

# Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Informática



## Mi Universidad: Una aplicación móvil para mejorar la experiencia de usuario de los estudiantes de la Universidad Nacional de La Plata

Tesina de Licenciatura en Informática

**Luciano Agustín Coggiola**

Director: Lic. Francisco Javier Díaz

Codirectora: Lic. Ana Paola Amadeo

Asesor Profesional: Lic. María Alejandra Osorio

16 de agosto de 2017

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>1</b>
Objetivo . . . . .	2
<b>1. Capítulo I: Contexto</b>	<b>3</b>
1.1. Análisis sobre los Sistemas Operativos Móviles . . . . .	3
1.2. Características en aplicaciones para el ámbito universitario . .	4
1.2.1. Novedades . . . . .	4
1.2.2. Planificación estudiantil . . . . .	5
1.2.3. Geolocalización . . . . .	6
1.2.4. Presencia móvil de la Universidad . . . . .	6
1.3. Aplicaciones universitarias existentes . . . . .	7
1.3.1. Informática UNLP . . . . .	7
1.3.2. Jursoc UNLP . . . . .	8
1.3.3. UNLP: ART Salud . . . . .	9
1.3.4. Kurogo (Modo Labs) . . . . .	10
1.3.5. Universidad de Harvard . . . . .	11
1.3.6. Universidad de Oxford . . . . .	12
<b>2. Capítulo II: Análisis y marco teórico</b>	<b>13</b>
2.1. Introducción . . . . .	13
2.2. Infraestructura del <i>backend</i> . . . . .	13
2.2.1. Sistemas distribuidos . . . . .	14
2.2.1.1. Servicios Web . . . . .	15
2.2.1.2. SOAP . . . . .	15
2.2.1.3. REST . . . . .	16
2.2.1.4. SOAP o REST: Conclusión . . . . .	17
2.2.2. Autorización y autenticación . . . . .	18
2.2.2.1. OAuth . . . . .	18
2.2.2.2. API Key y API Secret . . . . .	18
2.3. Infraestructura del <i>frontend</i> . . . . .	18
2.3.1. Interfaz de usuario . . . . .	18
2.3.2. Aplicaciones móviles nativas . . . . .	18
2.3.3. Aplicaciones móviles híbridas . . . . .	18
2.3.3.1. Apache Cordova . . . . .	18
2.3.3.2. Ionic . . . . .	18
2.4. Análisis de algunos servicios de la UNLP . . . . .	18
2.4.1. SIU Guaraní . . . . .	18
2.4.2. Moodle . . . . .	18

2.4.3. Meran . . . . .	18
<b>3. Capítulo III: Desarrollo</b>	<b>19</b>
3.1. Funcionalidad . . . . .	19
3.1.1. Noticias . . . . .	19
<b>4. Capítulo IV: Conclusión</b>	<b>20</b>
4.0.2. Trabajos futuros . . . . .	20
<b>Glosario</b>	<b>23</b>

# Introducción

El avance tecnológico de los dispositivos móviles ha ido creciendo rápidamente en los últimos años. Cada año nace una nueva generación de smartphones y tabletas incorporando nuevas tecnologías (GPS, lector de huellas, notificaciones, acelerómetro, cámara, etcétera). Estas permiten obtener mayor información para adicionar nuevas funcionalidades, mejorar la experiencia de usuario y potenciar la comunicación. De este modo, las aplicaciones móviles (apps) permiten establecer un buen canal de transmisión entre una entidad y el usuario o entre los distintos usuarios (que comparten un interés en común).

Los dispositivos móviles son formadores de hábito en sus usuarios: existe una tendencia a revisar repetitivamente por períodos cortos, contenido dinámico, fácilmente accesible desde el celular[12]. Estos hábitos motivan al usuario a realizar otras tareas con el teléfono, incrementando el tiempo total de su uso.

Para este trabajo, referiré como “entidad” a la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), sus dependencias y subdivisiones, dentro de las cuales en sus sistemas guardan una gran cantidad de información sobre las personas que allí desarrollan sus actividades. Dentro de ese conjunto de datos figuran los pertenecientes a los alumnos, población universitaria a la que apuntaré y voy a considerar “usuarios”.

Según un estudio realizado por Google sobre el uso de *smartphones* en Argentina, [7] “la penetración de los teléfonos inteligentes actualmente alcanza al 24 % de la población, y sus propietarios dependen cada vez más de sus dispositivos. El 71 % de estos usuarios accede a Internet todos los días desde su teléfono inteligente, y casi nunca sale de su casa sin llevarlo.”. Se hace evidente el hecho de que los dispositivos inteligentes se han convertido en un accesorio indispensable para la vida cotidiana, y su aceptación es socialmente masiva, por lo que considero que el desarrollo de una aplicación que comunique a la “entidad” con los “usuarios” será útil para mejorar la experiencia de usuario, por parte de los alumnos, el acceso a la información de los servicios de la Universidad, así como también fomentará la presencia de la misma.

