



POLITÉCNICA

CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingenieros
Informaticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

103000642 - Desarrollo de aplicaciones moviles

PLAN DE ESTUDIOS

10AN - Master Universitario en Ingenieria Informatica

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2017-18 - Primer semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

| | |
|---|----|
| 1. Datos descriptivos | 1 |
| 2. Profesorado | 1 |
| 3. Conocimientos previos recomendados | 2 |
| 4. Competencias y resultados de aprendizaje | 2 |
| 5. Descripción de la asignatura y temario | 3 |
| 6. Cronograma | 5 |
| 7. Actividades y criterios de evaluación | 7 |
| 8. Recursos didácticos | 11 |

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura

| | |
|------------------------------------|---|
| Nombre de la Asignatura | 103000642 - Desarrollo de aplicaciones moviles |
| Nº de Créditos | 4.5 ECTS |
| Carácter | Optativa |
| Curso | Segundo curso |
| Semestre | Tercer semestre |
| Período de impartición | Septiembre-Enero |
| Idioma de impartición | Castellano |
| Titulación | 10AN - Master Universitario en Ingenieria Informatica |
| Centro en el que se imparte | Escuela Tecnica Superior de Ingenieros Informaticos |
| Curso Académico | 2017-18 |

2. Profesorado

2.1 Profesorado implicado en la docencia

| Nombre | Despacho | Correo electrónico | Horario de tutorías* |
|--|-----------------|---------------------------|-----------------------------|
| Antonio Latorre De La Fuente | 4202 | a.latorre@upm.es | -- |
| Jesus Montes Sanchez | 4204 | jesus.montes@upm.es | -- |
| Fco Javier Rosales Garcia (Coordinador/a) | 4204 | francisco.rosales@upm.es | -- |

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

2.2 Personal Investigador en Formación o Similar

| Nombre | Correo electrónico | Profesor Responsable |
|-----------------------|--------------------|----------------------------|
| Santana Perez, Idafen | i.santana@upm.es | Rosales Garcia, Fco Javier |

3. Conocimientos previos recomendados

3.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

- Sistemas empotrados y ubicuos

3.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

- Gestionar, evaluar y asegurar la calidad los desarrollos, procesos y productos informáticos.
- Conocer los modelos de componentes, software intermediario y servicios.
- Ser capaz de conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos.
- Realizar el diseño de aplicaciones y sistemas ubicuos.
- Ser capaz de realizar el diseño detallado de un sistema de información utilizando el paradigma de la orientación a objetos y aplicando patrones de diseño adecuados.

4. Competencias y resultados de aprendizaje

4.1 Competencias que adquiere el estudiante al cursar la asignatura

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

CE1 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.

CE11 - Capacidad de diseñar y desarrollar sistemas, aplicaciones y servicios informáticos en sistemas empujados y ubicuos.

CE16 - Habilidad para hacer conexiones entre los deseos y necesidades del consumidor o cliente y lo que la tecnología puede ofrecer

CE17 - Capacidad para decidir entre adquirir, desarrollar o aplicar tecnología a lo largo de la amplia gama de categorías de procesos, productos y servicios de una empresa o institución

CG12 - Capacidad de trabajar de forma independiente en su campo profesional

CG6 - Capacidad de pensamiento creativo con el objetivo de desarrollar enfoques y métodos nuevos y originales

CG8 - Comprensión amplia de las técnicas y métodos aplicables en una especialización concreta, así como de sus límites

4.2 Resultados del aprendizaje al cursar la asignatura

RA98 - Diseñar, implementar y gestionar sistemas y servicios distribuidos, seguros, escalables, elásticos, altamente disponibles y consistentes

RA100 - Emplear tecnologías e infraestructuras para el desarrollo y el despliegue de sistemas distribuidos

5. Descripción de la asignatura y temario

5.1 Descripción de la asignatura

El objetivo de la asignatura es adquirir experiencia en las principales tecnologías de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.

Esta asignatura es totalmente práctica, y en ella los alumnos deberán idear, diseñar y desarrollar una aplicación que aproveche los recursos que ofrece esta plataforma de programación.

