

Computación Móvil

Remoto 13001
W18:30 – 21:30

Alexis De la Hoz Manotas
adelahoz6@cuc.edu.co

2021 – 1



Introducción a la Asignatura

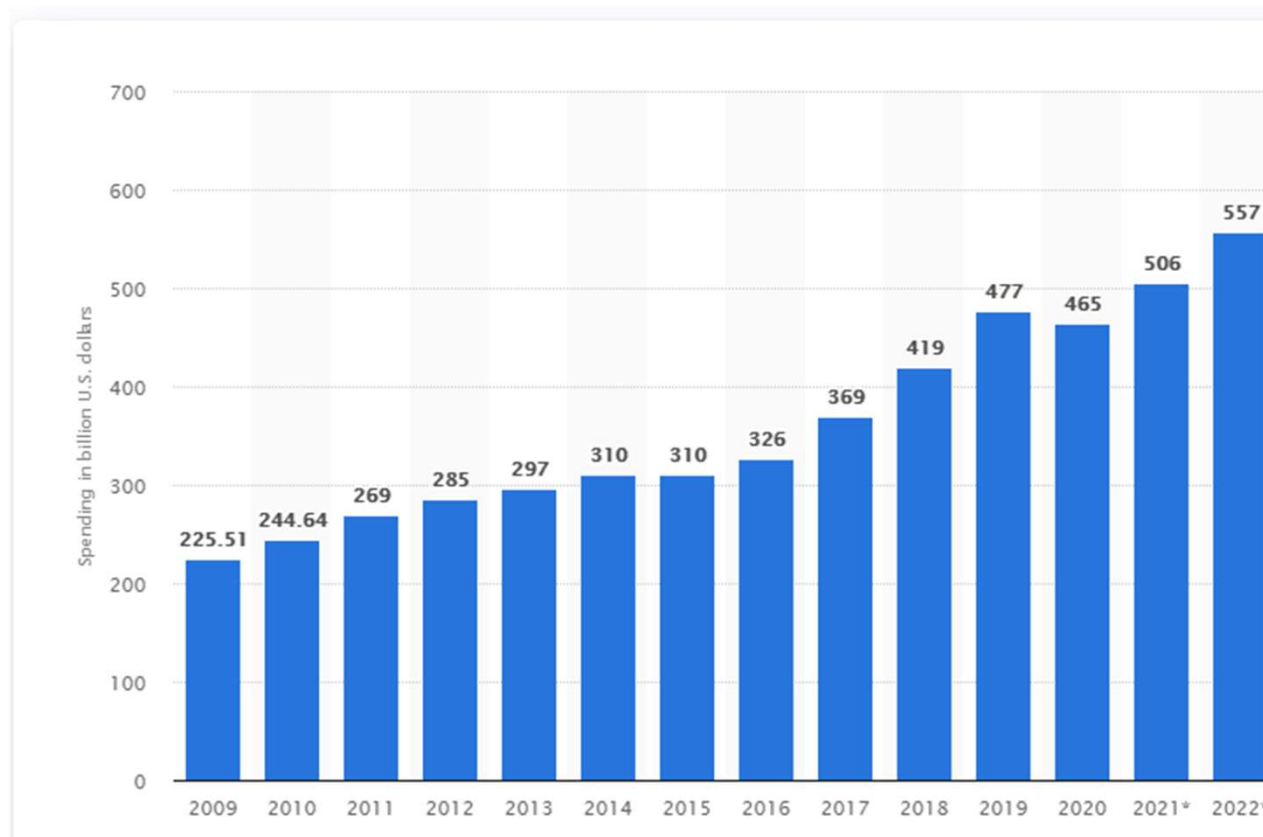
- Justificación
- Temario
- Competencias
- Recursos
- Evaluación
- Preguntas



Justificación



Gasto en IT 2009 - 2022



<https://www.statista.com/statistics/203428/total-enterprise-software-revenue-forecast/>



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

\$380B

Global consumer and mobile ad spend in 2020

Mobile has unrivaled accessibility and reach — creating strong value for consumers, advertisers + publishers.

\$120B

Worldwide app store consumer spend

Already 2x the global music industry, but growth achieved in just 1 decade.

\$100B +

Mobile game consumer spend across all app stores in 2020

Mobile is the world's most popular gaming platform, with 55%+ market share.

204B

Worldwide downloads

A new record. Consumers are still actively seeking out new apps.

3.7 Hrs.

Avg time spent per day on mobile

Mobile is the channel. Time on device is up 10% YoY and 35% vs 2017.

60%

More engagement in non-gaming apps by Gen Z vs older demos

Gen Z has \$150B of direct spending power in US and set to be the largest gen globally in 2020.

