

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Informática Industrial - Computação Móvel	CÓDIGO: IFI11 GT03IIN001.1
---	---------------------------------------

VALIDADE: Início: **FEVEREIRO/2020**

Eixo: **Informática Industrial** **Disciplina Equalizada:** Não
Carga Horária Total: 25 horas / 30 horas/aula **Créditos:** 2
Modalidade: **Teórica** Integralização: **Optativa**
Classificação do Conteúdo pelas DCN: **Profis/Específico**

Curso	Período
Engenharia de Controle e Automação	4^o

Departamento: Departamento Computação e Mecânica

Ementa:

Ubiquidade e pervasividade. Padrões de redes sem fios. Gerenciamento de dados móveis. Transações em ambientes móveis. Plataformas de desenvolvimento de aplicações para ambiente móvel. Sistema Operacional em dispositivos móveis. Desenvolvimento de aplicações Móveis.

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
CMA04 – Programação de Computadores II
CMA05 – Laboratório de Programação de Computadores II
Co-requisitos

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>	
1.	Ter uma visão geral sobre o funcionamento dos sistemas móveis, redes e dispositivos presentes atualmente no mercado. Considera-se aqui também o estudo de padrões e plataformas mais difundidas atualmente.
2.	Familiarizar com os principais sistema operacional/framework para dispositivos móveis. Suas características e peculiaridades, além de padrões de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas-aula
1.	Introdução à Ubiquidade e Pervasividade	2
2.	Sistemas Operacionais para Dispositivos Móveis	2
3.	Padrões de Redes sem fio	2
4.	Plataformas de Desenvolvimento	4
5.	Desenvolvimento de Aplicações Móveis em Android	6
6.	Transações em Ambientes Móveis	4
7.	Gerenciamento de Dados móveis	4
8.	Projeto prático de Computação Móvel	6
Total		30

Bibliografia Básica	
1.	LECHETA, R. Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. Segunda Edição. São Paulo: Novatec, 2010.
2.	TANENBAUM, A. S. Redes de Computadores, 4a Edição. São Paulo. Prentice Hall.
3.	DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Bookman, 2010.

Bibliografia Complementar	
1.	JOHNSON, THIENNE M. Java para Dispositivos Moveis: Desenvolvendo Aplicações Com J2me. São Paulo: Novatec, 2007.
2.	LEE, V.; SCHENEIDER, H.; SCHELL, R. Aplicações Móveis: Arquitetura, Projeto, e Desenvolvimento. São Paulo: Pearson Education: Makron Books, 2005.
3.	MUCHOW, John W.. Core J2ME: tecnologia& MIDP. 1 ed. São Paulo: Makron Books, 2004.
4.	SILVIA, M. S. JQuery Mobile: Desenvolva Aplicações Web para Dispositivos Móveis com HTML, CSS3, AJAX, JQuery e JQuery UI. São Paulo: Novatec, 2012.
5.	GLAUBER, Nelson. Dominando o Android - do Básico ao Avançado. Novatec, 2015.