



Guía docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Programación de Sistemas	Código	614G01058	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoInglés			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Electrónica e Sistemas			
Coordinador/a	Vazquez Regueiro, Carlos	Correo electrónico	carlos.vazquez.regueiro@udc.es	
Profesorado	Vazquez Regueiro, Carlos	Correo electrónico	carlos.vazquez.regueiro@udc.es	
Web				
Descripción general	Programación de sistemas empotrados y dispositivos móviles			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A32	Capacidad de desarrollar procesadores específicos y sistemas empotrados, así como desarrollar y optimizar el software de dichos sistemas.
A34	Capacidad de diseñar e implementar software de sistemas y de comunicaciones.
B1	Capacidad de resolución de problemas
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias / Resultados del título	
Capacidad para desarrollar aplicaciones Android en dispositivos móviles, procesadores específicos y sistemas empotrados	A32	B1	C6
	A34		C7
			C8
Capacidad de desarrollar aplicaciones Android con capacidad de comunicaciones e interacción	A32	B1	C6
	A34		C7
			C8

Contenidos	
Tema	Subtema
1.1. Introducción a la Programación de Sistemas	Introducción a la Programación de Sistemas Presentación de la asignatura
1.2. Introducción a Android	Historia y evolución Arquitectura y características Componentes principales
1.3. Herramientas de desarrollo	Instalación del SDK y Android Studio Aplicación básica y estructura de una aplicación Depuración y testing Android en otros dispositivos Recursos de aplicaciones



2.1. Actividades e Intents	Ciclo de vida Manifiesto Intents explícitos e implícitos Paso de parámetros
2.2. Interfaz de usuario	Layouts Vistas Eventos
2.3. Fragmentos	Concepto Fragmentos estáticos y dinámicos Comunicación entre fragmentos
2.4. Trabajando en segundo plano	Servicios locales Servicios remotos Broadcast Receivers Procesos e Hilos Hilos asíncronos
3.1. Interaccionando con el usuario	Menú y ActionBar Menú contextual Notificaciones Diálogos Listas y Adaptadores
3.2. Persistencia de datos	Preferencias Ficheros internos y externos Base de datos Proveedor de Contenidos Loaders
3.3. Interconexión	Sockets Conexión vía Post Protocolos: XML y JSON Servicios de red avanzados
3.4. AppWidgets y Servicios en segundo plano	AppWidgets Servicios en segundo plano
4.1. Servicios del sistema y Sensores	Servicios del sistema Conectividad Servicios wifi y teléfono Sensores
4.2. Localización y Mapas	Localización Mapas (librería Google Maps) Servicios de localización
4.3. Multimedia y Cámara	Reproducción Multimedia Audio Manager Cámara
4.4. Animaciones y Gráficos	Animaciones Gráficos Múltiples eventos
4.5 Distribución	Publicación Seguridad Monetización y Publicidad Optimización



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Prácticas de laboratorio	A32 A34 B1 C6 C7	14	42	56
Trabajaos tutelados	A32 A34 B1 C6 C7 C8	7	35	42
Prueba mixta	A34 A32 B1 C6	3	0	3
Sesión magistral	A32 A34	20	25	45
Atención personalizada		4	0	4

