

Materia: Sistemas Operativos Avanzados
Carrera: Lic. en Sistemas de Información – Ing. en Informática.
Profesor: Ing. Sergio Omar Aguilera
Ciclo: 2do Cuatrimestre – 2014.
Proyecto 5: Desarrollo sobre Android para Smartphones..
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 2011, por los Alumnos cursantes de la materia. Esta consistía en una aplicación mobile sobre Androide, que en caso especial se ocupa de:

Una versión mobile del sitio Ublug.org.ar

El objetivo actual es que los sitios ublug.ub.edu.ar y ubit.ub.edu.ar se conviertan ambos en sitios móviles que tengan un grado de optimización de ejecución, ampliando su set de funciones y mejorando espacio y tiempos de ejecución.

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 2011, el grupo de trabajo deberá ampliar la cantidad de funciones y mejor el espacio ocupado, así como también el tiempo 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 Proyecto5, realizada en 20113.

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.