



DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Informática Industrial: Laboratório Computação Móvel	CÓDIGO: IFI12 GT03IIN002.1
--	-------------------------------

VALIDADE: Início: **FEVEREIRO/2020**

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

Curso	Período
Engenharia de Controle e Automação	4^o

Departamento: Departamento Computação Mecânica

Ementa:

Atividades de Laboratório relacionadas à Tópicos Especiais em Informática Industrial – Computação Móvel

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
Co-requisitos
IFI11 – TEII: Computação Móvel

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.	Lab. Sistemas Operacionais para Dispositivos Móveis	2
3.	Lab. Padrões de Redes sem fio	2
4.	Lab. Plataformas de Desenvolvimento	4
5.	Lab. Desenvolvimento de Aplicações Móveis em Android	6
6.	Lab. Transações em Ambientes Móveis	4
7.	Lab. 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.