5.2 Temario de la asignatura

1. Android: Introducción al desarrollo sobre plataforma Android.
 - 1.1. El entorno de desarrollo.
 - 1.2. El ciclo de vida de la aplicación.
 - 1.3. Componentes principales.
 - 1.4. Un ejemplo de aplicación.
2. Exposiciones: Otras tecnologías.
 - 2.1. Otras Plataformas (iOS).
 - 2.2. Tecnologías Web (HTML5 & CSS3).
 - 2.3. Tecnologías Híbridas (Phonegap, Titanium).
3. Temas Transversales:
 - 3.1. HTML5 & CSS3.
 - 3.2. Aspectos de seguridad.
4. Proyecto Final, fases:
 - 4.1. Propuesta detallada.
 - 4.2. Diseño completo.
 - 4.3. Maqueta funcional.
 - 4.4. Demostración de la aplicación.
 - 4.5. Presentación y defensa.

6. Cronograma

6.1 Cronograma de la asignatura*

| Semana | Actividad Presencial en Aula | Actividad Presencial en Laboratorio | Otra Actividad Presencial | Actividades de Evaluación |
|--------|------------------------------|---|--|--|
| 1 | | <p>Presentación de la asignatura Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Android: Introducción + ADT Bundle Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> | | |
| 2 | | <p>Android: Ciclo Vida + Gestión Recursos + Interfaz Usuario. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> | <p>Formación de los grupos de trabajo. Duración: 00:00 OT: Otras actividades formativas</p> | |
| 3 | | <p>Android: Ejemplo de aplicación. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> | | |
| 4 | | <p>Android: Ejemplo de aplicación. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> | | <p>Propuesta: Cada grupo completa y entrega su propuesta de aplicación. TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 00:00</p> |
| 5 | | <p>Laboratorio: Supervisión del trabajo. Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p>Otras tecnologías: HTML5 & CSS3 Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> | | |
| 6 | | | | <p>Exposición: Cada grupo expone una tecnología alternativa. PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 03:00</p> |
| 7 | | <p>Android: Ejemplo de aplicación. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|---|
| 8 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | Diseño: Cada grupo completa y entrega su diseño de la aplicación. TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:00 |
| 9 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | |
| 10 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | |
| 11 | | Otras tecnologías: Aspectos de Seguridad. Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | Maqueta: Cada grupo demuestra su mejor prototipo de la aplicación. TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:00 |
| 12 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | |
| 13 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | |
| 14 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | |
| 15 | | | | Bitácora: Evaluación del diario de trabajo del grupo. TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 00:00 Asistencia: Evaluación de la asistencia al laboratorio. OT: Otras técnicas evaluativas Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 00:00 |
| 16 | | Laboratorio: Supervisión del desarrollo. Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio | | |
| 17 | | | | Defensa: Cada grupo completa, entrega y presenta su último prototipo. PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 00:00 |

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso.

7. Actividades y criterios de evaluación

7.1 Actividades de evaluación de la asignatura

7.1.1 Evaluación continua

| Sem. | Descripción | Modalidad | Tipo | Duración | Peso en la nota | Nota mínima | Competencias evaluadas |
|------|---|--|---------------|----------|-----------------|-------------|------------------------|
| 4 | Propuesta: Cada grupo completa y entrega su propuesta de aplicación. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | No Presencial | 00:00 | 10% | 5 / 10 | CG6 CE16 |
| 6 | Exposición: Cada grupo expone una tecnología alternativa. | PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo | Presencial | 03:00 | 25% | / 10 | CG8 CE17 |
| 8 | Diseño: Cada grupo completa y entrega su diseño de la aplicación. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | Presencial | 01:00 | 10% | 5 / 10 | CB9 CE11 CE1 |
| 11 | Maqueta: Cada grupo demuestra su mejor prototipo de la aplicación. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | Presencial | 01:00 | 10% | / 10 | CB7 |
| 15 | Bitácora: Evaluación del diario de trabajo del grupo. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | No Presencial | 00:00 | 10% | / 10 | CB10 CG12 |
| 15 | Asistencia: Evaluación de la asistencia al laboratorio. | OT: Otras técnicas evaluativas | No Presencial | 00:00 | 15% | 5 / 10 | CB10 CG12 |
| 17 | Defensa: Cada grupo completa, entrega y presenta su último prototipo. | PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo | Presencial | 00:00 | 20% | / 10 | CB9 |

