

Unidade Curricular	Projeto de Aplicações 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	9.0
Tipo	Semestral	Semestre	1
Código	4088-713-2106-00-23		
Horas totais de trabalho	243	Horas de Contacto	T - - TP - - PL - - TC - - S - - E - - OT 90 O - -

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

Nome(s) do(s) docente(s) Paulo Jorge Teixeira Matos, José Eduardo Moreira Fernandes, João Paulo Ribeiro Pereira, Luís Manuel Alves, Maria João Tinoco Varanda Pereira, Pedro João Soares Rodrigues

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Propor soluções para problemas da comunidade no âmbito do desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis
2. Efetuar a análise de requisitos e modelação de um projeto de software para dispositivos móveis
3. Desenhar interfaces para a dispositivos móveis
4. Implementar backend de serviços REST para aplicações móveis
5. Desenvolver um projeto de software para ambiente móvel que dê resposta a um problema da comunidade
6. Publicar e administrar uma aplicação móvel e o backend de serviços

Pré-requisitos

Não aplicável

Conteúdo da unidade curricular

Selecionar metodologias de investigação de acordo com a análise a efetuar. Estruturar e redigir relatórios técnicos. Estruturar e realizar apresentações. Análise do contexto e do papel do software na empresa. Propor soluções criativas para problemas da comunidade. Interfaces gráficas. Implementação e administração de bases de dados. Desenvolvimento de software colaborativo. Desenvolvimento de um projeto integrado de software para dispositivos móveis.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Metodologias de investigação de problemas em contexto empresarial
2. Análise do contexto e do papel das aplicações móveis na empresa
3. Análise de requisitos e modelação dos projetos para dispositivos móveis
4. Técnicas de comunicação e apresentação
5. Apresentação da ideia do projeto no contexto empresarial e em grupo
6. Desenho da Interface móvel
7. Implementação e administração da base de dados e da camada de serviços REST
8. Desenvolvimento do projeto de software para dispositivos móveis

Bibliografia recomendada

1. Mauro Nunes, Henrique O'Neill, Fundamental do UML, 3ª edição, FCA, 2004
2. Manuel J. Fonseca, Pedro Campos, Daniel Gonçalves, Introdução ao Design de Interfaces, FCA, 2017
3. Charles R. Portwood, Mastering Yii, Packt Publishing, 2016
4. Nader Dabit, React Native in Action, Manning Publications, 2019

Métodos de ensino e de aprendizagem

Será usada uma metodologia pedagógica baseada em projetos (PBL) com a definição inicial de um problema base. Este será definido conjuntamente com os alunos, professores de outras unidades curriculares e com a comunidade. O professor intervém em todas as fases de forma a manter a motivação, ajudar a enquadrar os temas de investigação e desenvolver o conhecimento nos alunos.

Alternativas de avaliação

- Projeto - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Projetos - 30% (Avaliação intermédia)
- Projetos - 70% (Avaliação final)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Paulo Jorge Teixeira Matos	Tiago Miguel Ferreira Guimaraes Pedrosa	Paulo Alexandre Vara Alves	José Carlos Rufino Amaro
16-10-2023	25-10-2023	26-10-2023	31-10-2023