

## PROYECTO DIPLOMA-ANDROID

### Breve descripción del curso:

Finalmente, los conocimientos desarrollados se han de poner en práctica mediante el desarrollo de un trabajo guiado en un proyecto final. Este trabajo puede ser desarrollado a modo de prácticas en empresa, para lo que se dispone de varias empresas colaboradoras. También puede ser realizado de forma libre por el alumno en el caso de que éste, esté interesado en el desarrollo de una idea propia o para la empresa en la que ya está trabajando.

### Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

El alumno ha de demostrar los conocimientos adquiridos en el curso por medio de un proyecto realizado de forma individual y autónoma. La temática del proyecto será escogida libremente por él alumno, aunque tendrá que ser aprobada por los profesores. Se prestará especial atención al diseño del interfaz de usuario, además, se procurará utilizar el mayor número posible de elementos desarrollados en el curso. Finalmente, el alumno documentará el proyecto siguiendo las pautas que se le indiquen. Se animará a los alumnos a que publiquen sus aplicaciones en Google Play. Los proyectos podrán tener una exposición pública.

### Conocimientos de acceso:

Poseer una titulación universitaria o estar matriculado en el último curso.  
Deberán presentar: fotocopia DNI, fotografía carnet, fotocopia título universitario

### Conocimientos previos necesarios:

**Conocimientos de programación**  
Se requiere titulación universitaria. Excepcionalmente se puede considerar por la Dirección el acceso a profesionales sin titulación universitaria que tengan una experiencia demostrada de más de tres años en un ámbito relacionado con el programa y acrediten requisitos legales para cursar estudios universitarios. Los alumnos matriculados en estas condiciones sólo podrán obtener un certificado de Aprovechamiento por los estudios superados pero no podrán optar a la obtención del Título Propio de postgrado.

### Acción formativa dirigida a:

Alumnos que tengan aprobadas todas las asignaturas del Máster y les falte completar el proyecto.

### Temas a desarrollar:

1. Creación del interfaz de usuario
  - Que los estudiantes sepan crear un interfaz de usuario adaptado a los principios de Android, u otra de las plataformas utilizadas
  - Que los estudiantes sepan adaptar la aplicación a diferentes tipos de pantalla, de entrada, e idioma, dependiendo del dispositivo donde se ejecute.
2. Desarrollo de la aplicación
  - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos para la resolución de problemas en entornos empresariales.
  - Que los estudiantes sepan combinar de forma satisfactoria los diferentes elementos desarrollados en el curso para obtener una aplicación 100% funcional.
  - Que los estudiantes sepan testear la aplicación en diversas circunstancias y dispositivos.
3. Documentación del proyecto
  - Que los estudiantes sepan documentar el funcionamiento y arquitectura de una aplicación.
  - Que los estudiantes sepan documentar el código por medio de Javadoc

**Metodología didáctica:**

Se realizarán clases cada dos semana para orientar a los alumnos en las diferentes fases del desarrollo del proyecto. Entre estas clases se incluirán temas relacionados con software para la gestión de proyectos, documentación, testeo, publicación y monetización.  
Cada alumno dispondrá de un tutor que apoyará al alumno en la elección del tema y le orientará en las dificultades que puedan surgir.

**Condiciones generales**

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: [http://www.cfp.upv.es/cond\\_gen?5](http://www.cfp.upv.es/cond_gen?5)

**Organizadores:**

Responsable de actividad	JESÚS TOMÁS GIRONÉS
Coordinador	BEATRIZ TIRADO GIL

**Datos básicos:**

Dirección web	<a href="http://www.androidcurso.com">www.androidcurso.com</a>
Correo electrónico	<a href="mailto:beatigi@upvnet.upv.es">beatigi@upvnet.upv.es</a>
Tipo de curso	MÓDULO DE T.P.
Estado	IMPARTIÉNDOSE
Créditos ECTS	4
Información técnica docente	Beatriz Tirado <a href="mailto:beatigi@upvnet.upv.es">beatigi@upvnet.upv.es</a> Ext. 49347 96 284 93 47 EPSG
Bibliografía:	"El Gran Libro de Android" de la editorial Marcombo, S.A. ISBN:9788426725646- 6º Edición. "El Gran libro de Android Avanzado" de la editorial Marcombo, S.A. ISBN: 9788426724557 - 4ª edición "Visión Artificial, Google Play Games, Android Wear, TV y Auto" de la editorial Marcombo, S.A. ISBN:9788426725660- 3º Edición.

**Dónde y Cuándo:**

Dónde	INTERNET
Horario	INTERNET
Lugar de impartición	Curso modalidad on-line Aula de Policonecta
Fecha Inicio	1/03/19
Fecha Fin	31/10/19 La fecha límite para entrega de trabajos, realización de prácticas y otras actividades no lectivas será el 31/12/19

**Datos de matriculación:**

Matrícula desde	18/02/19
Inicio de preinscripción	1/01/19
Mínimo de alumnos	1
Máximo de alumnos	95
Precio	240,00 euros
Observaciones al precio	240€ Público en general

Profesorado:

ALBIOL COLOMER, ALBERTO  
ALBIOL COLOMER, ANTONIO  
LLORENS ALVAREZ, CARLOS DAVID  
PALACIO SAMITIER, DANIEL  
SANTAMARIA ALVAREZ, DAVID  
TOMÁS GIRONÉS, JESÚS

Asignaturas del Curso:

Asignatura	Tipo oferta	Nombre del Grupo	Previsto Inicio	Previsto Fin
PROYECTO FINAL II	T	18/19	1/03/19	31/10/19

[O] Optativa [T] Troncal