



# “Programación de Dispositivos Móviles”

Presentación del Curso

Rogelio Ferreira Escutia



***Bienvenido!!!***



# 1) *Objetivo General*

- **Conocer el funcionamiento y programación de dispositivos móviles utilizando diferentes tipos de plataformas.**

## ***2) Aportación al Perfil Profesional***

- **Esta asignatura aporta al perfil del estudiante los conocimientos necesarios para programar dispositivos móviles mediante el uso de herramientas de desarrollo y emuladores.**
- **Este curso plantea diferentes plataformas de desarrollo en el cómputo móvil, así como algunos factores importantes en éste ámbito, como son los recursos limitados, conectividad o consumo de batería.**

### ***3) Competencias Previas (a)***

- **Analizar y solucionar problemas informáticos y representar su solución mediante herramientas de software orientado a objetos.**
- **Identificar y analizar necesidades de información para su representación, tratamiento y automatización para la toma de decisiones.**
- **Diseñar esquemas de bases de datos para generar soluciones al tratamiento de información.**
- **Identificar y aplicar distintos SGBD, así como sus herramientas.**
- **Aplicar el entorno operativo del SGBD, para crear el esquema de una base de datos.**

### **3) Competencias Previas (b)**

- **Aplicar esquema de integridad, seguridad y recuperación.**
- **Elaborar documentos académicos.**
- **Hacer presentaciones orales.**
- **Conocer como citar las fuentes de información de acuerdo a su disciplina.**
- **Utilizar paquetes computacionales de texto, animaciones e imágenes entre otros.**

## ***4) Competencias a Desarrollar***

- **Identificar las implicaciones actuales de la programación móvil.**
- **Identificar las características de los diferentes emuladores para dispositivos móviles.**
- **Utilizar técnicas de modelado para la solución de problemas.**
- **Aplicar un lenguaje para la solución de problemas para dispositivos móviles.**

## ***5) Temario (Unidades)***

- **1.- Introducción al cómputo móvil**
- **2.- J2ME**
- **3.- Android**
- **4.- IOS**
- **5.- Aplicaciones móviles actuales**

**El Temario completo desglosado se encuentra en:**

**[http://www.xumarhu.net/pdm\\_tema.htm](http://www.xumarhu.net/pdm_tema.htm)**



## **6) Prácticas (a)**

- **UNIDAD 1.- Introducción al cómputo móvil**

### **Práctica 1: Configuración de Servicios y Herramientas**

## **6) Prácticas (b)**

- **UNIDAD 2.- J2ME**

**Práctica 2: Manejo de pantalla y control de eventos**

**Práctica 3: Almacenamiento de información**

**Práctica 4: Comunicaciones**



## **6) Prácticas (c)**

- **UNIDAD 3.- Android**

**Práctica 5: Manejo de pantalla y control de eventos**

**Práctica 6: Imágenes, video y sonido**

**Práctica 7: Comunicaciones**

**Práctica 8: Geolocalización**

**Práctica 9: Aplicaciones avanzadas**

## **6) Prácticas (d)**

- **UNIDAD 4.- IOS**

**Práctica 10: Manejo de pantalla y control de eventos**

**Práctica 11: Imágenes, video y sonido**

**Práctica 12: Comunicaciones**

**Práctica 13: Geolocalización**

**Práctica 14: Aplicaciones avanzadas**

## **6) Prácticas (e)**

- **UNIDAD 5.- Aplicaciones móviles actuales**

**Práctica 15: Windows Phone**

**Práctica 16: Google Glass**

## ***7) Software a utilizar***

- **Todo el software a utilizar es gratuito y se puede descargar de internet.**
- **EL software para Linux fué probado con Ubuntu 14.10**
- **EL software para Mac fué probado con Mac OS X 10.7 (Lion).**
- **EL software para Windows fué probado con Windows 8.**

**Los enlaces para descargar el software se encuentra en:**

**[http://www.xumarhu.net/pdm\\_soft.htm](http://www.xumarhu.net/pdm_soft.htm)**



## **8) Reglas del Laboratorio (a)**

- **La asistencia al Laboratorio es OBLIGATORIA.**
- **Se PASARA LISTA al asistir al laboratorio.**
- **La lista se pasará a los 10 minutos de iniciar el laboratorio.**
- **Se pondrá RETARDO a los que lleguen después de los 10 minutos.**
- **Después de 20 minutos de iniciada la práctica ya NO SE PERMITIRA la entrada al laboratorio y tendrá FALTA.**
- **Por cada falta tendrá un punto menos de su calificación final de esta materia (sobre una calificación de 0 a 100).**
- **Por cada retardo tendrá medio punto menos de su calificación final de esta materia (sobre una calificación de 0 a 100).**

## **8) Reglas del Laboratorio (b)**

- **El alumno tendrá que asistir como MINIMO AL 70% de las prácticas.**
- **El alumno que no tenga al menos el 70% de asistencia a las prácticas NO APROBARA el curso, aunque haya aprobado todo lo demás.**
- **Cada práctica tendrá una calificación de 0 a 100. Al final del curso se promedian todas las calificaciones de las prácticas, lo cual equivale al 80% de la calificación total de la materia (el otro 20% es un examen de la Unidad 1).**
- **El alumno que no apruebe las prácticas NO APROBARA el curso aunque haya aprobado todo lo demás**
- **Si existe una razón para justificar una falta, el alumno tiene una semana después de la falta para hacer la justificación.**

## 9) Criterios de Evaluación

- La forma de Evaluación será la Oficial

Ponderación	Unidad	Fecha
20%	1.- Introducción al cómputo móvil	jueves 19 de febrero (Examen)
20%	2.- J2ME	jueves 19 de marzo (Prácticas)
20%	3.- Android	jueves 23 de abril (Prácticas)
20%	4.- IOS	jueves 14 de mayo (Prácticas)
20%	5.- Aplicaciones móviles actuales	miércoles 3 de junio (Prácticas)
Total 100%	Examen de Segunda Oportunidad	lunes 8 de junio
	Calificaciones Finales	miércoles 10 de junio

## ***10) Actividades y Material de Apoyo***

- **Todas las actividades realizadas y por realizar se encuentran en la página Web ordenadas de manera cronológica por semana y por clase.**

- **Las actividades se encuentran en:**

**[http://www.xumarhu.net/pdm\\_acti.htm](http://www.xumarhu.net/pdm_acti.htm)**

# 11) Bibliografía

- Las referencias bibliográficas de los materiales a utilizar en el curso, y que se recomiendan consultar, se encuentran en:

[http://www.xumarhu.net/pdm\\_bibl.htm](http://www.xumarhu.net/pdm_bibl.htm)



## 12) Asesoría

- **Presencial:** Lunes a viernes de 10 a 11 horas, en mi cubículo (edificio “I”).
- **A distancia: Correo Electrónico**

ESCRIBEME



[rogeplus@gmail.com](mailto:rogeplus@gmail.com)



# ***Rogelio Ferreira Escutia***

***Instituto Tecnológico de Morelia  
Departamento de Sistemas y Computación***

***Correo:           rogelio@itmorelia.edu.mx  
                      rogeplus@gmail.com***

***Página Web:   http://antares.itmorelia.edu.mx/~kaos/  
                      http://www.xumarhu.net/***

***Twitter:           http://twitter.com/rogeplus***

***Facebook:       http://www.facebook.com/groups/xumarhu.net/***