7.1.2 Evaluación sólo prueba final

| Sem. | Descripción | Modalidad | Tipo | Duración | Peso en la nota | Nota mínima | Competencias evaluadas |
|------|--|---------------------------------------|---------------|----------|-----------------|-------------|------------------------|
| 4 | Propuesta: Cada grupo completa y entrega su propuesta de aplicación. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | No Presencial | 00:00 | 10% | 5 / 10 | CG6 CE16 |

| | | | | | | | |
|----|---|--|---------------|-------|-----|--------|--------------------|
| 6 | Exposición: Cada grupo expone una tecnología alternativa. | PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo | Presencial | 03:00 | 25% | / 10 | CG8 CE17 |
| 8 | Diseño: Cada grupo completa y entrega su diseño de la aplicación. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | Presencial | 01:00 | 10% | 5 / 10 | CB9 CE11 CE1 |
| 11 | Maqueta: Cada grupo demuestra su mejor prototipo de la aplicación. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | Presencial | 01:00 | 10% | / 10 | CB7 |
| 15 | Bitácora: Evaluación del diario de trabajo del grupo. | TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo | No Presencial | 00:00 | 10% | / 10 | CB10 CG12 |
| 15 | Asistencia: Evaluación de la asistencia al laboratorio. | OT: Otras técnicas evaluativas | No Presencial | 00:00 | 15% | 5 / 10 | CB10 CG12 |
| 17 | Defensa: Cada grupo completa, entrega y presenta su último prototipo. | PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo | Presencial | 00:00 | 20% | / 10 | CB9 |

7.1.3 Evaluación convocatoria extraordinaria

No se ha definido la evaluación extraordinaria.

7.2 Criterios de Evaluación

Sistema general de evaluación continuada.

Esta asignatura se plantea como totalmente aplicada y se desarrollará en la modalidad de aprendizaje basado en proyectos, por lo cuál exigirá a cada alumno:

- Trabajo en equipo.
- Ejecución de trabajos profesionales.
- Gestión del tiempo.
- Comunicación oral y escrita.
- Evaluación de documentos y presentaciones.
- Asistencia a todas las clases (3 hh/sem).
- Estudio y trabajo no presencial fuera de clase (5 hh/sem).

Los grupos de trabajo:

- La composición de los grupos la propondrán los propios alumnos.
- Cada miembro adquiere un compromiso frente a los demás. Los conflictos deberán ser resueltos en el seno del grupo.
- El reparto del trabajo lo harán los propios miembros del grupo, pero deberá ser equitativo y rotatorio, de forma que todos alcancen la misma formación
- El grupo deberá tener reuniones físicas (no telemáticas) todas las semanas para comprobar el avance del trabajo asignado a cada miembro.
- Las calificaciones son del grupo. El grupo debe repartirse internamente la calificación.

Los trabajos a desarrollar:

- Habrán de realizarse en grupo.
- Habrán de entregarse en el plazo establecido.
- Habrán de entregarse en el formato establecido.
- Habrán de presentarse en clase a los demás, en caso de que así se haya establecido.
- Todos los detalles de cada trabajo a realizar se publicarán en la página de la asignatura.

La evaluación de los trabajos a realizar:

- Se valorará tanto el material entregado como la presentación pública realizada.
- Se aplicará un sistema de coevaluación en el que cada grupo revisará y puntuará cada trabajo presentado o entregado por los otros grupos.
- Los profesores también evaluarán estos trabajos.
- En la valoración final de cada uno de estos trabajos, la evaluación de los profesores y las coevaluaciones pesarán por igual (al 50%)

La evaluación del avance del proyecto final:

- En el calendario previsto se dedican varias semanas a que los grupos desarrollen el proyecto de su elección tanto fuera de clase de manera autónoma como en clase y bajo la supervisión y tutela de los profesores de la asignatura.
- En ciertos momentos establecidos los profesores evaluarán el avance en el desarrollo del proyecto de cada grupo.