Además, al utilizarse sistemas abiertos e implementados por todas las Universidades de la Argentina, esta solución podrá expandirse hacia ellas.

Por lo expuesto se hace evidente la necesidad de uso de las tecnologías

arriba mencionadas, para el desarrollo de una aplicación que mejore la comunicación entre usuario-usuario y usuario-entidad para mejorar su experiencia.

## Objetivo

Esta tesina se centra en el desarrollo de una aplicación móvil que permita integrar múltiples servicios de la Universidad Nacional de La Plata (en particular para esta Tesina: SIU Guaraní y Moodle), con el objetivo de mejorar la experiencia de usuario de los estudiantes, potenciando las posibilidades de comunicación y colaboración entre ellos, la Universidad y sus dependencias, la sociabilización de contenidos y la presencia de la Universidad.

De ello se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Analizar aplicaciones universitarias existentes en Argentina y el mundo.
- Analizar las herramientas existentes para llevar a cabo el desarrollo de una aplicación multiplataforma sobre dispositivos móviles, aprovechando las posibilidades tecnológicas que estos poseen.
- Analizar la integración de la aplicación móvil con los distintos servicios Web que brinda la Universidad.
- Desarrollar una aplicación móvil que permita comunicar y representar la información obtenida de los distintos servicios.
- Desarrollar la integración de la aplicación móvil con SIU Guaraní, contribuyendo a la comunidad de desarrolladores que implementan este sistema en todas las Universidades Nacionales.
- Desarrollar la integración con Moodle aportando la posibilidad de conexión para quienes utilicen este sistema *open source*.

# 1. Capítulo I: Contexto

En este capítulo se buscará analizar el contexto sobre el uso de los dispositivos móviles, las aplicaciones universitarias existentes en la actualidad y cuales son sus características principales.

## 1.1. Análisis sobre los Sistemas Operativos Móviles

En el mercado actual existe una amplia variedad de empresas que venden teléfonos móviles inteligentes.

Desde el punto de vista del desarrollo, el 80 % de aquellos que desarrollan aplicaciones móviles profesionalmente, apuntan a Android como su plataforma primaria. Con el 53 % iOS y 30 % el navegador del móvil[11].

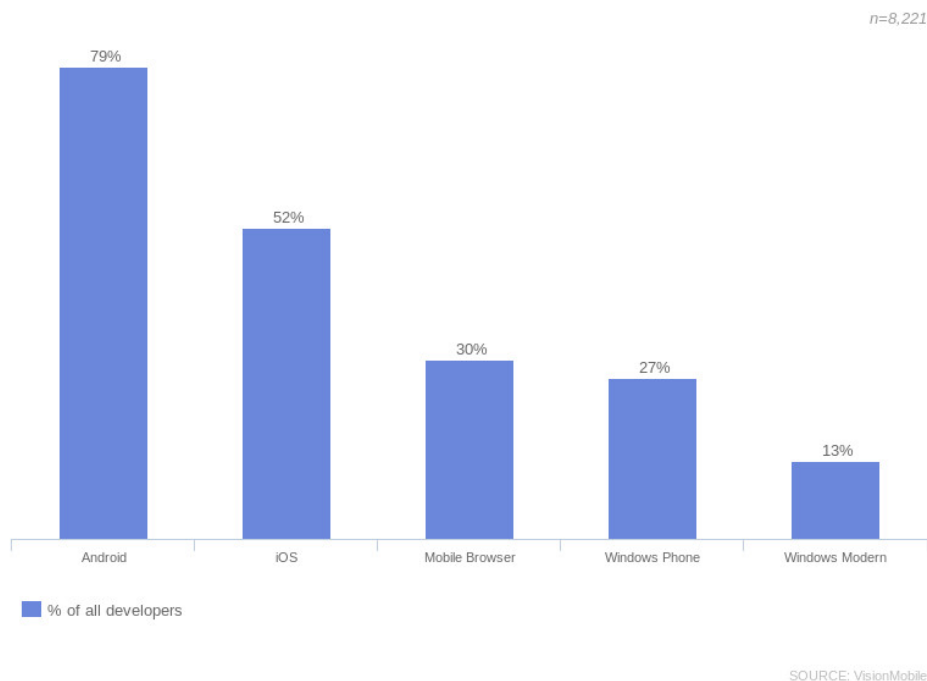


Figura 1: Porcentaje de desarrolladores que elijen como plataforma primaria el sistema operativo.

Particularmente en sudamérica, el porcentaje de desarrolladores móviles

priorizando la plataforma Android es del 38 % de manera profesional profesional, más 18 % como hobby o proyecto secundario. En segundo lugar está iOS con el 15 % profesional y 3 % como hobby o proyecto secundario[11].

Desde el punto de vista del uso, la venta de teléfonos celulares en todo el mundo con Android como sistema operativo representó el 86,2 % del total de las ventas, frente al 12,9 % de iOS y 0,9 % entre Windows, BlackBerry y otros. En Argentina Android representa el 79 % de los sistemas operativos del mercado, Windows 12 % e iOS, 3,5 %[10].

De estos hechos se desprende la necesidad de considerar un desarrollo que permita ser implementado en múltiples plataformas móviles. Se tendrá en cuenta para el alcance de esta tesis, Android, puesto que es el principal sistema operativo móvil del mercado en Argentina[10], además de su importante adopción en el mundo del desarrollo[11].

## **1.2. Características en aplicaciones para el ámbito universitario**

En la actualidad existen muchas aplicaciones para ayudar en cada aspecto de nuestra vida cotidiana, y el ámbito universitario no escapa a ello. En este sentido se revisarán los aspectos característicos de las más útiles[17] para poder analizar funcionalidades interesantes que puedan mejorar la experiencia de los estudiantes y fortalecer la presencia de la Universidad.

Los aspectos a considerar serán tratados en las siguientes secciones.

### **1.2.1. Novedades**

Es importante para el estudiante estar al tanto de las novedades sobre las distintas entidades que intervienen en el transcurso de su carrera universitaria: materias, Facultad, Universidad, biblioteca, etc. Muchas veces, al ser estas tan diversas, sus canales de comunicación también lo son. Es por ello que surge la necesidad de facilitar la unificación del punto de acceso a esta información. Por otra parte, en los usuarios de *smartphones* existe una tendencia a revisar repetitivamente por períodos cortos, contenido dinámico, fácilmente accesible desde el celular[12]. Por estas razones es que se considerará a las “novedades” como uno de los aspectos más relevantes.

Existen múltiples aplicaciones para el manejo de novedades. De hecho, en muchas de ellas es su principal característica y es por ello que en ocasiones

son adoptadas como la herramienta de publicación de noticias.

Tanto para Android como para iOS existen Facebook, Twitter y WhatsApp.



Figura 2: Captura de pantalla: ejemplo de uso de Facebook para la publicación de noticias.

Como principales características podemos destacar la visualización en un lugar común de todas las noticias de nuestro interés (y su actualización con un gesto) y el recibimiento de notificaciones, junto con un indicador visual de la cantidad de novedades.

### 1.2.2. Planificación estudiantil

La planificación es clave para la vida universitaria de los estudiantes. En este sentido resulta útil una herramienta que ayude a organizar fechas y horarios de cursada, parciales, finales y entregas en un cronograma. Existen aplicaciones para manejar esta información.

En Android está disponible *Timetable*<sup>1</sup>: que permite (de manera intuitiva) administrar las tareas, exámenes, permitiendo la sincronización con otros

---

<sup>1</sup>Timetable disponible en Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gabrielittner.timetable>



dispositivos. Como característica novedosa, silencia el teléfono en los horarios de clase. Para iOS existe *Class Timetable*<sup>2</sup> similar a la anterior, pero permitiendo el envío de notificaciones de tareas o vencimientos y mejores visualizaciones para las actividades de la semana.

### 1.2.3. Geolocalización

La ubicación en cualquier lugar del planeta puede definirse de manera simple a través de coordenadas (latitud, longitud y altitud). El auge de los *smartphones* y tabletas, el costo cada vez menor del acceso a la red y la popularidad de Internet, hace que haya una “mayor aplicación de la tecnología de geolocalización en el ámbito educativo” [5].

Los datos de geolocalización permiten relacionar una información con una posición en el mapa. Esto facilita la visualización y la identificación de patrones sobre zonas geográficas.

Por otra parte, también permite que los “usuarios encuentren a personas con intereses similares situadas en un entorno cercano y entren en contacto con ellas a través de servicios basados en la localización” [5].

### 1.2.4. Presencia móvil de la Universidad

El término *presencia móvil* refiere al hecho de *estar presente* en los dispositivos móviles (*smartphones* y *tablets*) estableciendo un canal de difusión de contenidos [15].

Uno de los aspectos importantes de tener una *app* es mejorar esta presencia de la Universidad en el ámbito de las aplicaciones y tiendas virtuales de las distintas plataformas móviles. En este sentido, uno de sus principales beneficios es: fortalecer la imagen. La existencia de una aplicación fortalece el conocimiento de la institución y la comunicación con sus usuarios. De esta manera, mejora el compromiso de ellos para con la Universidad [18].

---

<sup>2</sup>*Class Timetable* disponible en <https://itunes.apple.com/gb/app/class-timetable/id425121147?mt=8>

### 1.3. Aplicaciones universitarias existentes

Actualmente existen varias soluciones para dispositivos móviles en el contexto universitario. Tanto aplicaciones que abarcan aspectos puntuales en el proceso de educación, como plataformas para el desarrollo de herramientas universitarias. Se analizarán los aspectos interesantes de las aplicaciones más importantes en el ámbito de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina y el mundo.

#### 1.3.1. Informática UNLP



Figura 3: Capturas de pantalla de la aplicación de la Facultad de Informática: *Informática UNLP*.

Desde Mayo de 2016 está disponible la aplicación<sup>3</sup> de la Facultad de Informática. Entre sus características principales, esta posee:

- **Cartelera de novedades:** con la posibilidad de recibir notificaciones al momento de una publicación.
- **Aulas y horarios:** le permite al estudiante conocer qué materias están siendo dictadas en ese momento junto con la indicación del aula. Informa también sobre cuales son los días y horarios de las asignaturas

---

<sup>3</sup>*Informática UNLP* disponible en <https://play.google.com/store/apps/details?id=ar.edu.unlp.info.infoUNLP>

de su interés, y además posee una característica muy interesante: un escáner de código QR para conocer qué materia se está dictando en el aula escaneada.

- **Información académica e institucional:** comunica al usuario acerca de las carreras y los planes de estudio, el calendario académico y las fechas de los exámenes finales. También posee enlaces a la Facultad en las redes sociales e información de contacto.

### 1.3.2. Jursoc UNLP

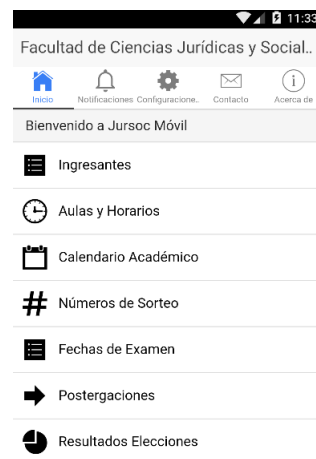


Figura 4: Captura de pantalla de la aplicación de la Facultad de Ciencias Jurídicas y sociales: *JursocUNLP*.

El área de informática de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales desarrolló una aplicación móvil<sup>4</sup> para sus estudiantes. En ella se destacan: la consulta de aulas y horarios de las cátedras, notificaciones sobre cambios en las mesas de examen, los números de sorteo utilizados para la inscripción a cursadas y la geolocalización del edificio para ser ubicado mediante el *GPS*.

---

<sup>4</sup>*JursocUNLP* disponible en <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jursocunlp.app&hl=es-419>

### 1.3.3. UNLP: ART Salud



Figura 5: Captura de pantalla de la aplicación *UNLP: ART Salud*.

Se trata de una aplicación <sup>5</sup> con información útil acerca de la aseguradora de riesgos de trabajo (ART) correspondiente a la Universidad Nacional de La Plata.

Contiene mapas para ubicar las oficinas de la ART, teléfonos útiles y una guía de trámites

---

<sup>5</sup> *UNLP: ART Salud* disponible en [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobincube.tramites\\_art.sc\\_HS2EQP](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobincube.tramites_art.sc_HS2EQP)

### 1.3.4. Kurogo (Modo Labs)



Figura 6: Capturas de pantalla del menú principal de aplicaciones realizadas con Kurogo.

Kurogo es una plataforma desarrollada por Modo Labs para crear aplicaciones móviles (con sistema operativo Android o iOS) orientadas a la favorecer la comunicación y dar a conocer información acerca de entidades, en especial, universitarias, de manera sencilla. Dicha plataforma está organizada en una serie de módulos (expresados a través íconos con texto en la pantalla principal como se muestran en la figura 6) que representan datos y actividades de interés para el estudiante: servicios que ofrecen, enlaces, eventos, horarios, teléfonos y mapas. Se destacan algunas de sus funciones:

- **Calendario:** Agrupados por las categorías a las que pertenecen, se muestra información de los eventos relacionados a la universidad, con la posibilidad de buscarlos, compartirlos y agregarlos al calendario del dispositivo.
- **Mensajería:** Le permite a los estudiantes recibir notificaciones push y mensajes en forma de avisos en tira<sup>6</sup>.
- **Bibliotecas:** Permite realizar búsquedas de libros y artículos y consultar su información y disponibilidad Mapa: ofrece un mapa completo de

---

<sup>6</sup>Los avisos en tira son mensajes breves que aparecen en la parte superior de la pantalla.

los edificios internos del campus universitario (de interiores y exteriores). Existe también la posibilidad de realizar búsquedas.

- **Emergencias:** Permite recibir noticias críticas de emergencias y acceder al listado de teléfono útiles.
- **Comedor:** Da a conocer los menús y platos que ofrece el comedor, junto con sus horarios.
- **Estacionamiento:** Este módulo permite recibir información en vivo de los lugares libres para estacionar el automóvil. Requiere de software y hardware extra para permitir esta funcionalidad.

Kurogo es utilizada por Universidades como Colgate University, Harvard y CSUN, entre otras.

### 1.3.5. Universidad de Harvard

La Universidad de Harvard[9] posee varias aplicaciones móviles para sus estudiantes. La principal, Harvard Mobile, está desarrollada utilizando Kurogo (antes mencionada) y brinda la información básica que provee esta plataforma. Está disponible para iOS, Android y web móvil<sup>7</sup>. También disponen de tres aplicaciones orientadas tours y recorridos virtuales (con diferentes temáticas históricas, culturales y botánicas), y otra relacionada con eventos y noticias de la escuela de salud pública.

---

<sup>7</sup>Sitio web optimizado para móviles: <https://m.harvard.edu/>

### 1.3.6. Universidad de Oxford

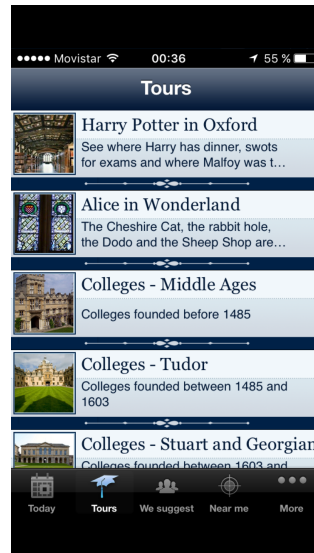


Figura 7: Captura de pantalla de la aplicación oficial de la universidad de Oxford.

Para la Universidad de Oxford[13] existe una aplicación principal (*Oxford University: The Official Guide app*, disponible solo para iOS) que está centrada en mostrar las novedades y los recorridos turísticos focalizados en distintas temáticas como esculturas, jardines y ganadores del premio Nobel, entre otras. Permite también, conocer qué hay en los alrededores y mostrar sugerencias de qué hacer en esa zona.

Existen además otras *apps* secundarias que permiten ver la revista de la institución (*Oxford Today*) y recorrer sus museos (*Explore Oxford University Museums*) y un sitio web adaptado con estilos móviles en el que sus principales funciones son: conocer las tareas diarias, verificar el estado del transporte en colectivo, encontrar un libro de la biblioteca, etcétera.

## 2. Capítulo II: Análisis y marco teórico

### 2.1. Introducción

Este capítulo presentará el marco teórico y el análisis de las tecnologías existentes, para fundamentar el desarrollo propuesto y su implementación.

Es importante destacar que para el marco teórico del proyecto propuesto en esta tesina, surge la necesidad de considerar los mecanismos para:

- Brindar un mecanismo genérico para integrar información útil para el estudiante, entre distintos sistemas implementados en la Universidad Nacional de La Plata.
- Proveer nuevas operaciones y que estas estén disponibles para su uso externo, a través de otros sistemas.
- Comunicar datos de interés entre el *backend* y los dispositivos móviles.
- Representar estos datos en una aplicación móvil, de manera sencilla y que el usuario encuentre cómodo al momento de su utilización.

Por otra parte, considerará algunos de los servicios implementados actualmente por la Universidad Nacional de La Plata (y sus dependencias) para lograr su integración. Además, se considerará la potencialidad de incorporación de otros servicios pre-existentes a este desarrollo.

### 2.2. Infraestructura del *backend*

En la arquitectura del *software* existen muchas capas entre el usuario y el procesador físico que ejecuta las instrucciones. Una de ellas, es la denominada como *backend*. Esta capa es la que se encarga de manejar la lógica de negocios y el almacenamiento, y su ejecución se hará del lado del servidor.

En las siguientes secciones analizaremos las características técnicas requeridas por las necesidades planteadas en la introducción de ese capítulo, que justifiquen las decisiones para este desarrollo (en relación con el *backend*).



### 2.2.1. Sistemas distribuidos

Al comienzo de la era de las computadoras modernas, entre 1945 y 1985, estas eran muy costosas y de gran tamaño. Además operaban independientemente unas de otras.

A mediados de los años 80, ocurrieron dos avances tecnológicos claves que resultaron en el comienzo de una nueva era para favorecer el desarrollo de los sistemas distribuidos[3].