825%

Higher avg IPO valuation for mobile companies

Building customer experiences to be mobile-first is crucial to commercial success.

\$240B

Global mobile ad spend in 2020

Brands need to optimize digital marketing by prioritizing mobile.

Estado Móvil 2020

5 Verticals Leading Mobile Transformation



GAMING: \$86 billion spent globally in mobile gaming in 2019, 25% more than all other gaming combined (home console, PC / Mac gaming, handheld console).



FINANCE: Globally, fintechs encroach on traditional banking and financial services, with user bases growing 20% year over year in 2019.



RETAIL: Time spent on mobile is fueling both online and in-store sales. In the US, time spent in Shopping apps correlated strongly (r-value of 0.94) with retail sales.



VIDEO STREAMING: 25% of Netflix's iPhone users also used Disney+ in 2019. Netflix's user base overlap with TikTok grew 75% year over year, as new players compete for consumer attention.



SOCIAL: Consumers globally spend 50% of their time on mobile in Social + Comms apps. User-generated video streaming apps like TikTok blur the lines between social + entertainment.

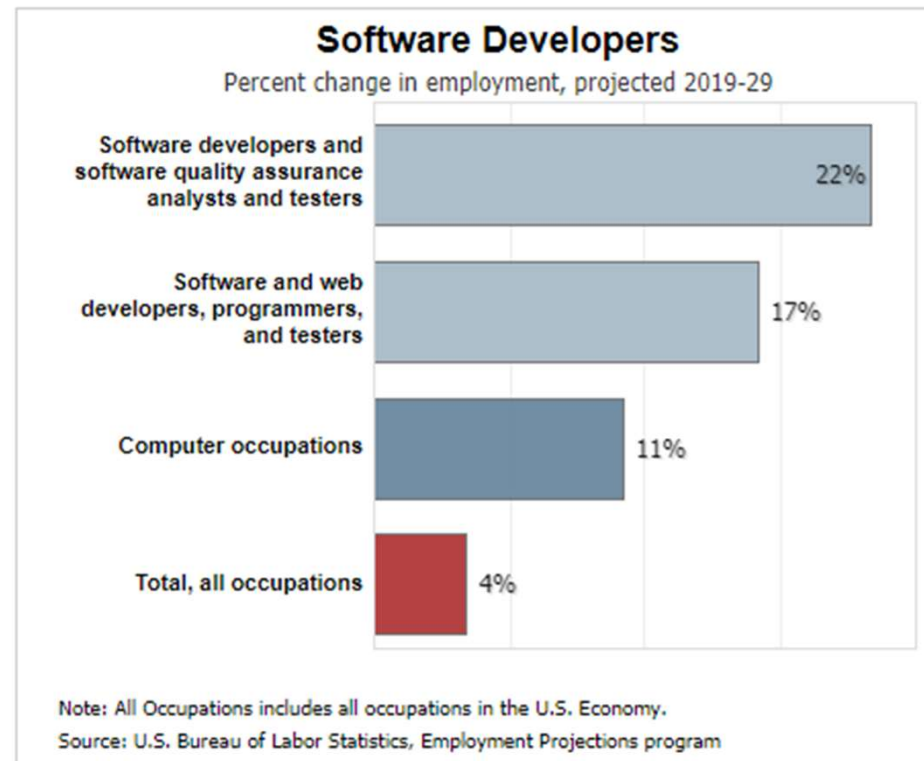
<https://www.appannie.com/en/insights/market-data/state-of-mobile-2020-infographic/>



UNIVERSIDAD
DE LA COSTA
1970

Demanda

Cambio en empleo proyectado 2018-2028 USA



Demanda

Mercado del software en Colombia 2019

- Tasa de crecimiento de los últimos 10 años: 19.1%
- Ventas en 2017: 9.500 Millones USD
- Ventas Sector Software: 11.4% - 1083 Millones USD

Temario Computación Móvil

Fundamentos de los sistemas de información, en las empresas e innovaciones tecnológicas.

- Introducción a la computación móvil
- Introducción a Android
- Comparativa con otras plataformas
- Arquitectura Android
- Versiones de Android y niveles de API
- Instalación y configuración
- Creación de dispositivos virtuales (AVD)
- Ficheros y carpetas de un proyecto Android
- Componentes de una aplicación
- Creación de un primer programa
- Documentación y API

Modelos de sistemas de información de la empresa

- Controles básicos
- Controles de selección
- Controles personalizados
- Tabs
- Menús
- Mensajes
- Notificaciones
- Widgets
- Action Bar

Bases de Datos e Internet

- Introducción SQLite
- Inserción, actualización y eliminación de registros
- Consulta y recuperación de registros
- Servicios Web SOAP en Android
- Servicios Web REST en Android



Competencias Computación Móvil

COMPETENCIAS GENERICAS	COMPETENCIAS ESPECIFICAS
<ul style="list-style-type: none">• Razonamiento Cuantitativo• Inglés• Lectura Crítica• Comunicación escrita• Competencias Ciudadanas	<ul style="list-style-type: none">• Generar soluciones de TI a través de un proceso de desarrollo de software de alta calidad soportado en estándares internacionalmente aceptados.



