

DISCIPLINA: ENGENHARIA DE SISTEMAS UBÍQUOS	MÓDULO: 2º
CÓDIGO DA DISCIPLINA: INF627	
CARGA HORÁRIA: 28 HORAS	
PROFESSOR: MANOEL CARVALHO MARQUES NETO	

EMENTA
Design de Sistemas Ubíquos e Pervasivos, Design de Conteúdo Ubíquo, Computação Pervasiva, Framework Conceitual, Conteúdo Adaptável a Contexto para Sistemas Pervasivos, Convergência e Broadcast.

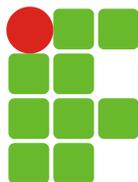
OBJETIVOS
GERAIS
O objetivo da disciplina é fornecer ao aluno uma visão geral do design de sistemas computacionais ubíquos.
ESPECÍFICOS
Desenvolver no aluno o senso crítico na definição da melhor abordagem para o design de sistemas ubíquos, levando em consideração os aspectos relevantes dos problemas a serem resolvidos na resolução ou estratégia de resolução adotada. Apresentar as principais arquiteturas, metodologias, frameworks, ferramentas, modelos e interfaces voltadas ao design de sistemas ubíquos.

PRÉ-REQUISITOS
INF625 - COMPUTAÇÃO UBÍQUA

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução ao Design de Sistemas Ubíquos <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conceituação e Histórico 1.2. Modelos de processo para o desenvolvimento de software ubíquo 1.3. Fases e Ciclos 2. Arquiteturas e Metodologias <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Arquiteturas de Referência para Sistemas Ubíquos 2.2. Arquitetura de Camadas versus Arquitetura de Componentes 2.3. Outras Arquiteturas e Metodologias 3. Ferramentas e Frameworks <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Construção de Aplicações 3.2. Exemplos 3.3. Principais aplicações

METODOLOGIA
A metodologia adotada nesta disciplina terá como objetivo incentivar a participação individual e coletiva através de discussões, análise de problemas e atividades de pesquisa a fim de propiciar o aprendizado coletivo. Para tanto, serão utilizadas as seguintes estratégias de ensino: aulas expositivas, atividades individuais e em grupo, práticas em laboratório.

REVISÃO	ELABORAÇÃO	APROVAÇÃO	DATA APROVAÇÃO	PÁG DE PÁG
1.0	Manoel C M Neto	Romildo Martins da S Bezerra	01/09/2010	1/2



RECURSOS

Quadro, computador, projetor multimídia e laboratório para práticas.

AVALIAÇÕES

Prova escrita e resenhas de artigos técnicos/científicos.

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA

Título	Autor(es)	Veículo (conferência, editora, <i>website</i>)	Dados Adicionais (edição, ISBN, volume, páginas)	Ano
Ubiquitous and Pervasive Computing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications	Judith Symonds	Information Science Publishing	ISBN-13: 9781605669601	2009
Ubiquitous Computing: Smart Devices, Environments and Interactions	Stefan Poslad	Wiley	ISBN-13: 9780470035603	2009
Ubiquitous Computing Fundamentals	John Krumm	Chapman and Hall/CRC	ISBN-13: 9781420093605	2009
Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing	Adam Greenfield	New Riders Publishing	ISBN:13: 9780321384010	2006

COMPLEMENTAR

Título	Autor(es)	Veículo (conferência, editora, <i>website</i>)	Dados Adicionais (edição, volume, páginas)	Ano
Designing Interactions	Bill Moggridge	The MIT Press	ISBN-13: 9780262134743	2007
Smart Things: Ubiquitous Computing User Experience Design	Mike Kuniavsky	Morgan Kaufmann	ISBN-13: 9780123748997	2010
Ubiquitous Computing: Design, Implementation and Usability	Yin-Leng Theng	IGI Global	ISBN-13: 978-1599046938	2008

REVISÃO	ELABORAÇÃO	APROVAÇÃO	DATA APROVAÇÃO	PÁG DE PÁG
1.0	Manoel C M Neto	Romildo Martins da S Bezerra	01/09/2010	2/2