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	<p>Los alumnos desenvolverán prácticas en el laboratorio para el aprendizaje de la programación de dispositivos móbiles con Android. Se plantearán una serie de prácticas seguindo un gui3n para que el alumno se familiarice con los conceptos y procedimientos básicos de la programación con Android (competencias A32 y A34).</p> <p>Tambi3n se promoverá la ampliación y mejora de las funcionalidades básicas de cada práctica propuesta (competencia C7) así como la discusión y la resolución de problemas (competencias B1 y C6).</p> <p>Las prácticas constan de una parte presencial (que se entrega al acabar) y otra no presencial que se entrega antes de la siguiente clase de laboratorio.</p> <p>Los alumnos a tiempo parcial podrían presentar todas las prácticas de forma no presencial.</p>
Trabajaos tutelados	<p>Se propondrán trabajos (aplicaciones) para que los alumnos profundicen en temas tratados en la asignatura (competencias A32 y A34) y explorar nuevos conocimientos (competencias C6 y C7). Se valorará especialmente que la aplicación sea funcional y robusta (competencia B1) y que pueda contribuir a la mejora de la sociedade (competencia C8)</p> <p>Cada trabajo se desenvolverá por un número reducido de alumnos (típicamente entre 2 y 4), por lo que la coordinación y la metodoloxía de traballo en grupo es muy importante. Tambi3n se pedirá un pequeño informe de seguimiento en las principales fases de desarrollo.</p> <p>Las ideas y problemas se discutirán fundamentalmente durante las horas de tutoría de grupos reducidos.</p>
Prueba mixta	<p>Examen sobre los contenidos de la materia que combinará preguntas de teoría con la resolución de problemas.</p> <p>En este tipo de pruebas se comprobará la adquisición de competencias A32 y A34.</p>
Sesión magistral	<p>Exposición didáctica de los contenidos teóricos de la asignatura empleando diapositivas y otros recursos TIC. Tambi3n se expondrán en detalle la implementación de ciertas aplicaciones básicas para que los alumnos las puedan implementar y testear durante las prácticas de laboratorio.</p> <p>Este tipo de sesiones está orientado a la adquisición de los conocimientos asociados a las competencias A32 y A34, y como guía para la adquisición autónoma de nuevos conocimientos y competencias (competencia C7). Tambi3n se fomentará la discusión y la valoración crítica de las diferentes alternativas y enfoques en la resolución de problemas (competencias B1 y C6).</p>

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Sesión magistral	Sesión magistral: Atender y resolver dudas del alumnado en relación a la materia teórica expuesta en las clases.
Prácticas de laboratorio	Prácticas de laboratorio: Atender y resolver dudas del alumnado en relación a las prácticas propuestas o realizadas en el laboratorio.
Trabajos tutelados	Trabajos tutelados: Atender y resolver dudas del alumnado en relación a los trabajos tutelados propuestos.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A32 A34 B1 C6 C7	Evaluación del trabajo realizado por el alumno en las prácticas de laboratorio mediante pruebas mixtas.	40
Trabajos tutelados	A32 A34 B1 C6 C7 C8	Evaluación de los trabajos tutelados desarrollados por el alumno mediante pruebas mixtas.	30
Prueba mixta	A34 A32 B1 C6	Se valorarán los conocimientos de la materia (incluyendo la resolución de problemas) mediante pruebas mixtas.	30

Observaciones evaluación
<p>La asignatura se aprueba obteniendo al menos el 50% de la calificación.</p> <p>Es necesario obtener más de un 30% de la nota en cada apartado: práctica de laboratorio, trabajo tutelado y prueba mixta.</p> <p>Los alumnos a tiempo parcial podrían presentar todas las prácticas de forma no presencial.</p> <p>Pero la asistencia a la prueba mixta y la defensa del trabajo tutelado es obligatoria.</p>

Fuentes de información	
<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reto Meier (2016). Professional Android. WRox</li> <li>- Wie Meng Lee (2012). Android 4 Desarrollo de aplicaciones. Wrox (Anaya Multimedia)</li> <li>- Scott McCracken (2012). Android. Curso de desarrollo de aplicaciones. Inforbook</li> <li>- Joan Ribas Lequerica (2014). Manual imprescindible de desarrollo de aplicaciones para Android. Anaya Multimedia</li> <li>- Jesús Tomás Gironés (2012). El gran libro de Android. Marcombo</li> <li>- Joseph Anuzzi, Lauren Darcey y Shane Conder (2015). Introduction to Android Application Development. Android Essentials. Addison-Wesley</li> <li>- Erik Hellman (2013). Android Programming: Pushing the Limits. Wiley</li> </ul>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- José Enrique Amaro Soriano (2012). Android. Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos. Marcombo</li> <li>- Joan Ribas Lequerica (2012). Desarrollo de aplicaciones para Android. Anaya</li> <li>- Lauren Darcey y Shane Conder (2012). Android Application development in 24 hours. SAMS</li> <li>- Anders Goransson (2014). Efficient Android Threading: Asynchronous Processing Techniques for Android Applications. O'Reilly Media</li> <li>- Joshua J. Drake , Zach Lanier , Collin Mulliner , Pau Oliva Fora, Stephen A. Ridley , Georg Wichersk (2014). Android Hacker's Handbook. Wiley</li> </ul>

Recomendaciones
<b>Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente</b>
Sistemas Operativos/614G01016
Concurrencia y Paralelismo/614G01018
<b>Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente</b>
Sistemas Empotrados/614G01060
<b>Asignaturas que continúan el temario</b>



Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías