

Taller de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Nombre de la Asignatura	Taller de Aplicaciones para Dispositivos Móviles
Materia	Programación
Créditos	4
Objetivo de la Asignatura	Formar al estudiante en los conceptos y tecnologías vinculados con la programación de aplicaciones para dispositivos móviles.
Metodología de enseñanza	El curso tendrá una modalidad de Taller, con algunas clases iniciales de introducción a los temas del curso y un proyecto a desarrollar a lo largo del mismo con seguimiento de los docentes. Se dictarán 2 horas semanales de clases teórico-prácticas durante la primera mitad del semestre para presentar los conceptos planteados en el temario. Adicionalmente cada alumno deberá dedicar un promedio de 2 horas semanales para el estudio y realización de ejercicios prácticos. En la segunda mitad del semestre, el estudiante deberá dedicar un promedio de 4 horas semanales para la realización de un proyecto grupal. En este período, los grupos de trabajo mantendrán clases de consulta con el docente en el horario de clase.
Temario	<p>1 Introducción a los dispositivos móviles.</p> <ul style="list-style-type: none">• 1.1 Tipos de dispositivos móviles. Resoluciones de pantalla. Sistemas operativos.• 1.2 Particularidades del desarrollo para móviles: interfaces, conectividad, capacidad de procesamiento, almacenamiento. <p>2 Tecnologías de desarrollo.</p> <ul style="list-style-type: none">• 2.1 Web.• 2.2 Nativo (ej. Android, iOS, Windows Phone, etc.).• 2.3 Híbrido.• 2.4 Web vs Nativo vs Híbrido. <p>3 Profundización en una de las tecnologías estudiadas.</p> <ul style="list-style-type: none">• 3.1 Arquitectura de las aplicaciones.• 3.2 Frameworks de desarrollo existentes.• 3.3 Diseño de interfaz y navegabilidad.

	<ul style="list-style-type: none"> • 3.4 Almacenamiento de datos en el dispositivo. • 3.5 Acceso a servicios, características y configuración del dispositivo. • 3.6 Comunicación con redes sociales y otros servicios en línea.
Bibliografía	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mobile HTML5 E. Weyl</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (O`Reilly Media) • <i>HTML5 Mobile Development Cookbook S. Chuan</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Packt Publishing) • <i>Beginning Android 3 M. Murphy</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Apress) • <i>Professional Android 4 Application Development R. Meier</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Wrox) • <i>Pro jQuery Mobile B. Broulik</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Apress) • <i>Pro iOS Web Design and Development A. Picchi</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Apress) • <i>Programming in Objective-C S. G. Kochan</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Addison-Wesley Professional) • <i>iOS 6 Development Unleashed: Developing Mobile Applications for Apple iPhone, iPad, and iPod Touch R. McGovern</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Sams Publishing) • <i>Pro Android 4 S. Komatineni, D. MacLean</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Apress) • <i>Windows Phone 8 in Action T. Binkley-Jones, M. Perga, M.Sync, A. Benoit</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Manning Publications) • <i>Mobile Platforms and Development Environments S. Helal, R. Bose, W. Li</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (Morgan & Claypool Publishers) • <i>Professional Mobile Application Development J. McWherter , S. Gowell</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ (John Wiley & Sons)
Previaturas	Se deberán tener aprobadas completamente (curso y examen) las siguientes asignaturas:

	<ul style="list-style-type: none">• Programación Avanzada• Base de datos 1
--	---

Anexo

Formas de Evaluación:

- Participación en clase y realización de ejercicios prácticos.
- Realización del proyecto grupal.
- Defensa final grupal, incluyendo presentación oral y demostración del producto logrado.

En base a esta evaluación el estudiante podrá aprobar completamente el curso o reprobalo.