

Campus: São José dos Campos		
Curso (s): Engenharia de Computação e Ciência da Computação		
Unidade Curricular (UC): Tópicos em Tecnologia da Computação II - Desenvolvimento de Aplicativos para Inovação		
Unidade Curricular (UC): <i>Application Development for Technological Innovation</i>		
Código da UC: 6169		
Docente Responsável: Regina Célia Coelho		Contato (e-mail): <i>rccoelho@unifesp.br</i>
Docente (s) Colaborador/a (es/as):		Contato (e-mail): [opcional]
Ano letivo: 2023	Termo: 5o.	Turma (s): Integral
Nome do Grupo/Módulo/Eixo da UC (se houver):		Idioma predominante em que a UC será oferecida: <input checked="" type="checkbox"/> Português <input type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Español <input type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Libras <input type="checkbox"/> Outro:
UC: <input checked="" type="checkbox"/> Fixa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/> Optativa	Oferecida como: <input checked="" type="checkbox"/> Disciplina <input type="checkbox"/> Módulo <input type="checkbox"/> Estágio <input type="checkbox"/> Outro:	Oferta da UC: <input checked="" type="checkbox"/> Semestral <input type="checkbox"/> Anual
Ambiente Virtual de Aprendizagem: <input type="checkbox"/> Moodle <input checked="" type="checkbox"/> Classroom <input type="checkbox"/> Outro: <input type="checkbox"/> Não se aplica		
Pré-Requisito (s) - Indicar Código e Nome (s) da (s) UC: Lógica de Programação		
Carga horária total (em horas): 72		
Carga horária teórica (em horas): 36	Carga horária prática (em horas): 36	Carga horária de extensão (em horas, se houver):
Se houver atividades de extensão, indicar código e nome do projeto ou programa vinculado na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (ProEC):		
Ementa: <i>Processos de desenvolvimento de aplicativos; ambiente para desenvolvimento de aplicativos; estudo da linguagem de programação Python; elaboração e desenvolvimento de aplicativos para inovação tecnológica.</i>		
Conteúdo programático: <i>Visão empreendedora para aplicativos; planejamento do desenvolvimento de aplicativos, criação de botão, labels, caixas, múltiplas janelas, slides, barra de progressão; criação e inclusão de figuras; gerenciamento login em aplicativos; como transformar o programa em aplicativo para ser usado em dispositivos móveis.</i>		

Objetivos:

Fornecer a base conceitual no desenvolvimento de aplicativos; Compreender os principais conceitos relacionados ao desenvolvimento de aplicativos; Oferecer visão empreendedora de aplicativos; Capacitar o aluno ao desenvolvimento de programas relacionados à Inovação Tecnológica utilizando linguagem de programação. textura.

Metodologia de ensino:

Aulas com conteúdo teórico e prático, coordenada com o auxílio da plataforma Google Classroom. Para cada conteúdo abordado, serão desenvolvidas as seguintes atividades:

- ◆ Aulas teóricas;
- ◆ Aulas práticas (no laboratório ou em computador pessoal do aluno);
- ◆ Estudo de material bibliográfico;
- ◆ Estudo de material de apoio postados no Google Classroom;
- ◆ Realização de atividades avaliativas divulgadas no Google Classroom e/ou nas aulas.

Avaliação:

- ◆ EXERCÍCIOS (peso 4): exercícios que deverão ser resolvidos durante a aula ou extra-classe.
- ◆ TRABALHO FINAL(peso 6): Haverá o desenvolvimento de um trabalho prático abrangendo assuntos pertinentes ao conteúdo da disciplina.
- ◆ As avaliações serão realizadas ponderando a participação do aluno e a realização das atividades propostas, considerando qualidade, organização, e corretude, de forma a avaliar se o discente cumpriu a disciplina de acordo com os objetivos esperados. A média final será determinada levando-se em consideração os exercícios e o trabalho final. Ela será determinada pela média ponderada das notas obtidas nos exercícios e no trabalho:
 - Média Final = $(4*ME + 6*TF)/10$

sendo MP = média das provas, ME = Médias dos Exercícios e TF = nota do Trabalho Final

Bibliografia:

Básica:

1. Allysson Lucca. O Caminho das APPS - Como transformar uma ideia em um aplicativo. Do começo ao fim!, http://orlandolemosgaleria.com.br/wp-content/uploads/2014/02/O_Caminho_das_Apps.pdf
2. Luiz Eduardo Borges. Python para Desenvolvedores, 2a. Edição, editora Novatec, https://ark4n.files.wordpress.com/2010/01/python_para_desenvolvedores_2ed.pdf.
3. Kivy - Documentação Português, versão 1.9.2.dev0, http://excript.com/downloads/kivy-pt_br-excript.pdf.

Complementar:

1. Luciano Ayres, Felipe Andrade. Planejamento de Aplicativos Móveis - Um guia rápido para planejar aplicativos de sucesso, 1a. Edição, Mobile Solutions, 2017, https://www.i2mobile.com.br/download/Ebook_Planejamento_de_Aplicativos_M%C3%B3veis_i2_Mobile_Solutions_Primeira_Edi%C3%A7%C3%A3o.pdf.
2. <https://www.python.org/>
3. <http://docs.python.org>
4. <https://kivy.org/#home>