



# UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE

Reconhecida pelo Decreto Estadual nº 3.444, de 8 de agosto de 1997

<b>Ano</b>	2023
<b>Tp. Período</b>	Segundo semestre
<b>Curso</b>	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (570)
<b>Disciplina</b>	2772 - COMPUTAÇÃO MÓVEL (OPT)
<b>Turma</b>	COI-B

**Carga Horária:** 68

## PLANO DE ENSINO

### EMENTA

Introdução: Principais conceitos e limitações. Linguagens e ferramentas de desenvolvimento. Comunicação. Padrões de Projeto. Projeto de Interfaces. Aplicações práticas e estudos de casos.

### I. Objetivos

- Conhecer e utilizar componentes visuais de interface com o usuário;
- Manipular arquivos de dados e imagens em aplicações móveis;
- Persistir dados e bancos de dados para dispositivos móveis;
- Sincronizar dados entre dispositivos móveis e aplicações servidoras via API;
- Disponibilizar aplicativos nas lojas das plataformas.

### II. Programa

1. Frameworks compactos de desenvolvimento
2. Arquiteturas de software para dispositivos móveis
3. Componentes visuais de interface com o usuário
4. Manipulação de arquivos
5. Persistência de Dados
6. Banco de Dados
7. Sincronização de dados com aplicações servidoras
8. Disponibilização de Aplicativos em Lojas

### III. Metodologia de Ensino

As aulas serão expositivas dialogadas com a aplicação da Metodologia Ativa, sempre colocando os alunos como principais agentes do diálogo, dando estímulo ao desenvolvimento do senso crítico com exemplificação através de casos práticos para fixação do conteúdo ministrado. Resolução de exercícios. Aplicação de Exercícios com alguns exemplos sendo resolvidos para melhor entendimento. Atividades de projetos de Desenvolvimento Mobile permearão as aulas expositivas e atividades no decorrer de toda a disciplina. Para as aulas os seguintes recursos didáticos serão utilizados: computador, projetor multimídia e quadro-negro para exposição do conteúdo e ambiente Moodle para disponibilização de materiais.

### IV. Formas de Avaliação

A avaliação será feita através de quatro atividades avaliativas teóricas e práticas de implementação desenvolvidos no decorrer das aulas, sendo uma delas obrigatoriamente uma prova. O aluno que não atingir a média sete, tem direito de fazer uma avaliação que será somada a média atual e dividido por dois, dando uma nova média. A avaliação será composta pelo conteúdo de todo o semestre.

### V. Bibliografia

#### Básica

CROCKFORD, Douglas. O melhor do JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 145 p. ISBN 978-85-7608-279-8  
MORRISON, Michael. Use a cabeça - JavaScript. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 606 p. ISBN 978-85-7608-213-2.  
RAMALHO, Jose Antonio Alves. HTML avançado. Sao Paulo: Makron Books, 1997. 659p.

#### Complementar

ABREU, L. Typescript: O Javascript Moderno Para Criação de Aplicações. Editora FCA, 2017.  
ALVES, C. TypeScript: TypeScript para iniciantes. Editora Independently Published, 2021.  
ARAUJO, E. C. IONIC: Desenvolvimento multiplataforma para dispositivos móveis. Editora Casa do Código, 2020. FREEMAN, E. Use a cabeça! : padrões de projeto. Rio de Janeiro : Alta Books, 2009. 2. ed. rev.  
FREEMAN, E; FREEMAN, E. Use a Cabeça HTML com CSS e XHTML. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.  
TERUEL, E.C. HTML 5: Guia Prático. São Paulo: Érica, 2011.

### APROVAÇÃO

**Inspetoria:** DECOMP/G  
**Tp. Documento:** Ata Departamental  
**Documento:** 23/2023



# UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE

Reconhecida pelo Decreto Estadual nº 3.444, de 8 de agosto de 1997

<b>Ano</b>	2023
<b>Tp. Período</b>	Segundo semestre
<b>Curso</b>	CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (570)
<b>Disciplina</b>	2772 - COMPUTAÇÃO MÓVEL (OPT)
<b>Turma</b>	COI-B

**Carga Horária:** 68

## PLANO DE ENSINO

**Data:** 19/10/2023