



UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE MADRID

PROCESO DE  
COORDINACIÓN DE LAS  
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingeniería y Sistemas  
de Telecomunicación

# ANX-PR/CL/001-01

## GUÍA DE APRENDIZAJE

### ASIGNATURA

**595310243 - Desarrollo Aplicaciones Móviles**

### PLAN DE ESTUDIOS

59ET - Doble Grado en Ing.electrónica de Comunicaciones y en Ing.telemática

### CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2020/21 - Segundo 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.....	4
7. Actividades y criterios de evaluación.....	7
8. Recursos didácticos.....	9
9. Otra información.....	9

## 1. Datos descriptivos

### 1.1. Datos de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura</b>	595310243 - Desarrollo Aplicaciones Moviles
<b>No de créditos</b>	4.5 ECTS
<b>Carácter</b>	Optativa
<b>Curso</b>	Quinto curso
<b>Semestre</b>	Décimo semestre
<b>Período de impartición</b>	Febrero-Junio
<b>Idioma de impartición</b>	Castellano
<b>Titulación</b>	59ET - Doble Grado en Ing.electronica de Comunicaciones y en Ing.telematica
<b>Centro responsable de la titulación</b>	59 - Escuela Tecnica Superior de Ingenieria y Sistemas de Telecomunicacion
<b>Curso académico</b>	2020-21

## 2. Profesorado

### 2.1. Profesorado implicado en la docencia

<b>Nombre</b>	<b>Despacho</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Horario de tutorías *</b>
Javier Malagon Hernandez (Coordinador/a)	A4418	javier.malagon@upm.es	Sin horario. Las tutorías están publicadas en el web de la Escuela: <a href="https://www.etsist.upm.es/personal/jmalagon">https://www.etsist.upm.es/personal/jmalagon</a>

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

con el profesorado.

### 3. Conocimientos previos recomendados

---

#### 3.1. Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

- Programacion Avanzada De Aplicaciones
- Programacion li

#### 3.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

- Haber cursado o estar cursando la asignatura "Procesamiento de información en aplicaciones telemáticas"

### 4. Competencias y resultados de aprendizaje

---

#### 4.1. Competencias

CE TEL13 - Conocimiento y utilización de los conceptos de arquitectura de red, protocolos e interfaces de comunicaciones.

CE TL07 - Capacidad de programación de servicios y aplicaciones telemáticas, en red y distribuidas.

CG 03 - Capacidad para expresarse correctamente de forma oral y escrita y transmitir información mediante documentos y exposiciones en público.

CG 05 - Capacidad de trabajo en equipo y en entornos multidisciplinares.

CG 11 - Habilidades para la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

CG 13 - Habilidades de aprendizaje con un alto grado de autonomía.

## 4.2. Resultados del aprendizaje

RA359 - Conocer la problemática relacionada con la adaptación de contenidos WEB existentes a las características de los dispositivos móviles

RA361 - Conocer las principales plataformas para diseñar e implementar aplicaciones para dispositivos móviles

RA363 - Comprender el modelo de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

RA357 - Implementar aplicaciones móviles con una plataforma concreta

## 5. Descripción de la asignatura y temario

---

### 5.1. Descripción de la asignatura

Dentro del doble grado en Ingeniería electrónica de Comunicaciones y en Ingeniería Telemática, *Desarrollo de Aplicaciones Móviles* es una asignatura optativa con un alto contenido práctico que recorre los diferentes aspectos del análisis, diseño e implementación de aplicaciones para dispositivos móviles nativas para Android. Se hará hincapié en aquellos aspectos de carácter técnico que han determinado la evolución de los terminales y servicios ofertados sobre los mismos.

