



**INFORMÁTICA MÓVIL
GUÍA DOCENTE CURSO 2012-13**

Titulación:	Grado en Ingeniería Informática			801G	
Asignatura:	Informática móvil			453	
Materia:	Ingeniería del software				
Módulo:	Optativas				
Carácter:	OPTATIVA	Curso:	4	Semestre:	Segundo Semestre
Créditos ECTS:	6,00	Horas presenciales:	60,00	Horas estimadas de trabajo autónomo:	90,00
Idiomas en que se imparte la asignatura:	Español				
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Inglés, Español				

DEPARTAMENTOS RESPONSABLES DE LA DOCENCIA

MATEMÁTICAS Y COMPUTACIÓN			R111
Dirección:	C/ Luis de Ulloa, s/n	Código postal:	26004
Localidad:	Logroño	Provincia:	La Rioja
Teléfono:	941299452	Fax:	941299460
Correo electrónico:			

PROFESORES

Profesor responsable de la asignatura:	Mata Sotés, Eloy Javier		
Teléfono:	941299455	Correo electrónico:	eloy.mata@unirioja.es
Despacho:	228	Edificio:	Edificio Vives
Horario de tutorías:	No especificado		

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Tecnologías de dispositivos móviles (PDA, GPS, teléfonos móviles, ...): arquitectura, comunicaciones.
- Sistemas operativos específicos para móviles.
- Entornos de desarrollo y herramientas de programación.
- Interfaces de usuario.
- Casos de aplicación.

REQUISITOS PREVIOS DE CONOCIMIENTOS Y COMPETENCIAS PARA PODER CURSAR CON ÉXITO LA ASIGNATURA

- Saber administrar y usar los servicios de los sistemas operativos más extendidos.
- Conocer los aspectos básicos de las redes de ordenadores y saber configurar diversos protocolos de comunicaciones.
- Ser capaz de diseñar e implementar aplicaciones web distribuidas.
- Ser consciente de las vulnerabilidades de seguridad más comunes en aplicaciones web.

Relación de asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias requeridos

Programación de aplicaciones web
Sistemas distribuidos
Sistemas operativos

CONTEXTO

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG2 Estar capacitado para, utilizando el nivel adecuado de abstracción, establecer y evaluar modelos que representen situaciones reales.

CG3 Estar capacitado para encontrar, relacionar, estructurar e interpretar datos, información y conocimiento provenientes de diversas fuentes.

CG5 Estar capacitado tanto para trabajar autónomamente, como para integrarse de modo eficaz en equipos de trabajo.

CG6 Demostrar conocimiento y comprensión del contexto económico y organizativo en el que se desarrolla su trabajo.

CG7 Haber desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para continuar su formación.

Competencias específicas

CE3 Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los

sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

CE4 Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CE5 Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad.

CE6 Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.

CE7 Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.

CE8 Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CE11 Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocer los diversos dispositivos móviles existentes en el mercado y reconocer las características técnicas que los diferencian entre sí.
- Conocer los distintos sistemas operativos y entornos de desarrollo de software específicos para dispositivos móviles.
- Ser capaz de desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles, reconociendo sus particularidades.

TEMARIO

- Dispositivos móviles. Plataformas y sistemas operativos
- Gestión de proyectos. Metodologías ágiles
- Desarrollo de aplicaciones móviles
- Interfaces de usuario
- Persistencia
- Servicios basados en localización
- Multimedia
- Casos prácticos

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Android Apps for Absolute Beginners Absys
Básica	Android 4 : desarrollo de aplicaciones Absys
Básica	Desarrollo de aplicaciones para iPhone & iPad sobre iOS 5 Absys
Recursos en Internet	
Metodología SCRUM	http://www.scrum.org/
Sitio oficial de Android	http://www.android.com/
Sitio oficial de iOS	https://developer.apple.com/

METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

Clases teóricas
Seminarios y talleres
Clases prácticas
Tutorías
Estudio y trabajo en grupo
Estudio y trabajo autónomo individual

Métodos de enseñanza

Método expositivo - Lección magistral
Resolución de ejercicios y problemas
Aprendizaje orientado a proyectos
Aprendizaje cooperativo

ORGANIZACIÓN



Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Clases prácticas de aula	Grande	18,00
Clases prácticas de laboratorio o aula informática	Informática	28,00
Clases teóricas	Grande	14,00
Total de horas presenciales		60,00
Trabajo autónomo del estudiante		Horas
Estudio autónomo individual o en grupo		0,00
Preparación de las prácticas y elaboración de cuaderno de prácticas		0,00
Preparación en grupo de trabajos, presentaciones (orales, debates, ...), actividades en biblioteca o similar		0,00
Resolución individual de ejercicios, cuestiones u otros trabajos, actividades en biblioteca o similar		0,00
Total de horas de trabajo autónomo		90,00
Total de horas		150,00

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	%	¿Recuperable?
Trabajos y proyectos	100	Sí
Total	100%	

Comentarios

Para los estudiantes a tiempo parcial (reconocidos como tales por la Universidad), los apartados de evaluación no recuperable podrán ser sustituidos por otros, a especificar en cada caso.

Crucios críticos para superar la asignatura

- Asistencia a clase obligatoria. Los estudiantes a tiempo parcial que no puedan asistir a clase deberán realizar una actividad complementaria que dependerá de las circunstancias personales de cada alumno. Esta actividad se acordará al comienzo del curso.
- Entrega de los proyectos en las fechas predeterminadas