



Expte. N° 69.668.-

Santa Fe, 27 de marzo de 2017.-

VISTO el expediente de referencia mediante el cual se propone la incorporación de la asignatura "Programación de dispositivos móviles" como asignatura optativa para la carrera Ingeniería en Informática, y

CONSIDERANDO:

QUE se cuenta con los antecedentes y el programa de la asignatura propuesto;

QUE la Comisión de Seguimiento Académico y el Director del Departamento Informática recomiendan la incorporación de la asignatura como optativa de la carrera Ingeniería en Informática;

POR ELLO, y teniendo en cuenta despacho de la Comisión de Enseñanza,

EL CONSEJO DIRECTIVO
De la Facultad de Ingeniería y Ciencias Hídricas
Resuelve:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar la incorporación de la asignatura "Programación para dispositivos móviles" como asignatura optativa de la carrera Ingeniería en Informática, la que tendrá una carga horaria semanal de 04 horas (haciendo un total de 60 cuatrimestrales), requiriéndose para su cursado tener aprobado el 6to.cuatrimestre de la carrera, acreditado Inglés; y su programa, como anexo, formará parte de la presente Resolución.

ARTÍCULO 2º.- Inscribase, comuníquese, dese a publicidad. Tome nota el Prof. Pablo GARELLO, Secretaría Académica, Director de la carrera de Ingeniería en Informática, Departamento Alumnado y Bedelía. Cumplido, archívese.-

RESOLUCIÓN CD N° **67/17**



Expte. Nº 69.668.-

ANEXO Resol CD Nº 67/17

PROGRAMA ASIGNATURA: “PROGRAMACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES”

EQUIPO DOCENTE: Federico CASTOLDI, Gabriel DALMOLIN, Pablo GARELLO, Emmanuel ROJAS FREDINI.

CONTENIDOS MÍNIMOS DE LA ASIGNATURA: Características de los dispositivos móviles y su evolución. Introducción al ecosistema Android. El móvil en la nube. WebSocket. Webservice. Conectividad con el exterior. HTTP. JSON. XML. Push. Geo-localización. Mapas. Hilos. AsyncTask. Publicación de aplicaciones en el Google Play Store.

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA: Que el alumno logre dominar y aplicar los conceptos necesarios para trabajar con dispositivos móviles.

PROGRAMA ANALÍTICO:

Unidad I: Introducción a los Dispositivos Móviles. Evolución. Los Equipos: la pantalla, la memoria, el teclado, introducción de texto, tecnologías de comunicación, otras características.

Unidad II: Activity, Layout y View. Mi primera aplicación.

Unidad III: Intent y Adapter. Comunicación con otras aplicaciones del móvil y de la nube

Unidad IV: Sensores (Acelerómetro, GPS, Oscilómetro). Sensores (Acelerómetro, GPS, Oscilómetro)

Unidad V: Webservice, JSON, AsyncTask. Consumir servicios a través de Webservice disponibles en la web. Interpretar datos en formato JSON. Crear tareas asincrónicas.

Unidad VI: SQLite. Guardar datos en el motor de datos SQLite, integrado al CORE de Android.

Unidad VII: ListView Adapter. Crear una aplicación tipo Carrito de Compras para móviles.

Unidad VIII: Fragment. Interfaz de alto nivel, diseño de pantallas utilizando Fragments.

Unidad IX: GooglePlayStore. Subir aplicaciones al Google Play Store.

Unidad X: WebSocket – PUSH – Servidor HTTP. Programar aplicaciones del lado del servidor.

Universidad Nacional del Litoral

Facultad de Ingeniería y
Ciencias Hídricas

Secretaría de Consejo Directivo

Ciudad Universitaria

C.C. 217

(3000) Santa Fe

Tel: (54) (0342) 4575 246 int. 213

Fax: (54) (0342) 4575 224

E-mail: consejo@fich.unl.edu.ar