

**Materia: Sistemas Operativos Avanzados**  
**Carrera: Lic. en Sistemas de Información – Ing. en Informática.**  
**Profesor: Ing. Sergio Omar Aguilera**  
**Ciclo: 2do Cuatrimestre – 2014.**  
**Proyecto 1: Software de Sistema para SOp Mobile.**  
**Alumno1:**  
**Alumno2:**

### **Introducción**

En el mercado del software ha surgido desde hace pocos años un nuevo segmento que crece de manera agigantada; es el desarrollo de Sistemas Operativos Móviles y el Set de Aplicaciones de Usuario para dichas plataformas.

Se ha convertido en un nicho en expansión debido a que contiene características nuevas de diseño y procedimientos particulares de implementación en Interfaces y procedimiento de optimización de código.

El escenario para los años por venir en el ámbito de la computación móvil es que la mayoría de los usuarios de computadoras a nivel mundial, en forma regular y progresiva irán incrementando las tareas de trabajo y entretenimiento en dispositivos móviles tales como: consolas de juego, smartphones y Tablets.

### **Objetivo**

Realizar un estudio y posterior aplicación de los conocimientos, plataformas, arquitecturas y procedimientos de desarrollo del llamado Software Móvil.

Con posterioridad a este estudio del arte, se procederá a seleccionar alguna de las arquitecturas de diseño y aplicarlas en un caso puntual.

### **Desarrollo de Aplicación**

Se partirá de una Aplicación realizada durante el ciclo 2013, por los Alumnos cursantes de la materia. Esta consistía en una aplicación mobile sobre Androide, que en caso especial se ocupa de:

**La aplicación permitirá al usuario conocer desde su posición, cuál es la parada de la línea de colectivo que seleccione más próxima a él y a su vez la ubicación de los colectivos de esa línea.**

### **Procedimiento**

Estudio y armado de un set bibliográfico y de fuentes de investigación y desarrollo.

Descripción de los Sistemas Operativos más destacados en este ambiente. Y sus arquitecturas diferenciales.

Descripción de las arquitecturas y métodos de diseño de Sw Móvil.

Selección de un procedimiento del punto anterior y aplicación en un desarrollo puntual.

En base a la primera versión del año 2013, el grupo de trabajo deberá ampliar la cantidad de líneas de colectivos, mejorar la interface y optimizar espacio y tiempos de ejecución. Haciendo resaltar el estudio realizado sobre procesos e hilos necesario para sacar una versión mejorada.

Dentro del nuestro cronograma de trabajo este trabajo constará de cuatro entregas.

- a. El día 25/08/2014 se presentará un informe preliminar del Proyecto, Y la determinación de la Aplicación a realizar, en función del Programa temático de la materia.
- b. El día del Parcial se entregará un versión Prototipo funcional con la documentación correspondiente
- c. El día 10/11/2014 se entregará una versión funcional con el proyecto terminado.
- d. En el Examen Final, se hará la presentación correspondiente, con una xx.pptx y la exposición de los Alumnos.

### **Material complementario**

En el sitio de la materia se encontrará la primer versión del Proyecto1, realizada en 2013.

### **Estructura del Proyecto – Escrito (igual o mayor a 30 páginas)**

1. *Cronograma entrega/funcionalidad + preproyecto*
  - a. *15 semanas y una semana de presentación*
  - b. *Parcial: prototipo y documentación*
  - c. *TPs: Producto funcionando y documentación completa.*
  - d. *Final: Presentación del Producto final*
2. *Tema. Problema a resolver. Contexto. Límites. Hipótesis.*
3. *Marco teórico.*
4. *Aplicación de solución. Justificación.*
5. *Aplicación.*
6. *Mediciones de resultado.*
7. *Conclusiones.*
8. *Bibliografía. Referencias (hora y fecha). Glosario.*

### **Nota**

Es posible determinar que con una I+D más profunda, que ataque la raíz del Sw Móvil, que permita realizar o desarrollar plugin para determinada funcionalidad a decidir, permitirá al Alumno nombrado realizar su Trabajo Final de Carrera.