



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Arquitecturas y plataformas móviles	Código	614502005	
Titulación	Mestrado Universitario en Enxeñaría Informática (plan 2012)			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría de Computadores			
Coordinador/a	Fernández Caramés, Tiago Manuel	Correo electrónico	tiago.fernandez@udc.es	
Profesorado	Fernández Caramés, Tiago Manuel	Correo electrónico	tiago.fernandez@udc.es	
Web	https://moodle.udc.es/course/view.php?id=54166			
Descripción general	En la asignatura se adquieren los conocimientos básicos de las tecnologías móviles y su aplicación a través del diseño y desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A11	Capacidad de diseñar y desarrollar sistemas, aplicaciones y servicios informáticos en sistemas empujados y ubicuos.
B1	Capacidad de resolución de problemas.
B5	Habilidades de gestión de la información.
B9	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
B10	Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática
B13	Capacidad para el modelado matemático, cálculo y simulación en centros tecnológicos y de ingeniería de empresa, particularmente en tareas de investigación, desarrollo e innovación en todos los ámbitos relacionados con la Ingeniería en Informática
B14	Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales
B17	Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinarios, siendo capaces de integrar estos conocimientos
B21	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B22	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinarios) relacionados con su área de estudio
B23	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B25	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
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



Adquisición de conocimientos para comprender, diseñar y desarrollar sistemas y servicios completos en equipos móviles.	AP11	BP1 BP5 BP9 BP10 BP13 BP14 BP17 BM1 BM2 BM3 BM5	CP4 CP6 CP7 CP8
--	------	---	--------------------------

Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción a las arquitecturas y plataformas móviles	Hardware: arquitecturas y plataformas. Arquitectura ARM. Software: plataformas y sistemas operativos móviles. Perspectiva histórica, ecosistema de desarrollo, mercado y monetización.
Experiencia de usuario: Usabilidad e interfaces de usuario	Introducción a la usabilidad de las aplicaciones móviles y a la interacción con el usuario. Guías de estilo y patrones de diseño de interfaces gráficas de usuario en dispositivos móviles. Ejemplos.
Arquitectura y diseño de software en dispositivos móviles. Aplicación a Android	Construyendo la primera App: entorno y herramientas de desarrollo y depuración. Componentes de una app. Relación entre apps, la máquina virtual y los procesos Linux. Ciclo de vida de las Actividades. Paralelización de tareas Fragments Services Apps, procesos y threads Geolocalización Almacenamiento Elementos multimedia
Programación dirigida por eventos y gestión de la concurrencia	Programación dirigida por eventos. Conceptos avanzados. Aplicación a Android



Sensorización en plataformas m3viles	<p>Introducci3n a la sensorizaci3n en plataformas m3viles.</p> <p>Conceptos b3sicos de sensores y tipos de sensores.</p> <p>Manejo de sensores en Android.</p>
--------------------------------------	--

Planificaci3n				
Metodol3gias / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo aut3nomo	Horas totales
Sesi3n magistral	A11 B5 B10 B13 B14 B17 B21 B25 C4 C6 C7 C8	21	21	42
Pr3cticas a trav3s de TIC	A11 B1 B5 B9 B10 B13 B14 B22 B23	23	52	75
Prueba objetiva	B1 B17 B22 B23	4	14	18
Atenci3n personalizada		15	0	15

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificaci3n s3n de car3cter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos)

Metodol3gias	
Metodol3gias	Descripci3n
Sesi3n magistral	Presentaci3n de contenidos de la asignatura.
Pr3cticas a trav3s de TIC	Pr3cticas para probar los conceptos adquiridos en las clases magistrales.
Prueba objetiva	Valoraci3n de los conocimientos adquiridos en toda la asignatura: pr3cticas y teor3a.

Atenci3n personalizada	
Metodol3gias	Descripci3n
Pr3cticas a trav3s de TIC	<p>El profesor realizar3 tutor3as y guiar3 la puesta en marcha de las pr3cticas.</p> <p>Alumnos matriculados a tiempo parcial: no se exigir3 la asistencia a las pr3cticas y se har3n flexibles las fechas de entrega y defensa de las mismas. Asimismo, los horarios de tutor3as se podr3n adaptar seg3n las necesidades de dichos alumnos matriculados a tiempo parcial.</p>

Evaluaci3n			
Metodol3gias	Competencias / Resultados	Descripci3n	Calificaci3n
Pr3cticas a trav3s de TIC	A11 B1 B5 B9 B10 B13 B14 B22 B23	Valoraci3n de los resultados obtenidos en las pr3cticas desarrolladas.	60
Prueba objetiva	B1 B17 B22 B23	Valoraci3n de las competencias asimiladas en la asignatura.	40

Observaciones evaluaci3n



PRIMERA OPORTUNIDAD

Las prácticas consistirán en ejemplos de aplicación de las sesiones magistrales. Su valoración se hará de forma continua, al término de los plazos indicados.

La prueba objetiva se dividirá en una parte orientada a valorar el nivel de asimilación de los resultados de las prácticas y en otra a valorar el nivel de conocimientos generales adquiridos en la asignatura.

Alumnos matriculados a tiempo parcial: no se exigirá la asistencia a las prácticas y se harán flexibles las fechas de entrega de las mismas.

SEGUNDA OPORTUNIDAD Y CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS

Los alumnos tendrán la opción de conservar las notas de prácticas y/o trabajos tutelados obtenidas durante el curso académico y tendrán que realizar una prueba mixta, estableciéndose la nota en los mismos porcentajes aplicados en la primera oportunidad. El resto del alumnado (incluido el alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia) tendrá que realizar una prueba mixta (60% de la nota) y entregar un trabajo tutelado (40% de la nota).

OTROS COMENTARIOS

No se conservará ninguna de las notas obtenidas para los cursos académicos posteriores.

En el caso de detección de plagio durante alguna de las entregas, se calificará al alumno/a con suspenso (0) y se comunicará la situación a la dirección del máster y a las autoridades universitarias correspondientes de cara a tomar las medidas oportunas.

Fuentes de información

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
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>

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

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