



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Arquitecturas e plataformas móbiles		Código	614502005
Titulación				
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
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	https://moodle.udc.es/course/view.php?id=54166			
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.			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos
	- Non se realizarán cambios.
	2. Metodoloxías
	- *Metodoloxías docentes que se manteñen
	- Ningunha.
	- *Metodoloxías docentes que se modifican
	- Sesión maxistral: debido á situación excepcional, ante a imposibilidade de poder impartir a docencia dun modo completamente presencial, utilizaranse medios virtuais proporcionados pola universidade, os cales se poderán complementar con outros medios.
	- Prácticas a través das TIC: substituiranse as prácticas que requiran de equipamento específico por outro simulado ou virtualizado. Eventualmente, proporanse prácticas alternativas que non requiran de devandito equipamento. Estas prácticas poderán ter un formato autónomo en previsión de problemas de conciliación e/ou conectividade.
	- Proba mixta: substituirase por un traballo tutelado que tera un peso dun 40% na nota global.
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado
	- As sesións de titorización (atención ao alumnado) realizaranse por medios telemáticos (e.g., correo electrónico, Teams, Moodle), que se poderán complementar entre si e con outras ferramentas. En parte delas utilizarase unha modalidade de concertación previa.
	4. Modificacións na avaliación
	- A proba mixta será substituída por un traballo tutelado, pasando a distribución e peso das notas a ser:
	Prácticas a través das TIC: 60%;
	Traballo tutelado: 40%.
	5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía
	- Non haberá modificacións.

Competencias do título

Código	Competencias do título
--------	------------------------

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias do título
---------------------------	------------------------



Adquisición de coñecementos para comprender, deseñar e desenvolver sistemas e servizos completos en equipos móbiles	AP11	BP1 BP5 BP9 BP10 BP13 BP14 BP17 BM1 BM2 BM3 BM5	CP4 CP6 CP7 CP8
---	------	---	--------------------------

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.



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



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	Prácticas 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. Asemade, os horarios de tutorías poderán adaptarse segundo as necesidades dos ditos alumnos matriculados a tempo parcial.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	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



PRIMEIRA OPORTUNIDADE

As prácticas consistirán en exemplos de aplicación da teoría vista nas sesións maxistrais. 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 obxetiva dividirase nunha parte orientada a valorar o nivel de asimilación dos resultados das prácticas e noutra 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.

SEGUNDA OPORTUNIDADE E CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS

Os alumnos terán a opción de conservar as notas de prácticas e/ou traballos tutelados obtidas durante o curso académico e terán que realizar unha proba mixta, establecéndose a nota nas mesmas porcentaxes aplicadas na primeira oportunidade. O resto do alumnado (incluído o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia) terá que realizar unha proba mixta (60% da nota) e entregar un traballo tutelado (40% da nota).

OUTROS COMENTARIOS

Non se conservará ningunha das notas obtidas para os cursos académicos posteriores.

No caso de detección de plaxio durante algunha das entregas, cualificarse ao alumno/a cun suspenso (0) e comunicarse a situación á dirección do máster e ás autoridades universitarias correspondentes de cara a tomar as medidas oportunas.

Fontes de información

Bibliografía básica	- 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	- 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 El libro "Principios y algoritmos de concurrencia" está disponible en Google Books.

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