

<b>DISCIPLINA:</b> COMPUTAÇÃO UBÍQUA	<b>MÓDULO:</b> 2º
<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA:</b> INF625	
<b>CARGA HORÁRIA:</b> 28 HORAS	
<b>PROFESSOR:</b> ROMILDO MARTINS DA SILVA BEZERRA	

<b>EMENTA</b>
Introdução a Computação Ubíqua (Definição, Objetivo, Origem, Conceitos Básicos). Diferença entre computação ubíqua, pervasiva e móvel. Desafios em Computação Ubíqua. Exemplos de Aplicações em Sistemas Ubíquos.

<b>OBJETIVOS</b>
<b>GERAIS</b>
Apresentar aspectos conceituais e tecnologias utilizadas no paradigma de computação ubíqua ( <i>Ubiquitous Computing</i> ) bem como seus desafios, áreas de pesquisa e potenciais aplicações.
<b>ESPECÍFICOS</b>
Capacitar o aluno a compreender os desafios inerentes a este novo paradigma da computação para que o mesmo possa oferecer soluções computacionais e propor sistemas avançados de computação móvel e ubíqua visando o avanço do estado da arte.

<b>PRÉ-REQUISITOS</b>
INF621 – Sistemas Distribuídos

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Computação Ubíqua             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Conceitos e Visão</li> <li>1.2. Diferença entre computação ubíqua, pervasiva e móvel</li> <li>1.3. Infra-estrutura &amp; Tecnologias Essenciais</li> </ol> </li> <li>2. Desafios em Computação Ubíqua             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Segurança e Privacidade</li> <li>2.2. Qualidade de Serviço</li> <li>2.3. Computação sensível ao contexto (<i>Context-Aware Computing</i>)</li> <li>2.4. Sensoriamento</li> </ol> </li> <li>3. Exemplos de Aplicações em Sistemas Ubíquos</li> </ol>

<b>METODOLOGIA</b>
A metodologia adotada nesta disciplina terá como objetivo incentivar a participação individual e coletiva através de discussões, análises 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.

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

### RECURSOS

Quadro, computador, projetor multimídia e laboratório para práticas.  
Softwares: Distribuição Linux (gratuito), NS Simulator (gratuito), VMWare Player (gratuito).

### AVALIAÇÕES

Prova escrita, Projetos e/ou resenhas de artigos técnicos/científicos.

### BIBLIOGRAFIA

#### BÁSICA

Título	Autor(es)	Veículo (conferência, editora, <i>website</i> )	Dados Adicionais (edição, ISBN, volume, páginas)	Ano
Ubiquitous Computing Fundamentals	John Krumm	Chapman and Hall	ISBN-13: 978-1420093605	2009
Ubiquitous Computing: Smart Devices, Environments and Interactions	Stefan Poslad	WILEY	ISBN-13: 9780470035603	2009
Sistemas Distribuídos – Conceitos e Projeto	Colouris, Dollimore e Kindberg	Bookman	ISBN-13: 9788560031498	2007

#### COMPLEMENTAR

Título	Autor(es)	Veículo (conferência, editora, <i>website</i> )	Dados Adicionais (edição, volume, páginas)	Ano
Ubiquitous and Pervasive Computing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications	Judith Symonds	Information Science Publishing	ISBN-13: 9781605669601	2009
Towards a Ubiquitous Cloud Computing Infrastructure	Jacobus Van der Merwe, et al.	IEEE	ISSN : 1944-0367	2010
Computação Ubíqua: Princípios, Tecnologias e Desafios	Regina Borges de Araujo	SBC	–	2004
New Challenges on Future Network and Standardization	Myung-Ki Shin Yong-Woon Kim ETRI, Daejeon	IEEE Networks	ISBN-13: 9788955191363	2008
Cloud Computing Explained: Implementation Handbook for Enterprises	John Rhoton	Recursive Press	ISBN-13: 9780956355607	2009

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