Sistema de evaluación mediante sólo prueba final y evaluación en el periodo extraordinario En general la normativa aplicable en estos casos será la misma que en el sistema de evaluación continuada, a excepción de los siguientes

puntos. Elección del sistema de evaluación

- El sistema de evaluación mediante sólo prueba final sólo se ofrecerá si así lo exige la Normativa Reguladora de los Sistemas de Evaluación en la UPM que esté vigente en el curso académico corriente, y el procedimiento para optar por este sistema estará sujeto a lo que establezca en su caso Jefatura de Estudios de conformidad con lo que estipule dicha Normativa. A este respecto véase: <http://www.fi.upm.es/?pagina=1147>

Los trabajos a desarrollar

- Si no se indicase lo contrario, los trabajos a realizar serán los mismos que en la modalidad de evaluación continuada, pero habrán de realizarse de manera autónoma, siguiendo las instrucciones contenidas en los enunciados publicados, sin la supervisión de los profesores y, posiblemente, sin acceso a las aulas informáticas, con lo que las labores de instalación de la infraestructura necesaria recaerán sobre los propios alumnos.

Plazos de Entrega

- Los trabajos propuestos se plantean como un esfuerzo en grupo y continuado y no cabe su comprensión y realización en un breve plazo de tiempo. No obstante, se abrirá un plazo de entrega específico para las modalidades mediante sólo prueba final, así como para la convocatoria extraordinaria.
- El plazo de entrega para todos los trabajos será uno único y se fijará y publicará para cada convocatoria.

Actuación ante comportamientos fraudulentos

- Dada la naturaleza de los conocimientos y tecnologías abarcadas en esta asignatura, se plantea el problema de la existencia de innumerables fuentes de información a disposición, desde ideas a desarrollar, pasando por códigos de todo tipo hasta aplicaciones completas.
- Es por esto que se premiará especialmente la originalidad y el esfuerzo propios, sobre el uso de materiales no propios, aunque la calidad del producto final pueda parecer inferior.
- Se permitirá el uso de material ajeno, pero sólo cuando sea para integrarlo con material propio. Se valorará positivamente la integración de material ajeno de diversas fuentes.
- Ahora bien, el uso de materiales ajenos de cualquier naturaleza (código, ideas, etc.) deberá ser debidamente declarado públicamente e identificado claramente, reconociendo su extensión y citando las fuentes de su autoría original. En caso contrario se considerará como plagio.
- Si se detecta plagio en algún proyecto, los alumnos involucrados perderán todas las notas que hubieran obtenido con anterioridad, y serán evaluados como suspenso en todas las partes de la asignatura hasta la misma convocatoria del curso académico siguiente (excluida).

- A estos efectos, todos los alumnos miembros de un grupo son corresponsables y la norma se aplicará por igual tanto los que copian como los que se dejan copiar.

8. Recursos didácticos

8.1 Recursos didácticos de la asignatura

| Nombre | Tipo | Observaciones |
|---|--------------|---|
| The Busy Coder's Guide to Android Development by Mark Murphy | Bibliografía | https://commonsware.com/Android/Android_3-3-CC.pdf |
| Professional Android 4 Application Development | Bibliografía | http://eu.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-1118102274.html |
| Professional Android 4 Application Development (copy) | Bibliografía | http://lecturer.eepis-its.edu/~yuliana/ Android/Buku/professional_android_4_application_development.pdf |
| Android Programming: Pushing the Limits. Erik Hellman ISBN: 978-1-118-71737-0. 432 pages. Dec. 2013 | Bibliografía | http://eu.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-1118717376.html |
| Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide by Brian Hardy, Bill Phillips | Bibliografía | http://www.bignerdranch.com/write/android-programming |
| Página web de la asignatura | Recursos web | http://laurel.datsi.fi.upm.es/docencia/asignaturas/dam |
| Otros | Recursos web | http://developer.android.com http://stackoverflow.com/questions/tagged/android https://groups.google.com/group/android-developers |