El primero es el avance en la potencia de los microprocesadores: se produjo un gran aumento del poder de cómputo y a su vez una considerable reducción en su precio. Esto fue tan vertiginoso que, como indica Tanenbaum, “si los autos hubieran mejorado a este ritmo en el mismo período de tiempo, un *Rolls Royce* hoy hubiera costado 1 dólar y obtendríamos un billón de millas por galón. Desafortunadamente, también sería probable que tuviera un manual de 200 páginas explicando cómo abrir la puerta”[16].

El segundo avance se trata de la aparición de las redes de alta velocidad: desde las redes de área local, hasta las redes de área amplia, permitieron que miles de computadoras se conecten entre sí. Con velocidades variantes, han ido evolucionando desde unos pocos Kilobits hasta Gigabits por segundo.

En conclusión, estos dos factores hacen que hoy sea posible desarrollar fácilmente sistemas que integren a múltiples computadoras que interactúan a través de redes de alta velocidad. Estos sistemas y su interacción definen un sistema distribuido.

Tanenbaum y Van Steen definen a los sistemas distribuidos como “una colección independiente de computadoras que se muestran a sus usuarios como un único sistema coherente”[16, p. 2]. De esta manera especifican que sus principales objetivos son:

- Hacer que los recursos remotos estén disponibles de manera controlada y eficiente.
- Ocultar que procesos y recursos están físicamente dispersos entre computadoras distintas.
- Ser abiertos. Esto significa que el acceso a sus servicios esté establecido por ciertas reglas estándar que definan su sintaxis y su semántica.
- Ser escalables. Esto es que tenga la posibilidad de crecer sin perder calidad en el servicio.

Estos objetivos serán requerimientos primordiales para llevar a cabo la integración de los servicios de la Universidad con la aplicación móvil.

#### 2.2.1.1 Servicios Web

Según la definición de la *Universal Description, Discovery and Integration* (UDDI), los Servicios Web son “aplicaciones modulares, auto-contenidas que tienen interfaces abiertas, orientadas a Internet y basadas en estándares” [4].

En términos generales, son la manera de exponer información y funcionalidad de un sistema a través de tecnologías Web, respetando sus estándares. El uso de estos es clave, ya que reduce la heterogeneidad existente entre sistemas facilitando su integración[1]. Esto nos permite utilizar los estándares Web como medio para comunicar sistemas.

Por estas razones se considera a los servicios Web como interfaz para realizar la comunicación de las aplicaciones de la Universidad. En las siguientes secciones se revisan los distintos tipos de servicios web, describiendo sus principales características.

#### 2.2.1.2 SOAP

*Simple Object Access Protocol* (SOAP) define un protocolo de envío de información estructurada, con un tipo asociado y de manera descentralizada utilizando como lenguaje XML[2]. Estos datos pueden viajar sobre protocolos de transporte existentes como *HyperText Transfer Protocol* (HTTP) o *Simple Mail Transfer Protocol* (SMTP).

Un mensaje en SOAP consta de un elemento “sobre” (en inglés *Envelope*) que dentro contiene otros dos elementos: un encabezado (*header*) y un cuerpo (*body*). Con esta estructura básica, ya es posible la comunicación.

```
<SOAP:Envelope xmlns:SOAP="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/">
  <SOAP:Header>
    <!-- Contenido del encabezado -->
  </SOAP:Header>
  <SOAP:Body>
    <!-- Contenido del cuerpo -->
  </SOAP:Body>
</SOAP:Envelope>
```

Bloque de código 1: Ejemplo de estructura básica de mensaje XML en SOAP. *Envelope* tiene dos hijos: *header* y *body*.

Por otra parte, SOAP define un modelo que le permite indicar a los receptores del mensaje cómo deben procesarlo. Modela el concepto de *actor* que es quien sabe qué parte del mensaje le corresponde y cual descartar para enviar al siguiente.

Sus servicios permiten especificar un documento WSDL (en formato XML) utilizado para detallar la interfaz de conexión, brindando información al usuario sobre los parámetros y sus tipos de dato.

Las fortalezas de SOAP[14] son:

- Transparencia e independencia respecto del protocolo de transporte.
- El uso de WSDL para describir la interfaz del servicio ayuda a abstraer detalles del protocolo de comunicación y serialización, así como también cuestiones de la plataforma sobre el que está implementado (y el lenguaje utilizado).

Sus debilidades:

- Permite la existencia de problemas de interoperabilidad cuando se filtran tipos de datos nativos o construcciones del lenguaje en la interfaz, atravesando las capas de abstracción.
- Produce un “desajuste de impedancia” que resulta costoso al traducir los datos en formato XML a datos utilizados en lenguajes orientados a objetos.

### 2.2.1.3 REST

*REpresentational State Transfer* (REST)[6] es una arquitectura de servicios (cliente-servidor) que se basa en los estándares de la Web. En ella, los datos y las funciones son considerados recursos y estos son accedidos mediante *Uniform Resource Identifier* (URI). Las acciones sobre estos recursos son las definidas por los verbos del protocolo HTTP: GET, POST, PUT, DELETE (entre otros).

