO LETIVO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET	2017.1
CÓDIGO	DISCIPLINA
INF157	TÓPICOS AVANÇADOS EM DESENVOLVIMENTO WEB
CARGA HORÁRIA	SEMESTRE DE OFERTA
68H	6º

EMENTA

Visão geral sobre dispositivos móveis: Comparação entre dispositivos de sensoriamento, celulares, tablets e computadores convencionais; Visão geral sobre as plataformas de desenvolvimento mais utilizadas, como Android SDK, Iphone SDK e Windows Mobile. Requisitos e desafios para computação móvel. Arquitetura de Software Móvel. Comunicação para Software móvel. Middleware e frameworks para Computação Móvel. Sensibilidade ao contexto e adaptação. Plataforma Android. Activities e Intents. Interfaces e Layouts. Services. Localização e Mapas. Sensores disponíveis.

OBJETIVOS

Essa disciplina tem por objetivo apresentar os principais conceitos relativos ao desenvolvimento de software voltado para dispositivos móveis, desde os requisitos e desafios desse tipo de software, passando pela sua arquitetura e mecanismos de comunicação até uma discussão sobre plataformas de desenvolvimento. Durante a disciplina, conceitos relativos à Computação Ubíqua e Pervasiva são apresentados. O aspecto prático da disciplina está concentrado na plataforma de desenvolvimento Android.

PERFIL DO EGRESSO

O profissional egresso do Curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet estará

apto a trabalhar com a inovação, planejamento e gerenciamento da informação e da infraestrutura necessária alinhados aos objetivos organizacionais. O perfil do profissional é o de um tecnólogo especializado no levantamento de requisitos, projeto, desenvolvimento e manutenção de projetos do mundo real.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Apresentação da disciplina. Ementa. Avaliação. Bibliografia básica. Resultados esperados. Introdução à computação móvel
2. Plataformas de desenvolvimento para computação móvel. Laboratório de android - Activity e Calculadora
3. Requisitos e desafios para computação móvel. Middleware e Computação Móvel.
4. Laboratório de Android - Interface e Layouts
5. Middlewares e frameworks em computação móvel.
6. Arquitetura de software móvel
7. Comunicação em software móvel
8. Localização em redes móveis. Laboratório de Android - Mapas.
9. Sensibilidade ao contexto e adaptação de software
10. Sensores como provedores de informação. Sensores no Android.
11. Desafios de pesquisa e seminários
12. 2a Avaliação parcial e resultados finais

METODOLOGIA

- Aulas teóricas expositivas;
- Estudos de Caso;
- Aulas em laboratório de Informática.

AValiação

- Trabalhos individuais e em grupo;
- Seminários;
- Atividade Avaliativa escrita.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- NIELSEN, Jakob. BIDU, Amy. Usabilidade Móvel. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier: 2014
- COSTA, Daniel Gouveia. Java em rede Programação Distribuída na Internet. Brasport. 2013.
 - DAMASCENO, Anielle. Webdesign: teoria e prática. Florianópolis: Visual Books, 2003

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

KUROSE, J. F. Redes de Computadores e a Internet: uma abordagem top-down. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2013

FILHO, Wilson de Padua P. Multimídia: Conceitos e Aplicações. 2ª ed. LTC, 2013.

-CORNELL, G. & HORSTMANN, C. S. Core Java 2: Fundamentos - Vol. 1. Alta Books, 7ª Edição, 2005.

- MELO, Alexandre Altair de; LUCKOW, Décio Heinzelmann. Programação Java para a Web. Novatec. 2010.

SAMPAIO, Cleuton. SOA e Web services em Java. Brasport. 2006

COLEGIADO DO CURSO DE SISTEMAS PARA INTERNET