### 5.2. Temario de la asignatura

1. Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles en Android
2. Desarrollo de interfaces de usuario básicas
3. Desarrollo de interfaces de usuario avanzadas
4. Tareas asíncronas. Comunicación http
5. Ficheros de usuario. Análisis xml
6. Barra de herramientas. Permisos. Localización. Mapas

## 6. Cronograma

### 6.1. Cronograma de la asignatura \*

Sem	Actividad presencial en aula	Actividad presencial en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1		<p><b>Presentación de la asignatura</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Descripción del entorno de programación. Componentes básicos de una aplicación</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Uso de la interfaz ADB. Creación de una aplicación sencilla con Android Studio</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Presentación de la asignatura</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Descripción del entorno de programación. Componentes básicos de una aplicación</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Uso de la interfaz ADB. Creación de una aplicación sencilla con Android Studio</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
2		<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario básicas (I)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones usando diseños básicos y manejo de eventos</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario básicas (I)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones usando diseños básicos y manejo de eventos</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
3		<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario básicas (II)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones usando widgets y scroll</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo de aplicaciones usando diseños básicos y manejo de eventos</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones usando widgets y scroll</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
4		<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario avanzadas (I)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones con varias actividades</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario avanzadas (I)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones con varias actividades</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	

5		<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario avanzadas (II)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones con listas y adaptadores particularizados</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo de interfaces de usuario avanzadas (II)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones con listas y adaptadores particularizados</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
6		<p><b>Tareas asíncronas. Comunicación http</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de una aplicación con una tarea asíncrona</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p><b>Desarrollo de una aplicación que descarga html e imágenes mediante comunicación por http</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Tareas asíncronas. Comunicación http</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de una aplicación con una tarea asíncrona</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p><b>Desarrollo de una aplicación que descarga html e imágenes mediante comunicación por http</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
7		<p><b>Ficheros de usuario. Análisis xml. Introducción a la API de google Maps</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones que analizan un fichero XML almacenado en un fichero de usuario</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p><b>Desarrollo de una aplicación que usa la API de Google Map</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Ficheros de usuario. Análisis xml. Introducción a la API de google Maps</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones que analizan un fichero XML almacenado en un fichero de usuario</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p><b>Desarrollo de una aplicación que usa la API de Google Map</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
8		<p><b>Barra de herramientas. Permisos. Localización. Mapas</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones con una interfaz de usuario avanzada compuestas de varias actividades y hacen uso de permisos, localización, barra de herramientas y mapa</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Barra de herramientas. Permisos. Localización. Mapas</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo de aplicaciones con una interfaz de usuario avanzada compuestas de varias actividades y hacen uso de permisos, localización, barra de herramientas y mapa</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	

9		<p><b>Presentación del enunciado de la práctica final. Explicación de algunos de los componentes que se usarán en la práctica</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Presentación del enunciado de la práctica final. Explicación de algunos de los componentes que se usarán en la práctica</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
10		<p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
11		<p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
12		<p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	<p><b>Desarrollo práctica final</b> Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>	
13				<p><b>Evaluación práctica final</b> PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 03:00</p>
14				
15				
16				
17				<p><b>Evaluación práctica final</b> PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación sólo prueba final Presencial Duración: 03:00</p>

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

\* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la situación creada por la COVID-19.

## 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
13	Evaluación práctica final	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	03:00	100%	5 / 10	CG 03 CE TEL13 CE TL07 CG 05 CG 11 CG 13

#### 7.1.2. Evaluación sólo prueba final

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Evaluación práctica final	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	Presencial	03:00	100%	5 / 10	CG 03 CE TEL13 CE TL07 CG 05 CG 11 CG 13

#### 7.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Prueba extraordinaria	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	Presencial	03:00	100%	5 / 10	CE TL07 CG 11 CG 13 CG 03 CE TEL13

## 7.2. Criterios de evaluación

Esta asignatura tiene dos fases. En la primera fase el estudiante adquiere los conocimientos básicos sobre el diseño e implementación de aplicaciones móviles mediante el desarrollo de pequeñas aplicaciones. El inicio de cada sesión el profesor hará un seguimiento de las aplicaciones que se le encargaron desarrollar al estudiante en la anterior sesión para verificar que fueron realizadas correctamente, y también para atender a las dudas que haya podido tener el estudiante durante el desarrollo de las mismas.

Finalizada la primera fase de laboratorio se pasa a la etapa de desarrollo de una aplicación más compleja que aborda todos los conceptos aprendidos en la primera fase y otros nuevos de los que el alumno tiene que formarse por su cuenta, aunque será tutorizado por el profesor en cada una de las sesiones presenciales de esta segunda fase. La aplicación final tendrá una parte obligatoria y se propondrán ampliaciones opcionales, si bien el estudiante puede proponer sus propias mejoras de acuerdo con el profesor.

