

Unidade Curricular	Programação de Dispositivos Móveis	Área Científica	Ciências Informáticas
CTeSP em	Desenvolvimento de Software	Escola	Escola Superior de Tecnologia e de Gestão de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2
Nível	0-2	Créditos ECTS	3.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	4088-713-2105-00-23		
Horas totais de trabalho	81	Horas de Contacto	T - , TP 7 , PL 23 , TC - , S - , E - , OT - , O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Leandro Ismael Pereira Alexandre, Paulo Jorge Teixeira Matos

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Escolher as tecnologias mais apropriadas para o desenvolvimento de aplicações móveis
2. Saber integrar serviços e aplicações disponíveis
3. Desenvolver aplicações que utilizem recursos dos dispositivos móveis
4. Desenvolver aplicações móveis com backend REST
5. Publicar aplicações móveis

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Desenvolver aplicações web cliente e servidor

Conteúdo da unidade curricular

Utilização de 'frameworks' para desenvolvimento de aplicações móveis. Utilização de sensores. Acesso a dados locais e a remotos. Aplicações móveis com backend REST. Aspetos de segurança. Integração de aplicações móveis em sistemas de informação já existentes. Distribuição e instalação de aplicações móveis.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Desenvolvimento de aplicações móveis usando uma framework
 - Utilização de sensores
 - Integração de mapas
 - Acesso a dados locais e a remotos
 - Aplicações móveis com backend REST
 - Aspetos de segurança
2. Integração de aplicações móveis em sistemas de informação
 - Arquiteturas orientadas a serviços
 - Integração de sistema legados
 - Integração baseada em serviços
3. Distribuição e instalação de aplicações móveis
 - Compilação e deploy de aplicações móveis
 - Boas práticas de publicação na app store
 - Marketing de aplicações na app store

Bibliografia recomendada

1. Ricardo Queirós, Android - Bases de dados e geolocalização, FCA, 2016
2. Jonathan Lebensold, React Native Cookbook: Bringing the Web to Native Platforms, O'Reilly Media, 2018
3. Emilio Rodriguez Martinez, React: Cross-Platform Application Development with React Native: Build 4 real-world apps with React Native, Packt Publishing, 2018

Métodos de ensino e de aprendizagem

A metodologia de aprendizagem será baseada na exposição teórica dos conteúdos, na aplicação prática de conceitos através da realização de exercícios práticos e no desenvolvimento de um projeto de desenvolvimento móvel em articulação com a unidade curricular de Projeto Integrado IV.

Alternativas de avaliação

- Projeto - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

Língua em que é ministrada

Português

Validação Eletrónica

Leandro Ismael Pereira Alexandre, Paulo Jorge Teixeira Matos	Tiago Miguel Ferreira Guimaraes Pedrosa	Paulo Alexandre Vara Alves	José Carlos Rufino Amaro
11-10-2023	25-10-2023	26-10-2023	31-10-2023