

PROGRAMA DE CURSO

Código	Nombre			
CC4010	Taller de Proyectos de Programación Android			
Nombre en Inglés				
Programming Projects for Android				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
3	5	1.5	0	3.5
Requisitos			Carácter del Curso	
CC1001 + Conocimiento de Java			Electivo	
Resultados de Aprendizaje				
El alumno que ha aprobado este curso :				
<ul style="list-style-type: none"> - Podrá desarrollar aplicaciones usando dispositivos diversos - Conocerá técnicas de trabajo en proyectos sobre <ul style="list-style-type: none"> - Administración de tiempo; - La asignación de tareas; - El uso de sistemas control de versiones; - Generación de documentación; - Presentación de ideas. - Presentará su proyecto en la competencia de programación Android organizada por la empresa Cursor con el apoyo de Google. 				

Metodología Docente	Evaluación General
<ul style="list-style-type: none"> - 10 Sesiones de Charla + Taller - 5 Sesiones de Presentaciones en las etapas claves del desarrollo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Examen preliminar de Java - Para cada presentación, <ul style="list-style-type: none"> - 6 puntos del profesor, - 6 puntos del auxiliar, - 1 punto de bono por el mejor proyecto basado en las votaciones de los otros grupos.

Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
1	Evaluación Preliminar de Java	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
Examen Preliminar de Java	Conocer el nivel de conocimiento de Java que traen los estudiantes.	

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
2	Proyecto Base	6
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación al entorno de desarrollo Android • Desarrollo de una aplicación básica en Android • Documentación de la aplicación en una Wiki o similar • (Presentación 1 de los Alumnos) • Uso de software de Control de versiones git • Técnicas avanzadas en Java • Publicación de una aplicación Android en "Google Play" • (Presentación 2 de los Alumnos) 	<p>Los alumnos saben usar el entorno de desarrollo Android;</p> <p>saben compartir el trabajo y los ficheros adentro del grupo vía software de control de versiones;</p> <p>y son familiares con el modo de operación y de evaluación del curso;</p>	(1)

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
3	Realización de Proyectos Finales	8
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de una propuesta de aplicación Android y evaluación de “Mercado” vía consulta a usuarios. • (Presentación 3 de los Alumnos) • Desarrollo de un prototipo de aplicación Android y evaluación de prototipo vía consulta a usuarios. • (Presentación 4 de los Alumnos) • Desarrollo de funcionalidades de alta prioridad en el prototipo. • (Presentación 5 de los Alumnos) • Conclusión del Prototipo 	<p>Los alumnos conocen el proceso de desarrollo de una aplicación de mediano impacto, y están preparados para presentar su proyecto en la competencia de programación Android organizado por la compañía Cursor.</p>	(1)

Bibliografía
1.- Tutorial de Android. Google.code.com

Vigencia desde:	Primavera 2012
Elaborado por:	Jérémy Barbay y Mauricio Quezada