

EXP-UNC 35753/2016

**VISTO**

El contenido de la Res. HCD N° 207/2002, donde se detalla la nómina de materias optativas para la Licenciatura en Ciencias de la Computación; y

**CONSIDERANDO**

Que la Coordinadora de la Comisión Asesora de Computación, Laura BRANDÁN BRIONES, propone incorporar la materia "Programación en Android: Introducción" a la nómina de materias optativas de la Licenciatura en Ciencias de la Computación;

Que mediante Res. HCS N° 122/2002 se ha delegado en este cuerpo la facultad de modificar la nómina de materias optativas del Plan de Estudios de la Licenciatura en Ciencias de la Computación;

Que se cuenta con el aval del Consejo de Grado.

Por ello,

EL CONSEJO DIRECTIVO  
DE LA FACULTAD DE MATEMÁTICA, ASTRONOMÍA, FÍSICA Y COMPUTACIÓN

RESUELVE:

ARTÍCULO 1°: Modificar la nómina de materias optativas del Plan de Estudios de la Licenciatura en Ciencias de la Computación, incorporando a la misma la materia "Programación en Android: Introducción".

ARTÍCULO 2°: Fijar como programa, correlativas y carga horaria de la materia, los detallados en el Anexo que forma parte de esta Resolución.

ARTÍCULO 3°: Remitir a la Secretaría de Asuntos Académicos de la Universidad esta Resolución para su conocimiento y efectos, en cumplimiento con lo establecido en el Art. 2° de la Res. HCS N° 122/2002.

ARTÍCULO 4°: Notifíquese, publíquese y archívese.

DADA EN LA SALA DE SESIONES DEL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE MATEMÁTICA, ASTRONOMÍA, FÍSICA Y COMPUTACIÓN A VEINTICINCO DIAS DEL MES DE JULIO DE DOS MIL DIECISÉIS.

RESOLUCIÓN CD N° 205/2016

  
Dra. SILVIA PATRICIA SILVETTI  
SECRETARIA GENERAL  
FaMAF

  
Dra. Ing. MIRTA IRIONDO  
DECANA  
FaMAF

PROGRAMA DE ASIGNATURA	
<b>ASIGNATURA:</b> Programación en Android: Introducción	<b>AÑO:</b> 2016
<b>CARACTER:</b> Optativa	<b>UBICACIÓN EN LA CARRERA:</b> 5° año 2° cuatrimestre
<b>CARRERA:</b> Licenciatura en Ciencias de la Computación	
<b>REGIMEN:</b> Cuatrimestral	<b>CARGA HORARIA:</b> 120 horas

#### FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS

Fundamentación: dada la actual proliferación de dispositivos tales como teléfonos celulares y tabletas que utilizan el sistema operativo Android, dicha plataforma se ha convertido en uno de los principales destinos del desarrollo de aplicaciones. Se torna sumamente relevante preparar al futuro profesional en la programación en un entorno en el que probablemente desplazará parte de su actividad al menos en los próximos años.

Objetivo: Adquirir conocimientos y habilidades mínimas necesarias para realizar el desarrollo de aplicaciones nativas para dispositivos Android.

#### CONTENIDO

##### Introducción

- Introducción al desarrollo móvil.
- Introducción a Android.
- Instalación y configuración de entorno.
- Hello World.

##### Fundamentos

- Ciclo de vida de una app.
- Actividades e Intents.
- Recursos y Portabilidad.

##### Interfaz de Usuario

- Componentes básicos de interfaz de usuario.
- Layouts.
- Eventos de interfaz de usuario.
- Navegación entre pantallas.
- Fragmentos.

##### Operaciones asincrónicas


- Procesos & hilos en Java.
- Async tasks, Loopers, Handlers y HandlerThread.
- Servicios de background.

##### Persistencia

- Serialización.
- SharedPreferences.
- SQLite.

##### Google Play services

- Geolocalización.
- Google Maps.
- Google Cloud Messaging.



**Servicios web**

- Intérpretes de XML/JSON.
- Web Services REST & Soap.

**Multimedia**

- Bitmaps.
- Captura de Audio y Video.

**Distribución**

- Play Store.

**BIBLIOGRAFÍA**

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

- Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide (2nd Edition) 2nd Edition.
- Android Developer (sitio web oficial: <http://developer.android.com>).

**EVALUACIÓN**

**FORMAS DE EVALUACIÓN**

Aprobar los trabajos prácticos a trabajar en clase (30%) y proyecto final con coloquio (70%)

**REGULARIDAD**

- Aprobar el 60% de los trabajos prácticos propuestos y hacer la presentación del planteamiento del proyecto final.
- Cumplir un mínimo de 70% de asistencia a clases teóricas, prácticas o de laboratorio.

**PROMOCIÓN**

No hay régimen de promoción en el cursado de la materia.

**CORRELATIVIDADES**

Para cursar:

- Paradigmas de la Programación (regularizada).
- Redes y Sistemas Distribuidos (regularizada).
- Sistemas Operativos (aprobada).

Para rendir:

- Paradigmas de la Programación (aprobada).
- Redes y Sistemas Distribuidos (aprobada).

