



Institución Privada sin Fines de Lucro

**VICERRECTORADO ACADÉMICO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA**  
**DEPARTAMENTO:**  
**SOFTWARE Y SISTEMAS**

**CÓDIGO: 252L26**  
**HC.: 4 H/C**  
**CARÁCTER: OBLIGATORIA**  
**REQUISITO: 252L25**  
**UBICACIÓN: NOVENO SEMESTRE**  
**VALIDEZ: ENERO 2015**

**PROGRAMA:**  
**PROGRAMACION DE DISPOSITIVOS MOVILES**

**I.- OBJETIVOS GENERALES:**

Capacitar al estudiante a programar interfaces de usuario, entrada y salida de datos, lectura y escritura de ficheros, herramientas gráficas, gráficos interactivos, visualización de imágenes, reproducción de sonido, temas, recursos, diálogos de progreso, notificaciones, animaciones gráficas y simulaciones.

**II.- CONTENIDO PROGRAMÁTICO:**

**COMPONENTE TEÓRICO:**

**Tema 1. Introducción a la Programación para Móviles**

- ☐ Aspectos Generales
- ☐ Entorno de desarrollo
- ☐ Arquitectura Móvil
- ☐ Componentes de una Aplicación

**Tema 2. Interfaz**

- ☐ Creación de Interfaz / Usuario
- ☐ Edición Visual de vistas
- ☐ Aplicaciones
- ☐ Recursos Alternativos

**Tema 3. Gráficos**

- ☐ Aspectos Generales.
- ☐ Representación Gráfica
- ☐ Animaciones

**Tema 4. Entradas en Móviles**

- ☐ Manejo de Eventos
- ☐ Teclados y Pantalla táctil
- ☐ Usos de Threads
- ☐ Aplicación



Institución Privada sin Fines de Lucro

### **Tema 5. Multimedia y Ciclo de Vida**

- ☐ Introducción
- ☐ Ciclo de vida de una aplicación
- ☐ Aplicando Multimedia
- ☐ Video y Audio
- ☐ Aplicaciones multimedia para móvil

### **COMPONENTE PRÁCTICO:**

**PRACTICA 1.-** Creación de aplicaciones: Interfaz/usuario, Entrada y salida

**PRACTICA 2.-** Desarrollar Aplicaciones: Manejo de gráficos y multimedia.

### **III.- MODO DE EVALUACIÓN:**

**TEÓRICO:** La evaluación se realizará de manera continua (Evaluativos Escritos y Talleres), tendrán un valor del 50% de la nota definitiva.

**PRÁCTICO:** Se asignarán tres (02) proyectos y tendrán un valor del 50% de la nota definitiva

### **IV.- BIBLIOGRAFÍA:**

- **AMARO, J.** Android: Programación de dispositivos móviles a través de Ejemplos. Alfaomega Grupo Editor. México. 2012.
- **GALVES, S.** Java al tope. J2ME. Universidad de Málaga, España. 2001