

<i>Curso</i>	<b>Comunicação Multimédia</b>			<i>Ano letivo</i>	2021/2022		
<i>Unidade Curricular</i>	<b>Desenvolvimento para Dispositivos Móveis</b>			<i>ECTS</i>	5		
<i>Regime</i>	<b>Obrigatório</b>						
<i>Ano</i>	<b>3.º</b>	<i>Semestre</i>	<b>1.º</b>	<i>Horas de trabalho globais</i>			
<i>Docente</i>	<b>Filipe José Neto Caetano</b>			<i>Total</i>	135	<i>Contacto</i>	67.5
<i>Coordenador da área científica</i>	<b>José Carlos Martins da Fonseca</b>						
<b>GFUC previsto</b>							

## 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
  - 1.1. Evolução e maturação do mercado
  - 1.2. Os vários tipos de aplicações móveis
2. Plataformas e sistemas operativos
3. Desenho de informação para plataformas móveis
  - 3.1. Interações e funcionalidades - Aplicações Nativas e Aplicações Web
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

- Banga, C. & Weinhold, J. (2014). *Essential Mobile Interaction Design*. EUA: Wesley Professional.
- Mcneil, P. (2013). *The Mobile Web Desingers 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.
- Queirós, R. (2013) *Android Introdução ao desenvolvimento de aplicações*. Lisboa: FCA.

## 5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

A disciplina desenvolver-se-á segundo um modelo teórico-prático que alternará aulas teórico-práticas com aulas dedicadas ao desenvolvimento de exercícios e projetos. Os exercícios visarão a exploração e consolidação dos conhecimentos adquiridos através da resolução de problemas específicos. Procurar-se-á desenvolver a capacidade crítica dos alunos através da análise e discussão coletiva dos trabalhos desenvolvidos na aula.

A dimensão sumativa da avaliação contínua define-se através dos seguintes elementos:

a) assiduidade e participação do aluno, onde será valorizado o empenho, o esforço e a evolução; a criatividade e originalidade; a capacidade de análise crítica e o interesse demonstrado nos temas tratados; a capacidade de implementação dos conceitos em exercícios práticos. b) trabalho prático e frequência escrita, onde serão avaliadas sumativamente a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular. A Classificação final será a soma dos dois elementos de avaliação sumativa.

Grelha de avaliação	Valor %	Valor absoluto
Assiduidade/Participação do aluno	10	2
Trabalho Prático	90	18
<b>Total</b>	<b>100,0</b>	20,0

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

As metodologias de ensino estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que a exposição das tecnologias e ferramentas associadas à apresentação de casos práticos e à resolução de exercícios possibilita uma explicitação adequada dos conteúdos. A análise de estudos de caso e a elaboração de projetos permitem evidenciar as funções dos projetos de aplicações para dispositivos móveis na divulgação e na promoção de entidades, serviços e produtos.

## 7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Obrigatoriedade de 2/3 das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica).