

Enfoques de Desarrollo de Aplicaciones Móviles Multiplataforma

Carrera/ Plan:

Licenciatura en Informática Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07
Licenciatura en Sistemas Plan 2015/Plan 2012/Plan 2003-07
Analista en TIC Plan 2017

Año: 2020

Régimen de Cursada: Semestral

Carácter (Obligatoria/Optativa): Optativa

Correlativas: *Diseño de Base de Datos, Ingeniería de Software 2 y Orientación a Objetos 2*

Profesor/es: *Mg. Leonardo Corbalan, Esp Lisandro Delía, Mg. Pablo Thomas*

Hs. semanales: 6 hs.

FUNDAMENTACIÓN

Esta asignatura presenta la posibilidad de conocer y experimentar los principales enfoques de desarrollo de aplicaciones móviles. Durante el transcurso del curso, el alumno descubrirá las ventajas y desventajas de cada enfoque de desarrollo, adquiriendo la capacidad de decidir cuál es el enfoque más conveniente para la resolución de un problema específico.

OBJETIVOS GENERALES

El objetivo general es estudiar los diferentes enfoques de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles que son utilizados en la actualidad.

Durante el desarrollo del curso se analizarán las diferentes metodologías de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles: entre ellas, desarrollo web, desarrollo nativo, desarrollo híbrido, desarrollo interpretado, desarrollo generado por compilación cruzada, entre otros.

Asimismo, se estudiarán las características generales de lenguajes y/o frameworks utilizados en cada enfoque de desarrollo.

COMPETENCIAS

LI-CE4 - Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real, especificación formal de los mismos, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software/sistemas de información que se ejecuten sobre equipos de procesamiento de datos, con capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.

LS-CE1 - Planificar, dirigir, realizar y/o evaluar proyectos de relevamiento de problemas del mundo real. Especificación formal, diseño, implementación, prueba, verificación, validación, mantenimiento y control de calidad de sistemas de software que se ejecuten sobre sistemas de procesamiento de datos, con

capacidad de incorporación de tecnologías emergentes del cambio tecnológico. Capacidad de análisis, diseño y evaluación de interfases humano computador y computador-computador.

CONTENIDOS MINIMOS (de acuerdo al Plan de Estudios)

- Características de las Apps.
- Desarrollo de aplicaciones Web. HTTP. HTML5, CSS3, JavaScript. Web responsive.
- Desarrollo de Apps Nativas. Características generales de Android, iOS. Emuladores. Tiendas de Aplicaciones. SDK. Fragmentación interna. Fragmentación externa.
- Desarrollo de Apps Híbridas.
- Desarrollo de Apps Interpretadas.
- Desarrollo de Apps generadas por Compilación Cruzada

PROGRAMA ANALÍTICO

I- Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles.

Aplicaciones web móviles. Aplicaciones nativas. Aplicaciones Híbridas. Aplicaciones Interpretadas. Aplicaciones generadas por Compilación Cruzada. Ventajas y desventajas.

II- Aplicaciones Web Móviles.

Funcionamiento de la Web. HTTP. Arquitectura Cliente/Servidor.

Lenguaje HTML5. DOM. CSS3. Javascript. JSON para intercambio de datos. AJAX.

Diseño web adaptable. Diseño flexible. Media Queries. Responsive Grid System. Su impacto en dispositivos smart-phones, tablets, smart-tv y otros.

III – Aplicaciones Nativas

Características generales de Android, iOS. Emuladores. Tiendas de Aplicaciones. SDK. Fragmentación interna. Fragmentación externa. Compilación de aplicaciones nativas utilizando SDKs de diferentes plataformas. Entornos, Depuradores.

IV – Aplicaciones Híbridas

Historia de Apache Cordova.

Desarrollo, Prueba y Depuración de aplicaciones con Cordova, Ionic.

Acceso mediante la API de Cordova al acelerómetro, GPS, cámara de fotos, filmadora, micrófono, brújula, contactos, reproductor de medios, conexión, sistema de archivos, y otras capacidades de los dispositivos móviles.

Almacenamiento de la información.

V – Aplicaciones Interpretadas

Desarrollo, Prueba y Depuración de aplicaciones con Appcelerator Titanium.

Desarrollo, Prueba y Depuración de aplicaciones con NativeScript

Desarrollo, Prueba y Depuración de aplicaciones con React-Native

VI – Aplicaciones generadas por Compilación Cruzada

Desarrollo, Prueba y Depuración de aplicaciones con Xamarin.

Desarrollo, Prueba y Depuración de aplicaciones con Delphi.

VII – Otros enfoques

Progressive Web Apps

Flutter

Offline first

Instant Apps

BIBLIOGRAFÍA

1. A. Talukder, H. Ahmed y R. Yavagal. *Mobile Computing, Technology, Applications, and Service Creation*. s.l. : Tata McGraw-Hill, 2010. 9780070144576.
2. *A Comparative Analysis of Cross-platform Development Approaches for Mobile Applications*. Spyros Xanthopoulos, Stelios Xinogalos. s.l. : ACM New York, NY, USA ©2013, 2013. ISBN: 978-1-4503-1851-8.
3. Redda, Yonathan Aklilu. *Cross platform Mobile Applications Development*. Norway : Master in Information Systems, Norwegian University of Science and Technology, 2012.
4. *Multi-Platform Mobile Application Development Analysis*. Lisandro Delía, Nicolás Galdamez, Pablo Thomas, Leonardo Corbalán, Patricia Pesado. Atenas, Grecia : IEEE Ninth International Conference on Research Challenges in Information Science - IEEE RCIS , 2015. 978-1-4673-6630-4.
5. *Software Engineering Issues for Mobile Application Development*. Wasserman, Anthony I. Carnegie Mellon Silicon Valley, Moffett Field, CA, USA : ACM, 2010. 978-1-4503-0427-6.
6. Bootstrap. [En línea] <http://getbootstrap.com/>.
7. PhoneGap. [En línea] <http://phonegap.com/>.
8. Apache Cordova. [En línea] <https://cordova.apache.org/>.
9. Adobe PhoneGap Build. [En línea] <https://build.phonegap.com/>.
10. Ionic. [En línea] <http://ionicframework.com/>.
11. Appcelerator Titanium. [En línea] <http://www.appcelerator.com/product/>.
12. NativeScript [En línea] <https://www.nativescript.org/>.
13. Xamarin. [En línea] www.xamarin.com/.
14. *Comparing Cross Platform Development approaches For Mobile Applications*. Henning Heitkötter, Sebastian Hanschke and Tim A. Majchrzak. Porto, Portugal : 8th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST), 2012.
15. *Mobile application development: web vs. native*. . Andre Charland, Brian Leroux. s.l. : Magazine Communications of the ACM CACM Homepage archive Volume 54 Issue 5, May 2011 Pages 49-53 ACM New York, NY, USA.
16. *Real Challenges in Mobile App Development*. Mona Erfani Joorabchi, Ali Mesbah, Philippe Kruchten. Baltimore, Maryland, US : ACM / IEEE International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement, 2013.
17. *Mobile multiplatform development: An experiment for performance analysis*. Luis Corral, Alberto Sillitti, Giancarlo Succi. Ontario, Canada : The 9th International Conference on Mobile Web Information Systems (MobiWIS), 2012.
18. *Can execution time describe accurately the energy consumption of mobile apps? An experiment in Android*. Luis Corral, Anton B. Georgiev, Alberto Sillitti, Giancarlo Succi. s.l. : GREENS 2014 Proceedings of the 3rd International Workshop on Green and Sustainable Software, Vols. Pages 31-37.

19. *Towards a Mobile Application Performance Benchmark*. Florian Rösler, André Nitze, Andreas Schmietendorf. Paris, France. : ICIW 2014: The Ninth International Conference on Internet and Web Applications and Services.

20. Dalmasso I., Datta S.K., Bonnet C. Nikaein N. Survey, comparison and evaluation of cross platform mobile application development tools. Cagliari, Sardinia, Italia : Wireless Communications and Mobile Computing Conference (IWCMC), 2013.

21. <https://flutter-es.io/docs>

22. <https://flutter.dev/>

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La actividad curricular se organiza en clases teórico-prácticas.

En dichas clases se realizará una presentación, ejemplificación y explicación conceptual por parte del docente de los temas centrales, donde los alumnos participarán realizando preguntas y planteando dudas.

Además, se resolverán en forma individual o grupal, ejercicios prácticos planteados.

EVALUACIÓN

Los alumnos que registren una asistencia de al menos el 70% de las clases, podrán rendir un parcial (con dos instancias de recuperación).

Además, los alumnos deberán realizar un Trabajo Especial (TE), el cual deberán entregar.

Aquellos alumnos que aprueben el parcial y el TE obtendrán la cursada de la asignatura. Si la nota del parcial es ≥ 6 y la nota del TE es ≥ 6 , la asignatura se promocionará con el promedio de ambas notas.

Los alumnos que no promocionen deberán rendir un examen final.

CRONOGRAMA DE CLASES Y EVALUACIONES

Clase	Fecha	Contenidos/Actividades
1	12/08/2020	Introducción al desarrollo de aplicaciones móviles.
2	19/08/2020	Aplicaciones Nativas
3	26/08/2020	Aplicaciones Nativas
4	02/09/2020	Aplicaciones Web Progresivas
5	09/09/2020	Aplicaciones Web Progresivas
6	16/09/2020	Aplicaciones Híbridas
7	23/09/2020	Aplicaciones Híbridas
8	30/09/2020	Aplicaciones Interpretadas
9	07/10/2020	Aplicaciones Interpretadas
10	14/10/2020	Aplicaciones generadas por Compilación Cruzada
11	21/10/2020	Aplicaciones generadas por Compilación Cruzada
12	28/10/2020	Otros enfoques

Evaluaciones previstas	Fecha
Parcial	11/11/2020
1º Recuperatorio	25/11/2020
2º Recuperatorio	09/12/2020

Contacto de la cátedra (mail, sitio WEB, plataforma virtual de gestión de cursos):

Plataforma Ideas: <https://ideas.info.unlp.edu.ar/>

Firma del/los profesor/es