

CTeSP | Curso Técnico Superior Profissional Desenvolvimento para Dispositivos Móveis Unidade Curricular Interação com Dispositivos Móveis

Objetivos

- Conhecer os fundamentos da interação com sistemas ubíquos
- Conhecer as características e limitações da interação com sistemas ubíquos, nomeadamente as características dos dispositivos, limitações e possibilidades.
- Conhecer as características e limitações da interação com sistemas ubíquos, nomeadamente as características dos dispositivos, limitações e possibilidades.
- Conhecer as características e limitações da interação com sistemas ubíquos, nomeadamente as características dos dispositivos, limitações e possibilidades.
- Conhecer as características das bibliotecas de suporte para construção de interfaces para sistemas.
- Desenvolver aplicações em plataformas móveis e ubíquas, como Android e iOS.
- Desenvolver a capacidade em comunicar e identificar requisitos interagindo com possíveis utilizadores.
- Desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo e estudar autonomamente.

Caraterização da Unidade Curricular

1º Ano

2º Semestre

Enquadramento: obrigatória

Créditos: 6 ECTS

Avaliação

Independentemente de se poderem considerar elementos de avaliação contínua, a avaliação é individual e realizada através de um exame escrito presencial obrigatório.

Programa

1. Computação Ubíqua

- 1.2. Origem e evolução
- 1.3. Terminologia
- 1.4. Exemplos

2. Levantamento de requisitos para Computação Ubíqua

- 2.1. Storyboard
- 2.2. Casos de Uso
- 2.3. Pensamento Criativo

3. Prototipagem com dispositivos móveis

- 3.1. Tipos de protótipos
- 3.2. Aplicação da prototipagem
- 3.3. Orientações de desenho

4. Modelos conceptuais de interação

- 4.1. Metáforas de interação
- 4.2. Modelo conceptual

5. Os utilizadores e o contexto

- 5.1. Diferenças na confiança e motivação dos utilizadores
- 5.2. Categorias de Contexto
- 5.3. Identificação de contexto

6. Interfaces interativas para dispositivos móveis

- 6.1. Interface gráfica
- 6.2. Interface áudio
- 6.3. Interface de toque

7. Acessibilidade para dispositivos móveis

- 7.1. Acessibilidade de conteúdos Web em plataformas móveis
- 7.2. Cenários

8. Avaliação de aplicações

- 8.1. Tipos de avaliação
- 8.2. Testes de avaliação

Bibliografia

Steve Krug, "Don't Make Me Think", 2nd Edition, New Riders, 2006
Desenvolvimento em iOS iPhone, iPad e iPod Touch - Curso Completo,
Nuno Fonseca; Catarina Reis; Catarina Silva; Luis Marcelino; Vitor Carreira
James Steele, Nelson To, The Android Developer's Cookbook: Building
Applications with the Android SDK (Developer's Library), Addison^WWesley,
Outubro 2010.