



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

595010243 - Desarrollo Aplicaciones Moviles

PLAN DE ESTUDIOS

59TL - Grado En Ingeniería Telemática

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2021/22 - Segundo semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Requisitos previos obligatorios.....	2
4. Conocimientos previos recomendados.....	2
5. Competencias y resultados de aprendizaje.....	3
6. Descripción de la asignatura y temario.....	4
7. Cronograma.....	5
8. Actividades y criterios de evaluación.....	8
9. Recursos didácticos.....	10
10. Otra información.....	10

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	595010243 - Desarrollo Aplicaciones Moviles
No de créditos	4.5 ECTS
Carácter	Optativa
Curso	Tercero curso
Semestre	Sexto semestre
Período de impartición	Febrero-Junio
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	59TL - Grado en Ingeniería Telemática
Centro responsable de la titulación	59 - Escuela Técnica Superior De Ingeniería Y Sistemas De Telecomunicación
Curso académico	2021-22

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

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

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

3. Requisitos previos obligatorios

3.1. Asignaturas previas requeridas para cursar la asignatura

- Procesamiento de Información en Aplicaciones Telemáticas
- Programación Avanzada de Aplicaciones

3.2. Otros requisitos previos para cursar la asignatura

El plan de estudios Grado En Ingeniería Telemática no tiene definidos requisitos para esta asignatura.

4. Conocimientos previos recomendados

4.1. Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

- Sistemas Operativos
- Programación II

4.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

- Estar cursando (o haber cursado) la asignatura "Procesamiento de Información en Aplicaciones Telemáticas"

5. Competencias y resultados de aprendizaje

5.1. 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.

5.2. Resultados del aprendizaje

RA684 - Implementar aplicaciones móviles con una plataforma concreta

RA682 - Conocer las principales plataformas para diseñar e implementar aplicaciones para dispositivos móviles

RA680 - Comprender el modelo de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

6. Descripción de la asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura

Dentro del grado 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 especial en aquellos aspectos de carácter técnico que han determinado la evolución de los terminales y servicios ofertados sobre los mismos.

6.2. 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 de documentos xml
6. Barra de herramientas. Permisos. Localización. API de Google Maps

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad presencial en aula	Actividad presencial en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1		<p>Presentación de la asignatura Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Descripción del entorno de programación. Componentes básicos de una aplicación Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Uso de la interfaz ADB. Creación de una aplicación sencilla con Android Studio Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		
2		<p>Desarrollo de interfaces de usuario básicas Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de aplicaciones usando diseños básicos y manejo de eventos Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		
3		<p>Ciclo de vida de una actividad Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Guardar y recuperar el estado Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de aplicaciones básicas usando widgets y scroll Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		
4		<p>Desarrollo de interfaces de usuario avanzadas Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de aplicaciones con listas y adaptadores particularizados Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		

5		<p>Aplicación con múltiples actividades Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Persistencia Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de aplicaciones con varias actividades y persistencia Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		
6		<p>Tareas asíncronas Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Conexiones HTTP Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de una aplicación con una tarea asíncrona Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p>Desarrollo de una aplicación que descarga html e imágenes mediante comunicación por http Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		
7		<p>Fragmentos Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de aplicaciones con fragmentos Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p> <p>API google Maps Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de una aplicación que usa la API de Google Map Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio</p>		
8		<p>Sistemas de ficheros de la aplicación Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Análisis de ficheros XML mediante SAX Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Desarrollo de una aplicación que analiza un fichero XML almacenado en el</p>		

		directorio Assets Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
9		Barra de herramientas. Menús. Permisos. Localización Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Desarrollo de aplicaciones con una interfaz de usuario avanzada compuestas de varias actividades y que hacen uso de permisos, localización, barra de herramientas y mapa Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
10		Presentación del enunciado de la práctica final. Explicación de algunos de los componentes que se usarán en la práctica Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Desarrollo práctica final Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
11		Desarrollo práctica final Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
12		Desarrollo práctica final Duración: 03:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
13				Evaluación práctica final PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 03:00
14				
15				
16				
17				Evaluación práctica final PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación sólo prueba final Presencial Duración: 03:00

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.

8. Actividades y criterios de evaluación

8.1. Actividades de evaluación de la asignatura

8.1.1. 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	CE TL07 CG 03 CG 05 CE TEL13 CG 11 CG 13

8.1.2. 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	CE TL07 CG 03 CG 05 CE TEL13 CG 11 CG 13

8.1.3. 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 03 CE TEL13 CG 11 CG 13

8.2. 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. Al 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.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Android Studio 4.0 Development Essentials - Java Edition	Bibliografía	Neil Smyth Packt Publishing
Android Programming for Beginners	Bibliografía	John Horton Packt Publishing
Android Cookbook, 2nd Edition	Bibliografía	Ian F. Darwin O'Reilly Media, Inc.
Android Studio	Otros	Software para desarrollar las aplicaciones
Terminales android	Equipamiento	Terminales de préstamo si el estudiante no dispone de un terminal de Android propio o no lo quiere utilizar para la asignatura

10. Otra información

10.1. Otra información sobre la asignatura

Esta asignatura será presencial y se impartirá en un laboratorio de la Escuela.

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 los ordenadores del laboratorio está instalado el software Android Studio que permite realizar las aplicaciones. Este software es gratuito y el estudiante puede instalarlo en su ordenador personal para poder realizar las aplicaciones que se le encargarán en cada sesión.

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*