De esta forma, su diseño fomenta que los servicios sean simples, livianos y performantes.

Sus fortalezas son[14]:

- Su sencillez: al utilizar estándares web (HTTP, URI, *Multipurpose Internet Mail Extensions* (MIME), *JavaScript Object Notation* (JSON), XML) definidos por la *World Wide Web Consortium* (W3C) e *Internet Engineering Task Force* (IETF), la infraestructura necesaria para su implementación, es de uso generalizado.
- Servidores y clientes HTTP están disponibles para la mayoría de los lenguajes de programación, sistemas operativos y plataformas. Además el puerto 80 generalmente se deja abierto en cualquier configuración de *firewall*.
- Infraestructura liviana y económica.
- Fácilmente escalable gracias a que soporta caché, balance de carga y Clustering.
- Permite formatos de mensajes livianos como JSON o inclusive texto plano para tipo de datos simples.

Sus debilidades son:

- Su implementación, al ser abierta, a veces no se adapta al correcto uso de los verbos HTTP.
- Para solicitudes idempotentes (utilizando el verbo *GET*), existe una limitación en el tamaño de la URI de 4KB.

#### 2.2.1.4 SOAP o REST: Conclusión

En base a las ventajas y desventajas de ambas tecnologías, se realizó un análisis[14, p. 809] y se concluyó que es conveniente utilizar REST para integrar servicios a medida a través de la Web y preferir SOAP en la integración de aplicaciones de negocio y que posean como requisito la calidad de servicio.

En base a lo analizado se concluye que la utilización de servicios REST es conveniente para este desarrollo puesto que: provee mayor flexibilidad, es más liviana, sus tecnologías son de uso generalizado y se adapta correctamente a las necesidades de conexión de los dispositivos móviles y de otros servicios externos que consuman la información provista. Además facilita la posibilidad de escalar horizontalmente y permite el uso de caché.

Por otra parte, para la comunicación con aplicaciones móviles, REST supera ampliamente a SOAP por lo que se recomienda la utilización de servicios RESTful[8] para la conexión entre el *backend* y el dispositivo.

## **2.2.2. Autorización y autenticación**

### **2.2.2.1 OAuth**

### **2.2.2.2 API Key y API Secret**

## **2.3. Infraestructura del *frontend***

### **2.3.1. Interfaz de usuario**

### **2.3.2. Aplicaciones móviles nativas**

### **2.3.3. Aplicaciones móviles híbridas**

#### **2.3.3.1 Apache Cordova**

#### **2.3.3.2 Ionic**

## **2.4. Análisis de algunos servicios de la UNLP**

### **2.4.1. SIU Guaraní**

### **2.4.2. Moodle**

### **2.4.3. Meran**

## 3. Capítulo III: Desarrollo

### 3.1. Funcionalidad

#### 3.1.1. Noticias

- Globales
  - Con usuarios asociados: Notifica a todos los usuarios que utilizan la aplicación de API (se ignora listado de usuarios específicos ya que la noticia es global).
  - Sin usuarios asociados: Notifica a todos los usuarios que utilizan la aplicación de API.
  - Con contexto asociado: Notifica a todos los usuarios que utilizan la aplicación de API y a los interesados en el contexto.
- No globales
  - Con usuarios asociados: Notifica solamente a los usuarios del listado asociado.
  - Sin usuarios asociados: No notifica a nadie en particular (no debería existir)
  - Con contexto asociado: Notifica a todos los usuarios interesados en el contexto.

## 4. Capítulo IV: Conclusión

### 4.0.2. Trabajos futuros

## Referencias

- [1] Gustavo Alonso, Fabio Casati, Harumi Kuno, and Vijay Machiraju. Web services. In *Web Services*, pages 123–149. Springer, 2004.
- [2] Don Box, David Ehnebuske, Gopal Kakivaya, Andrew Layman, Noah Mendelsohn, Henrik Frystyk Nielsen, Satish Thatte, and Dave Winer. Simple object access protocol (soap) 1.1, 2000.
- [3] Pier Luigi Capucci. Art, multiplicity and awareness. 2005.
- [4] UDDI Consortium et al. Uddi executive white paper, 2001.
- [5] Eva Durall Gazulla, Begoña Gros Salvat, Marcelo Fabián Maina, Larry Johnson, and Samantha Adams. Perspectivas tecnológicas: educación superior en iberoamérica 2012-2017. 2012.
- [6] Roy Thomas Fielding. Rest: architectural styles and the design of network-based software architectures. *Doctoral dissertation, University of California*, 2000.
- [7] Google. Apps from the University of Oxford. <http://es.slideshare.net/delgadocristian/estudio-de-google-sobre-smartphones-en-argentina>, 2017. [Online; accedido 17-01-2017].
- [8] Hatem Hamad, Motaz Saad, and Ramzi Abed. Performance evaluation of restful web services for mobile devices. *Int. Arab J. e-Technol.*, 1(3):72–78, 2010.
- [9] harvard.edu. Harvard Mobile Apps. <http://www.harvard.edu/about-harvard/harvard-mobile-apps>, 2017. [Online; accedido 17-01-2017].
- [10] kantarworldpanel. Smartphones OS sales market share. <http://www.kantarworldpanel.com/global/smartphone-os-market-share/>, 2016. [Online; accedido 22-02-2017].
- [11] Christina Voskoglou Mark Wilcox, Stijn Schuermans. The state of the developer nation q3 2016. *Developer Economics*, Agosto 2016. <https://www.developereconomics.com/reports/developer-economics-state-developer-nation-q3-2016> [Online; accedido 23-11-2016].



