Título Anteproyecto: Tecnologías disponibles y aplicaciones de Smartphones sobre Android.

Estudiante: Jorge Rodrigo Lara Huenulef.

Patrocinante: Jorge Antonio Morales Vilugrón.

Co Patrocinante:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Objetivo General | Objetivo Específico | Metodología | Actividades | Indicador de logro | Tiempo estimado en días |
| Desarrollar una suite de prototipos que interactúen con distintos tipos de tecnologías, creando una base de experiencias en aplicaciones de dispositivos smartphones sobre Android, que podrían tener un futuro carácter formativo, experimental o pedagógico. | Estudiar las diferentes tecnologías incorporadas en los smartphones, junto con el software necesario para desarrollar aplicaciones sobre este tipo de dispositivos. | Se utilizará mayoritariamente Internet, para buscar las tecnologías incluidas en un smartphone, y luego se describirán en un documento que las explique. Además, se hará una lista de las posibles opciones para programar en Android, escogiendo la más apropiada. | Estudiar las tecnologías incluidas en un smartphone. | Documento que describa al menos siete tecnologías incorporadas en un smartphone. | 5 |
| Estudiar softwares que permitan desarrollar aplicaciones sobre Android. | Documento de al menos tres softwares que permitan desarrollar aplicaciones en Android. |
| Estudiar SQLite | Prototipo funcional con una base de datos SQLite. |
| Definir el conjunto de experiencias, en base a un nivel de dificultad creciente y conocimiento acumulativo. | Se analizarán todas las tecnologías incluidas en el documento creado en el objetivo específico 1 y se escogerán algunas para utilizar en el desarrollo de las experiencias. En este punto, también se definirán todas las actividades a realizar, indicando para cada una de ellas las tecnologías que están asociadas. | Crear una lista de experiencias a desarrollar. | Aprobación del patrocinante. | 5 |
| Describir los objetivos, la metodología de desarrollo y resultados esperados por cada una de las experiencias. | Aprobación del patrocinante. |
| Definir un formato de documentación para cada experiencia.. | Aprobación del patrocinante. |
| Desarrollar y documentar las experiencias definidas, con el fin de generar material replicable, que genere conocimiento con respecto a la programación en Android. | Se creará un documento que describa paso a paso, las experiencias realizadas, incluyendo los casos en que se haya experimentado alguna dificultad técnica o consideración, para que futuros programadores puedan tener presente esos casos. | Crear cada experiencia definida. | Aprobación del patrocinante. | 56 |
| Documentar cada experiencia realizada. | Aprobación del patrocinante. |
| Puesta en marcha, validación y ajustes. | Se efectuarán pruebas y controles de las aplicaciones creadas, para así verificar que funcionen correctamente. En este punto, se considerará como experiencia satisfactoria, la aprobación del patrocinante. | Corroborar que las aplicaciones realizadas funcionen correctamente. | Documento con al menos 5 pruebas por experiencia. | 51 |
| Realizar verificación por parte del patrocinante. | Documento con las sugerencias con VB del patrocinante. |