En la última sesión los estudiantes presentarán las aplicaciones que han desarrollado, resaltando el objetivo y alcance de cada una de las ampliaciones o mejoras.

Conociendo esta metodología de impartición de la asignatura, al comienzo del curso el estudiante podrá elegir entre dos itinerarios de evaluación, excluyentes y definitivos durante el curso:

- **Itinerario de evaluación continua.** Es el itinerario por defecto. Todos los estudiantes que sigan el itinerario de evaluación continua deben asistir de forma obligatoria a las sesiones de clase donde se les guiará en la realización de las diferentes aplicaciones.
- **Itinerario de sólo prueba final.** Los estudiantes que elijan este itinerario deberán presentar, antes de la tercera sesión de clase, una solicitud al coordinador de la asignatura, indicando la elección de este itinerario. En este itinerario se asume que el estudiante no participa de las actividades de supervisión y guiado de las aplicaciones que se desarrollan durante el curso, si bien puede tener tutorías con el profesor para ser orientado en lo que debe hacer.

La nota final de la asignatura se obtendrá sumando, de forma ponderada, las calificaciones asignadas por el profesor a cada aplicación presentada y también las asignadas por los estudiantes que participan en las presentaciones. El profesor valorará el desarrollo realizado, la documentación aportada, la calidad del código entregado y la realización correcta de cada una de las aplicaciones que se realizan durante el curso.

Para aquellos alumnos que no consigan superar la asignatura en el periodo ordinario, existirá una **prueba**

**extraordinaria** en las fechas designadas a tal efecto por Ordenación Académica.

## 8. Recursos didácticos

---

### 8.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Android Studio 2 Essentials	Bibliografía	Belén Cruz Zapata PacktPublishing
Android Cookbook	Bibliografía	Ian F. Darwin O'Reilly Media Inc
ndroid Programming for Developers	Bibliografía	John Horton Packt Publishing

## 9. Otra información

---

### 9.1. Otra información sobre la asignatura

Inicialmente esta asignatura será presencial en un laboratorio de la Escuela. En el caso de que las autoridades competentes impidan la asistencia al centro, o bien no pueda garantizarse las medidas de distanciamiento físico para el uso del aula por todos los alumnos, la asignatura se impartirá en modo tele-enseñanza

Esta asignatura está diseñada para impartirse en sesiones de 3 horas seguidas, un día a la semana.

Cada sesión tendrá un componente teórico, donde el profesor explicará una serie de nuevos conceptos, y un componente práctico, donde los estudiantes realizarán varias aplicaciones para practicar con los conceptos expuestos.

La última parte de la sesión servirá para plantear el desarrollo de una pequeña aplicación resumen de los conceptos vistos en la sesión. Esta aplicación la tendrá que realizar el estudiante por su cuenta y deberá enseñarla al profesor al inicio de la siguiente sesión.

No existe por tanto una separación estricta entre clases de teoría y laboratorio, pues cada sesión mezcla estos dos componentes. Por ello todas las sesiones se realizarán en el laboratorio.

Las aplicaciones que tendrán que desarrollar los estudiantes durante las diferentes sesiones se realizarán por parejas.

## Comunicación

La comunicación entre los estudiantes y el profesor se hará por correo electrónico para solicitar horas de tutoría o comentar dudas sencillas de resolver por este medio. El plazo de contestación por parte del profesor podrá ser de hasta 2 días, si bien se intentará que sea en el mismo día.

## Plataformas

Toda la documentación que necesita el estudiante estará disponible en el Moodle de la asignatura con anterioridad a la sesión en la que se va a usar.

En el caso de que sea imposible realizar las clases de forma presencial, se usará la plataforma *Microsoft Teams* para el seguimiento de la asignatura. En este caso no se realizará grabaciones de las sesiones, por lo que es obligatoria la asistencia usando esta plataforma.

## Objetivos de Desarrollo Sostenible

En esta asignatura se ha eliminado el uso de papel en la documentación y los trabajos entregados por los estudiantes, pues todo se realiza de manera electrónica. De esta forma contribuimos al cumplimiento del siguiente Objetivo de Desarrollo Sostenible *Objetivo: 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles*