

**Materia: Sistemas Operativos Avanzados**  
**Carrera: Lic. en Sistemas de Información – Ing. en Informática.**  
**Profesor: Ing. Sergio Omar Aguilera**  
**Ciclo: 2do Cuatrimestre – 2014.**  
**Proyecto 2: Desarrollo sobre WebOS Jellicloud.**  
**Alumno1:**  
**Alumno2:**

### **Introducción**

En el mercado del software ha surgido desde hace pocos años un nuevo segmento que crece de manera lenta pero segura; es el desarrollo de Escritorios Virtuales que tienen funcionalidad de Sistemas Operativos sobre Browsers.

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.

**WebOS** también conocido como **LG webOS**, **open webOS** y **HP webOS** es un [sistema operativo](#) para televisiones inteligentes basado en [Linux](#), desarrollado originalmente por [Palm, Inc.](#) como un sistema operativo multitarea para dispositivos móviles, empresa que posteriormente fue adquirida por [Hewlett-Packard](#), pero que tras un cambio de estrategia decide liberar su código y luego vender el sistema operativo a [LG](#). Varias versiones de webOS han sido usadas en distintos dispositivos, incluyendo los teléfonos inteligentes Pre, Pixi y Veer, la tableta HP TouchPad y los televisores LG LB870, LB730 y LB671.

Los WebOS se han extendido a toda computación Mobile y para trabajo en Cloud Computing. 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 sobre estas plataformas que servirán, como escritorios personalizados con seguridad propia y administradores de servicios en la Nube.

### **Objetivo**

Realizar un estudio y posterior aplicación de los conocimientos, plataformas, arquitecturas y procedimientos de desarrollo sobre Sistemas WebOS.

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 usará el WebOS – Jellicloud, el cual opera desde el año 2009 y ha sufrido una enorme transformación operativa y funcional, conservando los conceptos que iniciaron el proyecto.

Luego del Estudio de la plataforma y en base a las delimitaciones que tiene el Programa temático de la materia, se desarrollará una aplicación que funcione sobre la plataforma y tenga el nivel requerido.

### **Procedimiento**

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

Descripción del WebOS Jellicloud (<http://www.lucid-desktop.org/>).

Descripción de las arquitecturas y métodos de diseño de aplicaciones.

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

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.

### **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 fina, exposición de los Alumnos.*

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.