

Curso:	Semestre Letivo / Turno:
Disciplina: Gestão de Aplicativos Moveis	Professor:
Carga Horária:	Período:

Dados de acordo com o Projeto do Curso:

Ementa da disciplina:	Breve histórico da programação para dispositivos móveis; Principais tecnologias utilizadas; Princípios de desenvolvimento de programas para dispositivos móveis
Objetivos Gerais:	Conhecimentos básicos para administrar o setor de mobilidade de uma empresa. O conjunto de ferramentas Java Micro Edition; O ambiente integrado de desenvolvimento Netbeans; Desenvolvimento de software com CLDC/MIDP; Classes fundamentais do MIDP; Desenvolvimento de aplicações móveis; Integração de aplicações móveis com aplicações convencionais; Desenvolvimento de projeto
Conteúdo:	Apresentar aos alunos um histórico da utilização de dispositivos móveis e as principais tecnologias utilizadas para o desenvolvimento de aplicações voltadas a esses dispositivos. Desenvolver nos alunos a capacidade de criar aplicações comerciais usando o conjunto de ferramentas Java Micro Edition e o ambiente integrado de desenvolvimento Netbeans.
Bibliografia Básica:	MARINACCI, J. Construindo aplicativos móveis com Java. Novatec, 2012. DEITEL, H. DEITEL, P. Java – Como Programar, Prentice-Hall Brasil, 2010. SCHILDT, H. Java – The complete reference, Osborne – McGraw-hill. 2011.
Bibliografia Complementar:	MARINACCI, J. Construindo aplicativos móveis com Java. Novatec, 2012. DEITEL, H.; DEITEL, P. Java – Como Programar, Prentice-Hall Brasil, 2010.
Crêterios de Avaliaçãõ:	1º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa e seminário (20%) + Avaliação Institucional (20%) 2º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa em grupo (40%) Média Final = (Nota 1+Nota 2)/2

Data:	Assinatura do Professor:	Assinatura do Coordenador:
--------------	---------------------------------	-----------------------------------

Programação Aula a Aula

Aulas	Objetivos / Conteúdo
Semana 01	Aula Inicial
Semana 02	Histórico de Aplicativos Moveis
Semana 03	Principais tecnologias Moveis utilizadas
Semana 04	Programas para dispositivos móveis
Semana 05	Ferramentas para Desenvolvidores
Semana 06	Projeto de aplicativos Moveis
Semana 07	Desenvolvimento de aplicativos Moveis
Semana 08	Programação de dispositivos Android
Semana 09	Programação de dispositivos Android II
Semana 10	Avaliação P1.
Semana 11	Programação de dispositivos iOS I
Semana 12	Programação de dispositivos iOS II
Semana 13	Tendências e estratégias de negócios
Semana 14	HTML5 para dispositivos móveis
Semana 15	CSS para desenvolvimento de páginas Web em dispositivos móveis
Semana 16	Introdução a JavaScript e AJAX para dispositivos móveis
Semana 17	Acesso aos recursos dos dispositivos
Semana 18	Avaliação P2.
Semana 19	Prova Substitutiva.
Semana 20	Exame.