



1. IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MOVEIS

Código: ICC009

Nº de Créditos: 4.4.0

Carga horária: 60h

Modalidade: Optativa

Pré-Requisito: ICC002

2. EMENTA

O Modelo MVC (Model View Controller). Princípios de Experiência do Usuário (User eXperience – UX) e de projeto de interface para aplicativos em dispositivos móveis. Ambientes de desenvolvimento e linguagens de programação para dispositivos móveis. Bibliotecas fundamentais e de mídia para aplicativos móveis. Modelos de Telas (Views), Tabelas e Coleções de Telas e reconhecimento de gestos de toque para aplicativos. Uso de Blocos e Processos Leves (Multithreading) no desempenho de aplicativos. Objetos (dados) persistentes: tipos, ferramentas e integração com coleções de Telas. Bibliotecas avançadas para: mapas e localizações, internacionalização de aplicativos e bibliotecas gráficas. Lojas virtuais de aplicativos: requisitos de aceitação e submissão para venda.

3. OBJETIVO GERAL

Dominar técnicas gerais de desenvolvimento de aplicativos móveis com estudo de casos para algumas plataformas existentes no mercado. Aplicar tais técnicas em ambientes de desenvolvimento de aplicativos móveis. Identificar fatores críticos de programação de aplicativos (em geral), em particular os que utilizam bibliotecas de mídia para animação e otimização de aplicativos.

4. REFERÊNCIAS BÁSICAS

- McWherter, J. and Gowell, S. Professional Mobile Application Development, John Wiley & Sons Inc., 2012
- Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N. and Buxton, B. Sketching User Experiences - The Workbook. Development Essentials: Mobile Game Development, Morgan Kaufmann, 2011.
- Kochan, S. Programming in Objective-C – Developers Library, 6th Edition, Addison Wesley, 2013.

5. REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

- Esposito, D. Architecting Mobile Solutions for the Enterprise, Microsoft Press, 2012.
- Madden, J. and Madden, B, Enterprise Mobile Management, Charles River Media,
- Michael Morrison. Beginning Mobile Phone Game Programming, Sams Publishing, 2005.
- Zechner, Mario e Green, Robert. Beginning Android Games, Apress, 2012.
- Mehta, Prateek. Learn OpenGL ES: For Mobile Game and Graphics Development, Apress, 2012.