

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<h2>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</h2>	<p>MODELO PED.007.03</p>
---	---	-------------------------------------

Curso	Comunicação Multimédia						
Unidade curricular (UC)	Desenvolvimento para Dispositivos Móveis						
Ano letivo	2023/2024	Ano	3.º	Período	1.º semestre	ECTS	5
Regime	Obrigatório	Tempo de trabalho (horas)		Total: 135	Contacto: 67,5		
Docente(s)	Prof. Doutor Gonçalo Leitão						
<input type="checkbox"/> Responsável da UC ou <input checked="" type="checkbox"/> Coordenador(a) Área/Grupo Disciplinar <input type="checkbox"/> Regente	Prof. Doutor José Carlos Fonseca						

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Planificar, estruturar e desenvolver aplicações para dispositivos móveis, aplicando os conceitos e métodos de design;

Os alunos vão desenvolver protótipos práticos funcionais otimizados para sistemas operativos e compreender as diferenças entre as várias plataformas.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. O mercado das aplicações móveis. Evolução e maturação do mercado;

2. Plataformas e sistemas operativos. Os vários tipos de aplicações móveis. Aplicações Nativas e Aplicações Web;

3. Desenho de informação para plataformas móveis. Interações e funcionalidades;

4. Ferramentas de prototipagem. Criação de aplicações funcionais com recurso a ferramentas de prototipagem e IDE de desenvolvimento Android.

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

O conteúdo programático apresentado inclui todos os temas descritos nos objetivos apresentados. Os conteúdos programáticos estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que o programa foi concebido para abordar de forma correta a planificação e desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis, introduzindo conceitos e métodos de design de conteúdos.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Queirós, R. (2013) Android Introdução ao desenvolvimento de aplicações. Lisboa: FCA.

- Kristin Marsicano, Brian Gardner, Bryan Sills, Chris Stewart (2022). Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (Big Nerd Ranch Guides) 5th Edition. ISBN-13: 978-0137645541, ISBN-10: 0137645546.

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
---	---	-----------------------------

- Banga, C. & Weinhold, J. (2014). *Essential Mobile Interaction Design*. EUA: Wesley Professional.
- Mcneil, P. (2013). *The Mobile Web Designer's Idea Book*. EUA: HOW Books.
- Mureta, C. (2014). *App Empire: Make Money, Have a Life and Let Technology Work for you*.
- Nudelman, G. (2013). *Android Design Patterns: Interaction Solutions for Developers*. EUA: Wiley Professional.
- Phan, H., Khanna, R. & Yusuf, S. (2017). *Ionic: Hybrid Mobile App Development*. EUA: Packt Publishing.
- <https://m3.material.io> [outubro 2023], site Material Design
- <https://developer.android.com/studio> [outubro 2023], site android Studio
- <https://docs.github.com/pt> [outubro 2023], site documentação github.com

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Metodologias de Ensino:

- *Lição Expositiva;*
- *Lição Interativa;*
- *Trabalho individual;*
- *Orientação Tutorial;*

Regras de Avaliação:

- *Avaliação Contínua:*

Trabalho Prático (70%) + Teste Teórico (30%)

- *Avaliação por exame final na Época Normal:*

*Trabalho Prático (70%) + Teste Teórico (30%) **

*(*O aluno tem de concluir a componente prática para ser admitido a exame)*

- *Avaliação por exame final na Época de Recurso ou Época Especial:*

Exame Teórico-Prático (100%)

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

- 1- *Lição expositiva está coerente com os objetivos devido à necessidade de apresentar os conceitos;*
- 2- *Lição interativa está coerente com os objetivos pois a interação alunos/docentes ajuda a aprendizagem dos conceitos e suas aplicações;*

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	--------------------------------------

3- A realização de um trabalho individual que consiste no desenvolvimento de uma aplicação móvel está coerente com os objetivos pois consiste do objetivo central da disciplina ensinar a desenvolver aplicações móveis

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Os alunos têm de comparecer a 2/3 das aulas lecionadas.

8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Gonçalo Leitão | gleitao@ipg.pt | gabinete 31 (ESTG)

Atendimento: Sexta-feira, 14:00-16:00

9. OUTROS

Não aplicável.

DATA

8 de novembro de 2023

ASSINATURAS

O(A) Docente

(assinatura)

O(A) Coordenador(a) da Área/Grupo Disciplinar

(assinatura)