



UA.MASTER MOVILES

MÁSTER UNIVERSITARIO EN DESARROLLO DE SOFTWARE
PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

PROGRAMACIÓN HIPERMEDIA PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

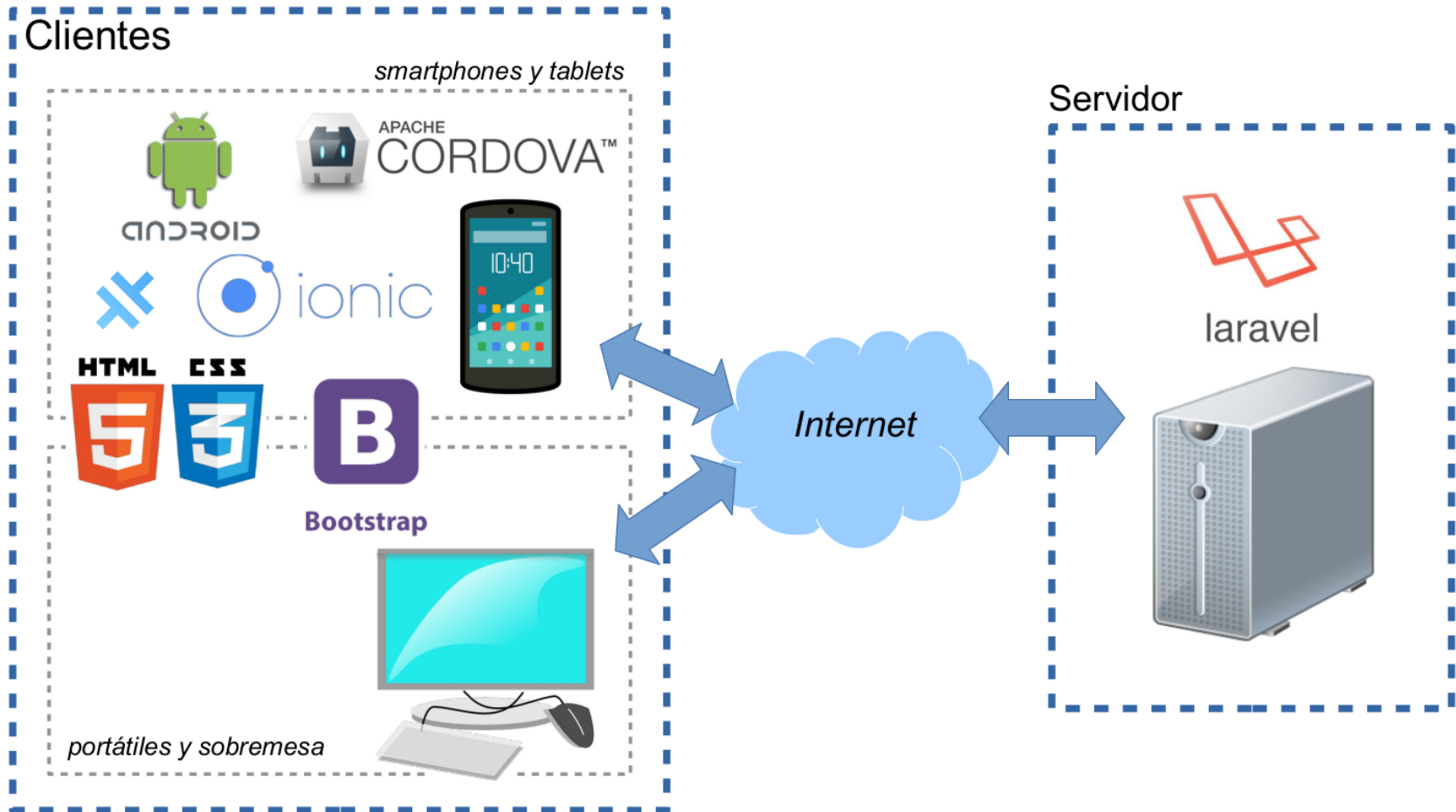
Introducción

- Asignatura del Máster Universitario en Desarrollo de Software para Dispositivos Móviles
- 6 créditos:
 - Modalidad semipresencial (50% no presencial, 50% presencial)
 - Clases presenciales de 5 horas, miércoles de 16:00h a 21:00h.
 - Clases no presenciales sin horario.
- Asistencia no obligatoria.
- Profesorado:
 - Antonio Javier Gallego Sánchez
 - Alejandro Galán Cuenca

1. Introducción al desarrollo web
2. Introducción a *Javascript*
3. Diseño “*responsive*” (*Bootstrap*)
4. *Ionic*
5. *Capacitor* / *Cordova* / *PhoneGap*
6. Programación de servidor:
Laravel y Servicios *REST*



laravel





Unidad	No presencial	Presencial	Cuestionario	Entrega
Programación Web	antes del 20/11 *		✓	
Bootstrap		20/11 *	✓	
Bootstrap	antes del 27/11 *		✓	
Ionic		27/11 *	✓	
Ionic	antes del 11/12		✓	
Ionic		11/12		
Ionic + Capacitor	antes del 18/12 *		✓	
Ionic + Capacitor		18/12	✓	12/1
Laravel	antes del 8/1		✓	
Laravel		8/1		
Laravel	antes del 15/1		✓	
Laravel		15/1		31/1

* En estas sesiones se impartiría teoría y prácticas. En el resto de sesiones, las clases **no presenciales** se destinarán a la teoría y las **presenciales** para las prácticas.

- 2 entregas + encuestas:
 - 1ª entrega (Web, Bootstrap, Ionic, Capacitor) → 55% de la nota.
 - 2ª entrega (Laravel) → 35% de la nota.
 - Encuestas → 10%
- No se pide nota mínima en cada parte.
- Evaluación:
 - C3: Evaluación continua mediante ejercicios prácticos que validen la adquisición de los conocimientos impartidos en la asignatura.
 - C4: Ejercicios prácticos realizados durante el curso (50%) y un proyecto final que valide la adquisición de los conocimientos (50%).
- La nota final debe ser igual o mayor de 5 para aprobar.
- No se guardan notas de un curso al curso siguiente.
- Los trabajos realizados han de ser originales, en caso de copia supondrá una calificación de 0.