- [12] Antti Oulasvirta, Tye Rattenbury, Lingyi Ma, and Eeva Raita. Habits make smartphone use more pervasive. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(1):105–114, 2012.
- [13] ox.ac.uk. Apps from the University of Oxford. <http://www.ox.ac.uk/apps>, 2017. [Online; accedido 17-01-2017].
- [14] Cesare Pautasso, Olaf Zimmermann, and Frank Leymann. Restful web services vs. big’web services: making the right architectural decision. In *Proceedings of the 17th international conference on World Wide Web*, pages 805–814. ACM, 2008.
- [15] María Ripoll. ¿POR QUÉ NECESITA MI EMPRESA UNA APLICACIÓN MÓVIL? <https://www.emprenderalia.com/por-que-necesita-mi-empresa-una-aplicacion-movil/>, 2016. [Online; accedido 20-01-2017].
- [16] Andrew S Tanenbaum and Maarten Van Steen. *Distributed systems: principles and paradigms*. Prentice-Hall, 2007.
- [17] Laura Tucker. Most Helpful Apps for Students. <https://www.topuniversities.com/blog/most-helpful-apps-students>, 2016. [Online; accedido 17-01-2017].
- [18] Jamil Velji. 4 Ways Your Business Can Benefit From Having a Mobile App. <https://buildfire.com/ways-business-benefit-having-mobile-app/>, 2016. [Online; accedido 17-01-2017].

# Glosario

## Clustering

Agrupamiento de computadoras conectadas por una red de alta velocidad que figuran como si fuesen una sola computadora. 17

## HTTP

*HyperText Transfer Protocol*. 15–17

## IETF

*Internet Engineering Task Force*. 17

## iOS

Sistema operativo desarrollado por Apple Inc. para dispositivos como smartphones y tabletas. 12

## JSON

*JavaScript Object Notation*. 17

## MIME

*Multipurpose Internet Mail Extensions*. 17

## REST

*REpresentational State Transfer*. 16

## smartphone

Nombre en inglés dado a los teléfonos inteligentes. 1

## SMTP

*Simple Mail Transfer Protocol*. 15

## SOAP

*Simple Object Access Protocol*. 15, 16, 25

## UDDI

*Universal Description, Discovery and Integration*. 15

**URI**

*Uniform Resource Identifier*. 16, 17

**W3C**

*World Wide Web Consortium*. 17

**WSDL**

Web Services Description Language, es un formato del Extensible Markup Language (XML) que se utiliza para describir servicios web (WS).  
16

**XML**

Del inglés *eXtensible Markup Language*, que significa Lenguaje de Marcas Extensible: es un meta-lenguaje que permite definir lenguajes de marcas.. 15–17

## Índice de figuras

1.	Porcentaje de desarrolladores que elijen como plataforma primaria el sistema operativo. . . . .	3
2.	Captura de pantalla: ejemplo de uso de Facebook para la publicación de noticias. . . . .	5
3.	Capturas de pantalla de la aplicación de la Facultad de Informática: <i>Informática UNLP</i> . . . . .	7
4.	Captura de pantalla de la aplicación de la Facultad de Ciencias Jurídicas y sociales: <i>JursocUNLP</i> . . . . .	8
5.	Captura de pantalla de la aplicación <i>UNLP: ART Salud</i> . . . . .	9
6.	Capturas de pantalla del menú principal de aplicaciones realizadas con Kurogo. . . . .	10
7.	Captura de pantalla de la aplicación oficial de la universidad de Oxford. . . . .	12

## Listado de bloques de código

1.	Ejemplo de estructura básica de mensaje XML en SOAP. <i>Envelope</i> tiene dos hijos: <i>header</i> y <i>body</i> . . . . .	16
----	---	----

## Índice de cuadros