



## Plano de Ensino

**Universidade Federal do Espírito Santo**

**Campus de Alegre**

**Curso:** Sistemas de Informação - Bacharelado - Alegre

**Departamento Responsável:** Departamento de Computação

**Data de Aprovação (Art. nº 91):** 23/09/2024

**DOCENTE PRINCIPAL :** MARCELO OTONE AGUIAR

Matrícula: 2243567

**Qualificação / link para o Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/5622761275016363>

**Disciplina:** TÓPICOS ESPECIAIS EM SISTEMAS WEB II

**Código:** COM11273

**Período:** 2024 / 2

**Turma:** SI1

**Pré-requisito:**

**Carga Horária Semestral:** 60

Disciplina: COM10396 - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS PARA WEB

### Distribuição da Carga Horária Semestral

<b>Créditos:</b> 4	<b>Teórica</b>	<b>Exercício</b>	<b>Laboratório</b>
	60	0	0

### Ementa:

Seminários e aulas expositivas visando ao estudo de artigos técnicos, livros e outros materiais que abordam aspectos avançados em Sistemas Web.

### Objetivos Específicos:

Conhecer as principais definições e fundamentos a área; Relacionar a disciplina no contexto social, sendo capaz de relacionar seu histórico; Comparar a aplicabilidade do conteúdo da disciplina; Analisar e implementar o conteúdo da disciplina; Desenvolver sistemas utilizando o conteúdo da disciplina; Julgar, criticar e relacionar os métodos apresentados na disciplina.

### Conteúdo Programático:

- Introdução ao desenvolvimento de dispositivos móveis - c.h. prevista: 04 horas
  - Características dos dispositivos;
  - Implicações da mobilidade no desenvolvimento de sistemas;
  - Aplicações típicas em dispositivos móveis do tipo smartphone.
- Ambiente para o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis - c.h. prevista: 06 horas
  - Sistemas Operacionais de dispositivos móveis;
  - Instalação e teste do ambiente;
  - Depuração.
- Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos Móveis - c.h. prevista: 18 horas
  - Estrutura, criação e execução do projeto;
  - Listagem de dados e navegação entre páginas;
  - Persistindo dados fisicamente em aplicações;
  - Integração com câmera e álbum de fotos.
- Estudo de Caso - c.h. prevista: 26 horas
- Processo de criação e publicação de um aplicativo para um dispositivo móvel - c.h. prevista: 06 horas

### Metodologia:

Como meios didáticos, serão utilizados: projetor multimídia (datashow), para exposição de conteúdos teóricos e softwares em laboratório, para aplicação prática e resolução de exercícios.

A metodologia de ensino será baseada na exposição de aulas teóricas e a aplicação prática dos conceitos usando os frameworks de desenvolvimento, com o uso de problemas que serão disponibilizados aos alunos.

### Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :

Serão aplicadas três avaliações, composta de duas provas práticas e um trabalho prático em grupo, compondo a média aritmética para cálculo da média final.

Será considerado aprovado e dispensado da prova final o aluno que obtiver média igual ou superior a 70% da nota total. Caso contrário o aluno deverá realizar a prova final.

Em ambos os casos será considerada a frequência do aluno às aulas, conforme o regimento da instituição.

**Bibliografia básica:**

Anais dos WEBMEDIAs - Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web.  
Lecture Notes in Computer Science.

**Bibliografia complementar:**

Anais dos WEBMEDIAs - Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web.  
Lecture Notes in Computer Science.

**Cronograma:**

**Observação:**