

GUÍA DOCENTE

**DESARROLLO DE
APLICACIONES MÓVILES**

Desarrollo De Aplicaciones Móviles

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Optativa
Organización temporal		Curso 4; Semestre 7
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		Tecnología y desarrollo para dispositivos móviles Diseño de productos interactivos multidispositivo Desarrollo de aplicaciones para dispositivos Android Desarrollo de aplicaciones para dispositivos iOS Desarrollo web
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.
	Habilidades y destrezas	HD02 Elaborar propuestas de proyectos tecnológicos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas y tendencias disponibles, la seguridad requerida y las condiciones de mercado HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD09 Aplicar técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto tanto para entornos tradicionales como para aplicaciones móviles HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional
	Competencias	CP07 Planificar proyectos y departamentos técnicos en el entorno de las TIC tanto con recursos propios como con recursos del Ecosistema existente tanto nacional como internacional. CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA Analizar proyectos de tecnología móvil considerando las características de las comunicaciones inalámbricas y su alcance, los diferentes tipos de dispositivos móviles y sus características, y las alternativas para el desarrollo de aplicaciones móviles.		

- Valorar de forma crítica las ventajas y desventajas del desarrollo para cada una de las plataformas móviles existentes.
- Conocer el diseño centrado en el usuario para dispositivos móviles.
- Investigar y analizar las necesidades y el comportamiento de los usuarios en relación con los dispositivos móviles y sus aplicaciones.
- Diseñar la arquitectura, interacción e interfaz de productos interactivos multidispositivo.
- Evaluar la usabilidad de las aplicaciones y conocer el comportamiento de los usuarios
- Utilizar de forma efectiva los lenguajes de programación de las plataformas móviles más representativas del mercado.
- Aplicar mecanismos de control, prueba y depuración de errores en el desarrollo de aplicaciones móviles.
- Usar las herramientas y entornos de desarrollo disponibles para las plataformas móviles más representativas del mercado.

Resultados de aprendizaje MENCIÓN

- CPISGP1 Desarrollar código y aplicaciones multiplataforma (aplicaciones móviles, videojuegos, etc.).

Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	18	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	38	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	40	40
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
	Total	60	110
Observaciones			
Modalidad Virtual	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	8	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	18	
	Actividades Dirigidas Asíncronas	30	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
	Total	70	120
Observaciones			