

# FACULTAD DE INGENIERÍA

**DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍAS DE**

**INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES**

**Código y nombre del curso:** 09738 - Aplicaciones Móviles

**Programa:** Ingeniería Telemática, Ingeniería de sistemas y Diseño de Medios Interactivos

**Periodo académico:** 2019-2 **Intensidad semanal:** 3 horas **Créditos:** 3

# INTRODUCCIÓN

Este curso brinda la experiencia de trabajo multidisciplinar a la que se enfrentará en su vida profesional. Durante este semestre recorrerá las 4 fases del desarrollo de una aplicación móvil: Ideación y prototipado, Arquitectura y diseño, Construcción y Despliegue. Además, aplicará conceptos y utilizará herramientas que ha aprendido durante su carrera para alcanzar un objetivo común: desplegar una aplicación móvil innovadora.

**OBJETIVOS**

# Objetivo General

Desarrollar y desplegar una aplicación móvil participando en un equipo de trabajo multidisciplinar realizando aportes significativos al logro del objetivo.

# Objetivos Terminales

1. Describir y aplicar una metodología para el desarrollo de una aplicación móvil.
2. Participar en el equipo de trabajo interdisciplinar responsable del desarrollo de una aplicación móvil, reconociendo su aporte y el de las otras disciplinas.
3. Utilizar la plataforma Android en la fase de construcción del modelo de desarrollo de una aplicación móvil.
4. Diseñar y desarrollar la experiencia del usuario en una aplicación móvil.
5. Describir y considerar las implicaciones técnicas derivadas de la implementación de la experiencia del usuario.
6. Adaptar y aplicar un modelo de desarrollo de software a una aplicación móvil.
7. Efectuar un análisis de causa raíz de un error en el contexto de las aplicaciones móviles, utilizando herramientas tales como logs, debuggers, entre otras.
8. Diseñar la arquitectura de la aplicación móvil considerando la propuesta de diseño de la experiencia del usuario y sus requerimientos funcionales y no funcionales.
9. Integrar y gestionar los componentes de infraestructura y servicios que hacen parte de la arquitectura.

# ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

El curso tiene una metodología de trabajo iterativo cuyo eje principal es el proyecto final del curso. Durante el desarrollo de la clase se apropian conceptos que le permitirán trabajar de manera efectiva

Es responsabilidad del estudiante preparar el material general y el específico por disciplina, porque de eso depende el buen desarrollo de las sesiones con sus coequiperos. La asistencia es esencial.

**Específicos de formación académica**

# Unidad1: Fundamentos de programación en Android

Introducción curso

Introducción a Android Studio

Uso del modo depuración del IDE

Entendimiento del Logcat para rastreo de errores de ejecución

Estructura de una aplicación móvil en Android

Componentes de una aplicación

Interfaz de Usuario

Actividades, Fragmentos, persistencia y Bases de datos

Geolocalización

**Unidad 2: Diseño, Ideación y prototipado** Introducción Diseño: Estilos y Navegación Prototipado: Sketch, Wireframe y Mockup

Diseño de la experiencia móvil

Trabajo multidisciplinar

# Unidad 3: Arquitectura de las aplicaciones móviles

Arquitectura de soluciones móviles

Uso del patrón de arquitectura de software MVC en Aplicaciones móviles

Bases de datos relacionales y no relacionales

Servicios Cloud: Firebase

El SaaS y el consumo de WebService REST.

Depuración de servicios web: solicitud, respuesta y deserialización

# Unidad 4: Construcción y despliegue

Producto mínimo viable

Fase de lanzamiento de aplicaciones y monetización

Seguimiento de aplicaciones desplegadas

# EVALUACIÓN

En el curso se evaluará el trabajo individual, que evidenciará el aprendizaje del estudiante durante las diferentes unidades, y el trabajo grupal, que se reflejará en el desarrollo del proyecto de curso.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Concepto*** | ***Porcentaje*** |
| Evaluación Práctica 1 | 8 % |
| Evaluación Práctica 2 | 8 % |
| Taller de diseño | 6% |
| Reto 1 | 6% |
| Reto 2 | 6% |
| Reto 3 | 6% |
| Trabajo escrito 1 (Proyecto) | 8% |
| Presentación Oral 1 | 8% |
| Trabajo escrito 2 (Desarrollo) | 8% |
| Presentación Oral 2 | 8% |
| Entrega del producto | 28% |
| **TOTAL** | 100 % |

**PROFESOR:**

Domiciano Rincón: domiciano.rincon@correounivalle.edu.co

# Bibliografía

Ballard, B. (2007). *Designing the Mobile User Experience.*

Hyun Jung La, H. J. (2011). An Efficiency-centric Design Methodology. *IEEE 7th International Conference on Wireless and Mobile Computing, Networking and Communications (WiMob)*.

Meier, R. (s.f.). *Professional Android 4 Application Development.*

Yoonseon Han, T. C.-K. (2012). Experience on the Development of a ComSoc Application for Smart Phones. *IEEE Communications Magazine*.

# INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Restricciones adicionales para el proyecto de curso

1. El proyecto de curso NO puede ser un proyecto de grado.

2. Debe desarrollarse en Android. \*