



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Arquitecturas e plataformas móbiles		Código	614502005
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría de Computadores			
Coordinación	Fernández Caramés, Tiago Manuel		Correo electrónico	tiago.fernandez@udc.es
Profesorado	Fernández Caramés, Tiago Manuel		Correo electrónico	tiago.fernandez@udc.es
Web	moodle.udc.es/course/view.php?id=27935			
Descrición xeral	Nesta asignatura adquirense os coñecementos básicos das tecnoloxías móbiles e a súa aplicación mediante o deseño e o desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Adquisición de coñecementos para comprender, deseñar e desenvolver sistemas e servizos completos en equipos móbiles	AP11	BP1	CP4
		BP5	CP6
		BP9	CP7
		BP10	CP8
		BP13	
		BP14	
		BP17	
		BM1	
		BM2	
		BM3	
	BM5		

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución ás arquitecturas e plataformas móbiles	Hardware: arquitecturas e plataformas. Arquitectura ARM. Software: plataformas e sistemas operativos móbiles. Perspectiva histórica, ecosistema de desenvolvemento, mercado e monetización.
Experiencia de usuario: Usabilidade e interfaces de usuario	Introdución á usabilidade das aplicacións móbiles e á interacción co usuario. Guías de estilo e patróns de deseño de interfaces gráficas de usuario en dispositivos móbiles. Exemplos.



<p>Arquitectura e deseño de software en dispositivos móbiles. Aplicación a Android</p>	<p>Construíndo a primeira App: entorno e ferramentas de desenvolvemento e depuración.</p> <p>Compoñentes dunha app.</p> <p>Relación entre apps, a máquina virtual e os procesos Linux.</p> <p>Ciclo de vida das Actividades.</p> <p>Paralelización de tarefas: AsyncTask</p> <p>Serialización/Deserialización de datos, Fragments e Parcelables</p> <p>Services</p> <p>Content Providers, Content Resolvers, Loaders</p> <p>Recycler View</p> <p>Apps, procesos e threads: IPC en Android</p> <p>Android Binder</p> <p>Xeolocalización</p> <p>Almacenamento</p> <p>Multimedia</p> <p>Patróns arquitecturais de software aplicables ós dispositivos móbiles: MVC e as súas variantes.</p>
<p>Programación dirixida por eventos e xestión da concurrencia</p>	<p>Programación dirixida por eventos. Conceptos avanzados.</p> <p>Patróns: Publisher/Subscriber, Active Object, Monitor Object, Half/Sync-Half-Async e Thread Pool.</p> <p>Aplicación a Android</p>
<p>Aplicacións nativas, baseadas en web e híbridas</p>	<p>Desenvolvemento de aplicacións web móbiles.</p> <p>Desenvolvemento de aplicacións móbiles híbridas.</p> <p>Frameworks de desenvolvemento.</p>
<p>Sensorización en plataformas móbiles</p>	<p>Introducción á sensorización en plataformas móbiles.</p> <p>Conceptos básicos de sensores e tipos de sensores.</p> <p>Manexo de sensores en Android.</p>
<p>Pantallas e Mobile HMI</p>	<p>Pantallas nos dispositivos móbiles. Tipos e tecnoloxías empregadas.</p> <p>Mobile HMI.</p>



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A11 B5 B10 B13 B14 B17 B21 B25 C4 C6 C7 C8	21	33	54
Prácticas a través de TIC	A11 B1 B5 B9 B10 B13 B14 B22 B23	26	52	78
Proba obxectiva	B1 B17 B22 B23	4	0	4
Atención personalizada		14	0	14

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición dos contidos da materia.
Prácticas a través de TIC	Talleres de prácticas individuais para desenvolver os conceptos adquiridos nas clases maxistras.
Proba obxectiva	Valoración dos coñecementos adquiridos en toda a asignatura: prácticas e teoría.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	O profesor realizará tutorías e guiará a posta en marcha das prácticas. Alumnos matriculados a tempo parcial: non se esixirá a asistencia ás prácticas e faranse flexibles as datas de entrega e defensa das mesmas. Asimesmo, os horarios de titorías poderán adaptarse segundo as necesidades dos ditos alumnos matriculados a tempo parcial.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC	A11 B1 B5 B9 B10 B13 B14 B22 B23	Valoración dos resultados e coñecementos obtidos nas prácticas desenvolvidas.	60
Proba obxectiva	B1 B17 B22 B23	Valoración das competencias asimiladas na materia.	40

Observacións avaliación

As prácticas consistirán en exemplos de aplicación da teoría vista nas sesións maxistras. A súa valoración farase de xeito continuado, ó remate dos prazos indicados. Estas prácticas poderán substituírse por unha única aplicación móbil ou traballo proposto e desenvolto polo propio estudante. A proba obxectiva dividirase nunha parte orientada a valorar o nivel de asimilación dos resultados das prácticas e en outra a valorar o nivel de coñecementos xerais adquiridos na materia. Alumnos matriculados a tempo parcial: non se esixirá a asistencia ás prácticas e faranse flexibles as datas de entrega das mesmas.

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Theresa Neil (2012). Mobile Design Pattern Gallery. O'Reilly- N. D. Lane (2010). A Survey of Mobile Phone Sensing. IEEE Communications Magazine- Keith Andrews (2012). Human-Computer Interaction. Graz University of Technology- Zheng-Hua Tan (2004). Instrumentation and data acquisition. Aalborg University, Denmark- Google (2013). Android developers website. http://developer.android.com http://developer.android.com/training/index.html
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Pei Zheng (2005). Smart Phone and Next Generation Mobile Computing. Morgan Kaufmann- Sajal K. Das (2010). Mobile Handset Design . Wiley- Lauren Darcey (2011). Sams Teach Yourself Android Application Development in 24 Hours. Sams- Jakob Strom (2012). HMI Toolsuite for Android. Chalmers University of Technology, Gothenburg- Ricardo Galli Granada (2015). Principios y algoritmos de concurrencia. Autoeditado <p>El libro "Principios y algoritmos de concurrencia" está disponible en Google Books.</p>

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías