

Tareas móviles

Tarea 1: Realiza una investigación tomando en cuenta los siguientes temas y puntos.

Modelado de objetos de acceso a datos en dispositivos móviles Modelado de objetos en dispositivos móviles.

- Características de los objetos de acceso a datos en dispositivos móviles.
- Proceso de modelado de objetos de acceso a datos en dispositivos móviles.
- Proceso de programación de objetos de acceso a datos en dispositivos móviles.

Manipulación de datos en dispositivos móviles

- Reconocer el concepto de conexión a bases de datos.
- Describir la conexión a bases de datos estáticos, dinámicos, web y locales en dispositivos móviles.
- Explicar el proceso de programación de conexión a bases de datos estáticos en dispositivos móviles.
- Explicar el proceso de programación de conexión a bases de datos dinámicos en dispositivos móviles.
- Explicar el proceso de programación de conexión a bases de datos locales en dispositivos móviles.

Persistencia de datos en los dispositivos móviles

- Concepto de persistencia en dispositivos móviles.
- Retos de la persistencia en los dispositivos móviles.
- formas de persistencia en los sistemas operativos de los dispositivos móviles: preferencias, almacenamiento de archivos, datos estructurados.
- Tipos de persistencia: local, remota y de Cacheo/Hoarding en dispositivos móviles.
- Proceso de programación de persistencia en dispositivos móviles.

Mecanismos de tolerancia a fallos

- Elementos para tomar en cuenta en el desarrollo de aplicaciones orientadas a móviles:
 - ✓ lentitud en las consultas
 - ✓ alto consumo de batería
 - ✓ dificultad de sincronización
 - ✓ modo off-line
 - ✓ recuperación de conexión
- Proceso de selección de los mecanismos de tolerancia a fallos en el desarrollo de aplicaciones de dispositivos móviles.
- Proceso de programación de los mecanismos de tolerancia a fallos en el desarrollo de aplicaciones de dispositivos móviles.

Extensión mínimo 10 cuartillas, Introducción, Conclusiones y referenciado en formato APA

Tarea 2

Realiza un mapa mental del tema Clientes ligeros desglosando los siguientes puntos:

- Conceptos de cliente y de servidor.
- Características de los clientes ligeros en aplicaciones orientadas a móviles.
- Proceso de programación de clientes ligeros de aplicaciones orientadas a móviles.

Tarea 3

Realiza un mapa conceptual del tema Conexión a servidores en Internet considerando los siguientes subtemas:

- Tipos de conexiones que tienen las aplicaciones orientadas a móviles.
- Proceso de programación de conexión a bases de datos web orientadas a móviles.
- Proceso de programación de conexión a servidores de aplicaciones en Internet de dispositivos móviles.

Tarea 4

Realiza un mapa mental del tema Multimedia e interacción gráfica en móviles desglosando los siguientes puntos:

- Conceptos de multimedia y graficación.
- Elementos multimedia y la interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles.
- Proceso de selección de elementos multimedia y de interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles.
- Proceso de programación de elementos multimedia y de interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles.

Tarea 5

Realiza una investigación tomando en cuenta los siguientes temas y puntos.

Aplicaciones móviles dependientes del contexto

- Características y elementos de las aplicaciones dependientes de contexto en los móviles.
- Usos de la geolocalización en las aplicaciones de los móviles.
- Proceso de selección de los elementos que permitan aplicaciones dependientes de contexto.
- Proceso de programación de aplicaciones dependientes de contexto en los móviles.

Sensores embebidos en los dispositivos móviles

- Elementos y características de los sensores embebidos en los dispositivos móviles.
- Proceso de programación de aplicaciones de acuerdo con sensores embebidos de móviles.

Extensión mínimo 10 cuartillas, Introducción, Conclusiones y referenciado en formato APA