Elementos de Competencia

Computación Móvil

UNIDAD 1	ELEMENTO DE COMPETENCIA	INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Diseñar soluciones efectivas y claras a un problema específico desde el punto de vista computacional, teniendo en cuenta la funcionalidad, usabilidad y el desempeño	<ul style="list-style-type: none">• Realiza actividades utilizando el entorno de desarrollo .• Establece las diferencias y las similitudes entre la computación móvil y computación Web y de Escritorio.• Explica la importancia de la Computación Móvil.• Analiza las características del sistema operativo Android.



Elementos de Competencia

Computación Móvil

UNIDAD 2	ELEMENTO DE COMPETENCIA	INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Desarrollar soluciones que incluyan excelente interacción hombre máquina usando técnicas para el diseño de la UX y de manejo de audio, video y procesamiento de imágenes en base a los requerimientos específicos suministrados y el alcance del proyecto.	<ul style="list-style-type: none">• Diseña aplicaciones móviles que satisfacen unos requerimientos de usuario y utilizan interfaz gráfica de usuario de manera temporal.• Implementa aplicaciones móviles que satisfacen unos requerimientos de usuario y utilizan interfaz gráfica de usuario de manera temporal.• Realiza pruebas en aplicaciones móviles que satisfacen unos requerimientos de usuario y utilizan interfaz gráfica de usuario de manera temporal.



Elementos de Competencia

Computación Móvil

UNIDAD 3	ELEMENTO DE COMPETENCIA	INDICADORES DE DESEMPEÑO
	Construir soluciones de software utilizando plataformas de desarrollo establecidas teniendo en cuenta los requerimientos definidos y el alcance del proyecto.	<ul style="list-style-type: none">• Diseña aplicaciones móviles de manera permanente soportándose en el uso de bases de datos e Internet.• Implementa aplicaciones móviles de manera permanente soportándose en el uso de bases de datos e Internet.• Implementa la sincronización de la información contenida en el dispositivo con una base de datos centralizada.



Recursos

- Texto
 - Tomás Jesús. El gran libro de Android. Alfaomega.
 - Lozano Miguel. Desarrollo de aplicaciones Android con Java. Ediciones de la U.
- Moodle (<http://aulavirtual.cuc.edu.co/>)
- Office 365
- Android SDK
- Android Studio (<https://developer.android.com/studio>)
- Google
- StackOverflow (<https://stackoverflow.com/>)
- Android Developers (<https://developer.android.com/>)



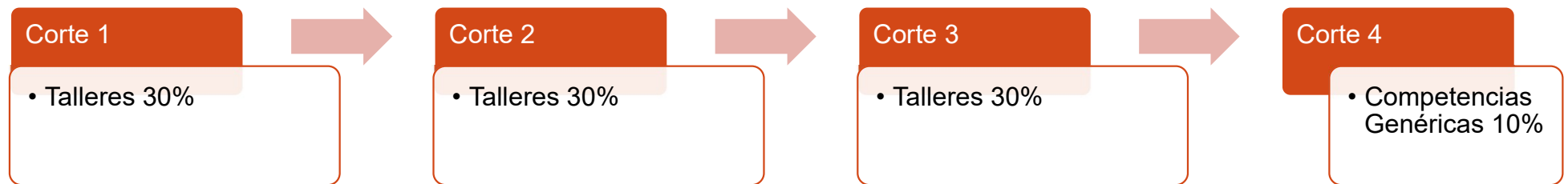
Evaluación

Actividades

- Cuestionario Online (Saber Pro)
- Taller de Diseño
- Taller de Desarrollo
- Búsqueda e Investigación (Inglés)



Evaluación



Evaluación Corte 1 2021-1

Sem.	Fecha Est.	Actividad	Descripción
03	Febrero 17	Proyecto N° 1 (33%-Nota Talleres)	Informe de Diseño. Tiempo Estimado: 1 Semana.
04	Febrero 24	Artículo N° 1 (33%-Nota Talleres)	Investigación en bases de datos. Tema: Indicado en la actividad. Tiempo estimado: 1 días.
05	Marzo 03	Cuestionario N° 1 (33%-Nota Talleres)	Cuestionario de desarrollo online. Tema: Unidad 1. Preguntas: 10 Tiempo Estimado: 1 hora.



Preguntas

