

Guía docente

804127 - AWUGIII - Aplicaciones Web de Última Generación III

Última modificación: 24/09/2020

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2020 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano, Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Fernandez Duran, Pablo

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

1. Analizar la evolución de las aplicaciones web, el estado del arte y los dispositivos asociados en aplicaciones web de última generación.
2. Aplicar nuevos conocimientos teóricos y prácticos, relacionados con las tecnologías utilizadas en el desarrollo de aplicaciones web de última generación.
3. Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con el diseño centrado en el usuario, la facilidad del uso y la accesibilidad en el desarrollo de aplicaciones web de última generación.

Transversales:

4. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
5. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que definen su actividad; capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.
6. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.
7. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
8. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Impartición de clases magistrales por parte de los profesores.
Realización de un proyecto en grupo con diversas entregas.
Sesiones de testeo del prototipo del proyecto.
Sesiones de tutorización del proyecto.
Exposición del trabajo ante los compañeros.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1. Planificar i desarrollar una aplicación para móviles (app) utilizando APIs web.
2. Conocer las bases del diseño de aplicaciones móviles.
3. Conceptualizar aplicaciones y preparar un documento de conceptualización.
4. Producir un prototipo de una app y planificar y llevar a cabo una sesión de testeo.
5. Desarrollar aplicaciones móviles utilizando React Native.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

APIs web

Descripción:

Que es una API web.
Autorización: utilización de tokens.
Conexión desde Js.

Actividades vinculadas:

Entregable: escoger una o más APIs para el proyecto y hacer un programa en Js que las utiliza.

Dedicación: 6h

Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 2h

Diseño Gráfico de Aplicaciones Móviles

Descripción:

Fundamentos del diseño gráfico.
Material Design.

Dedicación: 12h

Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 8h



Diseño de Experiencias de Usuario (UXD)

Descripción:

Conceptualización de una aplicación.
Prototipado con Axure.
Tests con usuarios: planificación, realización y informes.

Actividades vinculadas:

Entrega 1: Documento de Conceptualización de la App y Prototipo.

Dedicación: 44h

Grupo grande/Teoría: 16h
Actividades dirigidas: 12h
Aprendizaje autónomo: 16h

Desarrollo de Aplicaciones Móviles con React Native

Descripción:

Introducción
Layouts
Interacción
Rutas
Listas
Firestore
Cámara
Gestión del Estado

Dedicación: 88h

Grupo grande/Teoría: 28h
Actividades dirigidas: 40h
Aprendizaje autónomo: 20h

ACTIVIDADES

Entrega 0: Conceptualización

Descripción:

Documento de conceptualización

Dedicación: 4h

Actividades dirigidas: 4h

Entrega 1: Prototipo y Informe del Test con Usuarios

Descripción:

Prototipo en Axure
Informe del test del prototipo hecho con usuarios

Dedicación: 8h

Actividades dirigidas: 8h



Entrega 2: Implementación Parcial

Descripción:

Implementación parcial de la aplicación.

Dedicación: 16h

Actividades dirigidas: 16h

Entrega 3: Implementación Completa

Descripción:

Implementación completa del proyecto.

Dedicación: 20h

Grupo grande/Teoría: 20h

Examen Parcial

Descripción:

Examen escrito sobre el contenido del todo el curso

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

Presentación Final

Descripción:

Presentación del proyecto final delante de los compañeros.

Dedicación: 2h

Grupo grande/Teoría: 2h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

La nota se calcula según los pesos siguientes:

- 10%: Actitud y participación.
- 10%: Entrega 0: Conceptualización.
- 10%: Entrega 1: Prototipo e informe de test.
- 20%: Entrega 2: Implementación parcial de la app.
- 20%: Examen parcial.
- 25%: Entrega 3: Implementación de la app completa.
- 5%: Presentación.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

La re-evaluación se hará solamente del Examen Parcial (20%).

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Eisenman, Bonnie. Learning React Native. 2. O'Reilly, 2018. ISBN 978-1-491-98914-2.



RECURSOS

Otros recursos:

<https://.info>