



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(X) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	6º	---

4. Nome da Disciplina:

Projeto de Interfaces para Dispositivos Móveis

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0197

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (x)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0164	Linguagens de marcação e scripts

7. Correquisitos	Não (x)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não ()	Sim (x)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

		QXD0102	Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis
--	--	---------	--

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino Vespertino Noturno

10. Regime da Disciplina:

Semestral Anual Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

Desenvolver sistemas para dispositivos móveis apresenta muitos desafios. Os diferentes dispositivos variam em sistema operacional, tamanho de tela, formas de interação, quantidade de memória entre outras características. Um desenvolvedor de aplicativos para dispositivos móveis deve ser capaz de projetar e desenvolver interfaces que sejam adaptáveis para esses diferentes dispositivos evitando o retrabalho. Essa disciplina pretende usar os conhecimentos obtidos em disciplinas anteriores do curso como “Linguagens de marcação e scripts” e “Interface Humano Computador” para permitir a criação de sistemas mais robustos e seguros.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Geral:

- Aplicar conhecimentos de desenvolvimento de scripts e de princípios da boa comunicação com o usuário (IHC) para construir aplicativos móveis robustos, bem planejados e adaptáveis.

Específicos:

- Conhecer e desenvolver diferentes arquiteturas de front-end para dispositivos móveis;
- Conhecer e utilizar frameworks conhecidos para desenvolvimento de interfaces móveis responsivas;
- Conhecer e desenvolver novos componentes para desenvolvimento de interfaces para dispositivos móveis.

13. Ementa:

Introdução a design para interfaces em dispositivos móveis. Requisitos e Critérios para construção de interfaces em dispositivos móveis. Padrões de design de interação para dispositivos móveis. Guias para interfaces de usuário (UI Guidelines). Prototipação para dispositivos móveis.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	48 horas	16 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

ROGERS, Rick; LOMBARDO, John; MEDNIEKS, Zigurd R.; MEIKE, Blake. **Desenvolvimento de aplicações Android**. São Paulo, SP: Novatec, 2009. xvi, 376 p. ISBN 9788575222034 (broch.)

FREDERICK, Gail Rahn; LAL, Rajesh. **Dominando o desenvolvimento web para smartphone**: construindo aplicativos baseados em JavaScript, CSS, HTML e Ajax para iPhone, Android, Palm Pre, BlackBerry, Windows Mobile e Nokia S60. 344 p. Rio de Janeiro: Alta Books,

2011.

LECHETA, Ricardo R. **Google android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK**. 2. ed. rev. ampl. São Paulo, SP: Novatec, 2010. 608 p. ISBN 9788575222447.

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

LOPES, Sérgio. **A Web Mobile Programe para um mundo de muitos dispositivos**. 2 ed. Casa do código, 2014. 275 pg. ISBN 8566250230. ISBN-13 9788566250237.

LEE, Valentino. **Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento**. São Paulo, SP: Pearson Makron Books, 2005. xx, 328 p. ISBN 85346154039 (broch.).

SALMRE, Ivo. **Writing mobile code: essential software engineering for building mobile applications**. New Jersey: Addison-Wesley, 2005. xviii, 771p. ISBN 9780321269317 (broch.).

TIDWELL, Jenifer. **Designing interfaces. Sebastopol**, Ca: O'Reilly Media, 2006. xx, 331 p. ISBN 9780596008031

FRIESEN, Jeff "JavaJeff"; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Learn Java for Android Development**. Springer eBooks XV, 656 p ISBN 9781430231578.

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:	<hr/> <p style="text-align: center;">Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo</p>
---------------------------	--

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas		Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas	
Projeto de interfaces em dispositivos móveis		12		
Padrões de design de interação para dispositivos móveis		12		
Guias para interfaces de usuário (UI Guidelines).		12		
Prototipação para dispositivos móveis		6	8	
Construção de interfaces em dispositivos móveis		6	8	
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 48h	Carga Horária Prática: 16h