



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

2022/23 - 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.....	11

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	595310243 - 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	59ET - Doble Grado en Ing.electronica de Comunicaciones y en Ing.telematica
Centro responsable de la titulación	59 - Escuela Tecnica Superior De Ingenieria Y Sistemas De Telecomunicacion
Curso académico	2022-23

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 Doble Grado En Ing.Electrónica De Comunicaciones Y En Ing.Telemática no tiene definidos requisitos para esta asignatura.

4. Conocimientos previos recomendados

4.1. Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

- Sistemas Operativos
- Programación I

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

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

6. Descripción de la asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura

Dentro del *Doble Grado en Ing. electrónica de Comunicaciones y en Ing 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. Ficheros de la aplicación y almacenamiento interno
5. Tareas asíncronas. Comunicación http
6. Análisis de documentos xml y klm
7. Gestión de permisos. Localización
8. API de Google Maps
9. Barra de herramientas y menús. Estilos y temas

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>		<p>Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10</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>		<p>Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10</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>		<p>Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10</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>		<p>Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10</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>		<p>Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10</p>
8		<p>Barra de herramientas. Menús. Permisos. Localización Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>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</p>		<p>Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10</p>

		Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		
9		Sistemas de ficheros de la aplicación Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Análisis de ficheros XML mediante SAX Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Desarrollo de una aplicación que analiza un fichero XML almacenado en el directorio Assets Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10
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		Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Presencial Duración: 00:10
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				

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
3	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07 CG 05
4	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 13 CE TEL13 CE TL07 CG 05 CG 11
5	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07
6	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07
7	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07
8	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07
9	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07

10	Evaluación de las aplicaciones realizadas en la sesión anterior	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:10	2.5%	/ 10	CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07
13	Evaluación práctica final	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	03:00	80%	5 / 10	CG 03 CG 05 CG 11 CG 13 CE TEL13 CE TL07

8.1.2. Evaluación sólo prueba final

No se ha definido la evaluación sólo por prueba final.

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

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

8.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Esta convocatoria está compuesta por 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 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 estudiante 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 la aplicación que han desarrollado, resaltando el objetivo y alcance de cada una de las ampliaciones o mejoras.

La asistencia a clase es obligatoria, pues en casi todas las sesiones se realizará el seguimiento de las aplicaciones que se le encargaron desarrollar al estudiante en la anterior sesión. La no asistencia a una sesión supone la pérdida de la calificación que se puede obtener en el seguimiento y no es recuperable

No existe una evaluación mediante prueba global al finalizar el semestre, pues no hay notas mínimas en el seguimiento que se hace de cada sesión y por tanto el estudiante puede aprobar la asignatura si realiza las aplicaciones que se le encargan en el resto de sesiones y presenta la práctica final.

Convocatoria extraordinaria

Para aquellos alumnos que no consigan superar la asignatura en el periodo ordinario, deberán realizar una aplicación similar a la práctica final de la convocatoria ordinaria que deberán defender mediante una presentación 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*