

Curso	Engenharia Informática			Ano letivo	2012/2013		
Unidade Curricular	Programação para Dispositivos Móveis			ECTS	4		
Regime	Opcional						
Ano	1º	Semestre	1ºsem	Horas de trabalho globais			
Docente (s)	Noel Lopes			Total	168	Contacto	60
Coordenador da área disciplinar	Paulo Nunes						

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Desenvolver aplicações para dispositivos móveis
- Criar interfaces adequadas aos dispositivos móveis
- Armazenar dados nos dispositivos móveis de forma permanente

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Introdução à programação para dispositivos móveis
2. A plataforma Windows Phone 7
3. Controlos utilizados para desenvolver aplicações para dispositivos móveis (silverlight)
4. Desenho de interfaces específicas para dispositivos móveis
5. Guardar dados permanentemente (IsolatedStorage).

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

Os primeiros dois conteúdos têm como objetivo identificar as especificidades dos dispositivos móveis no âmbito do desenvolvimento de aplicações informáticas, identificando as limitações e as potencialidades deste tipo de dispositivos. O conteúdo 3 demonstra como utilizar os controlos silverlight para desenvolver aplicações para windows phone. O conteúdo 4 demonstra como criar interfaces eficazes e apropriadas para os dispositivos móveis de forma a conceber aplicações apelativas neste tipo de dispositivos. Finalmente o conteúdo 5 mostra como guardar permanentemente dados nos dispositivos móveis, de forma a possibilitar a elaboração de aplicações mais abrangentes.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Charles Petzold (2010), **Programming Windows Phone 7**, Microsoft Press, disponível em <http://www.charlespetzold.com/phone/>

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Metodologias de ensino:

- Lição expositiva
- Lição interativa
- Trabalho de projeto

Regras de Avaliação:

A avaliação será feita com base num trabalho individual que consistirá na criação de uma aplicação (a acordar com o docente) para Windows Phone 7.

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

Os primeiros dois conteúdos são essencialmente teóricos, focando aspetos introdutórios relacionados com o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis e identificando as especificidades, os pontos-fortes e as limitações deste tipo de dispositivos, no âmbito do desenvolvimento de aplicações. Assim sendo, o método escolhido para ministrar este conteúdo é a lição expositiva. Já os restantes conteúdos são essencialmente de natureza teórico-prática, focando o desenvolvimento de aplicações propriamente dito, pelo que haverá uma alternância entre a lição expositiva e a lição interativa em consonância com o tipo de conhecimentos a transmitir. Para reforçar a aprendizagem é realizado um trabalho de projeto individual ao longo do semestre onde são aplicados todos os conceitos apreendidos, indo de encontro aos objetivos da unidade curricular.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Os alunos deverão apresentar regularmente os seus projetos de forma a possibilitar o acompanhamento e orientação dos mesmos por parte do Professor.

8. CONTATOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Nome	Email	Telefone	Gabinete	Horário de atendimento
Noel Lopes	noel@ipg.pt	1216	16	Segunda: 10:00 – 12:00 Quinta: 9:00 – 10:30

Data: 26 de Outubro de 2012

Docente da disciplina

Coordenador da área disciplinar
de Programação e Multimédia

Noel de Jesus Mendonça Lopes

Paulo Jorge Costa Nunes