

**GUÍA DOCENTE / PROGRAMA:
“INICIACIÓN A ANDROID”**

1. Datos Descriptivos de la Asignatura

Asignatura:

- Titulación: Todos los Grados de ingeniería
- Rama de conocimiento: Informática
- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Área de conocimiento: Arquitectura y tecnología de computadores, Lenguajes y sistemas informáticos
- Duración: **10 horas teóricas, 25 horas prácticas**
- Créditos: 1 Cr.
- Dirección Web de la asignatura: <http://campusvirtual.ull.es/ocw>
- Idioma: Español

2. Prerrequisitos para cursar la asignatura

Esenciales / Recomendables:

- Tener conocimientos básicos de informática.

Recomendable:

- Tener conocimientos de programación.
- Saber programar en Java

3. Profesorado que imparte la asignatura

Coordinación / Profesor/a:

- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Centro: **ESIT**
- Correo electrónico: ccabgil@ull.es
- Dirección web del docente: <https://e-guia.ull.es/etsii/queryprof.php?id=2284>

Profesor/a:

- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Centro: **ESIT**
- Correo electrónico: jmmolina@ull.es
- Dirección web del docente: <https://e-guia.ull.es/etsii/queryprof.php?id=2250>

(*) Añadir tantas filas como participantes en el Proyecto OCW

4. Contextualización de la asignatura

- Perfil Profesional: Informática

5. Objetivos

Objetivos de la asignatura

Aprender los conceptos básicos para programar en Android y Java, y dar los primeros pasos para ser un desarrollador Android.

6. Competencias

Competencias desarrolladas en la asignatura

[CB7] Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

[CB10] Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

7. Contenidos de la asignatura

Módulo I

- Profesor/a Coordinador/a: Cándido Caballero Gil
- Tema 1: Construyendo la parte visual, Layouts.
- Tema 2: Haciendo una app interactiva.

Módulo II

- Profesor/a: Jezabel Molina Gil
- Tema 3: Programación orientada a objetos.
- Tema 4: Proyecto final.

8. Metodología

La asignatura estará basada en aprendizaje práctico.

Se comenzará con la exposición de los fundamentos básicos teóricos necesarios para llevar a cabo los proyectos asignados.

En el resto de la asignatura los alumnos realizarán el desarrollo y pruebas de prototipos.

El alumno tendrá que realizar las prácticas correspondientes a programación en la plataforma Android mediante Android Studio.

9. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

- Android developers: <https://developer.android.com/index.html?hl=es>
- Recursos de programación: <http://stackoverflow.com/>

Bibliografía Complementaria

Material y recursos por Internet

Recursos

Herramientas software para el desarrollo y depuración de aplicaciones en sistemas empujados: Android Studio.

10. Sistema de autoevaluación

Mediante el sistema de compilación y ejecución de Android Studio, cada alumno puede avanzar y hacer crecer su app funcional hasta el punto que desee.

11. Cronograma/Calendario de la asignatura

SEMANA	Temas	Actividades (cuestionarios, trabajos, foros, prácticas,...)
Semana 1:	1	Teoría y desarrollo acerca de cómo funcionan las capas (layouts) como parte visual de Android

Semana 2:	2	Interacción de la parte visual de una app,
Semana 3:	3	Programación orientada a objetos, ¿qué es? ¿cómo funciona?
Semana 4:	4	Proyecto: app básica en Android