



GUÍA DOCENTE 2019-2020
Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

1. Denominación de la asignatura:

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Titulación

Máster Universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7708

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Especialidad Desarrollo Multimedia

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Civil

3.b Coordinador de la asignatura

Raúl Marticorena Sánchez - rmartico@ubu.es - 947258989 -
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=rmartico@ubu.es>

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1er curso - 2º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

4



7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CG06 - Conocer de modo teórico y práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales y al desarrollo multimedia.

CE01 - Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico, de la comunicación digital, del diseño de diferentes productos multimedia y de la generación de contenidos de animación, videojuegos, modelado, realidad virtual y/o aplicaciones multiplataforma.

CE02 - Conocimiento de las materias y tecnologías que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CE03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la comunicación multimedia y/o desarrollo multimedia que tengan por objeto, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones.

CE13 - Conocer los criterios y guías adecuados para el diseño de aplicaciones, así como la aplicación de las técnicas de desarrollo adecuadas para poder realizar una adecuada difusión y comercialización.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Conocer el análisis de requisitos de aplicaciones software multiplataforma.
Establecer diseños e interfaces de usuario adecuados para las aplicaciones multiplataforma.
Aprender el concepto de testing y su aplicación práctica para asegurar la calidad del software.
Presentar el problema de la comercialización del software desde diferentes puntos de vista.



8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Unidad A. Desarrollo de Interfaces Análisis de Requisitos Diseño de interfaces gráficas Prototipado y experiencia de usuario Desarrollo y Testing de Aplicaciones Unidad B. Comercialización Publicación de aplicaciones Comparativas y estudios de mercado de aplicaciones
8.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Bill Laboon, (2016) A Friendly Introduction to Software Testing , CreateSpace Independent Publishing Platform, ISBN-10: 1523477377 ISBN-13: 978-1523477371, Michael A. Cusumano, (2004) The Business of Software: What Every Manager, Programmer, and Entrepreneur Must Know to Thrive and Survive in Good Times and Bad, 1st, Free Press, ISBN-10: 074321580X ISBN-13: 978-0743215800, Rex Hartson & Pardha Pyla, (2012) The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience , 1st edition, Morgan Kaufmann, ISBN-10: 0123852412 ISBN-13: 978-0123852410, Jeff Johnson, (2014) Designing with the Mind in Mind, Second Edition: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines, 2nd Edition, Morgan Kaufmann, ISBN-10: 0124079148 ISBN-13: 978-0124079144, Roger S. Pressman & Bruce Maxim, (2014) Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th edition, McGraw-Hill Education, ISBN-10: 0078022126 ISBN-13: 978-0078022128,



9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante.

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Método expositivo / lección magistral	Todas las de la asignatura.	23	26	49
Realización de actividades, ejercicios prácticos, talleres formativos	Todas las de la asignatura.	13	26	39
Plataforma Moodle	Todas las de la asignatura.	2	10	12
Total		38	62	100

10. Sistemas de evaluación:

Evaluación de los conocimientos y de las competencias demostradas en las actividades presenciales y en la realización de trabajos y actividades prácticas (individuales y de grupo).

Para todas las pruebas se establece una nota mínima de corte de 4 sobre 10.

La calificación final se calcula con la media ponderada de las pruebas que superan la nota de corte. Dicha calificación debe ser igual o mayor que 5 sobre 10 para superar la asignatura.

En caso de no llegar a notas de corte se aplica la normativa del Reglamento de Evaluación de la UBU para la calificación.

En segunda convocatoria se podrán recuperar todas las partes no superadas, aplicando las mismas condiciones previas en las notas de corte.

No se permite mejorar la calificación una vez superada la asignatura en primera convocatoria.

Para la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin



de Estudios de Máster, se aplican los mismos procedimientos de evaluación y con las mismas condiciones.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Análisis, diseño y prototipado de aplicación	40 %	40 %
Evaluación de productos comerciales	30 %	30 %
Plan de comercialización	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no pueden seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano del Centro, acogerse a una "evaluación excepcional". Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En caso de que proceda la evaluación excepcional se habilitarán el mismo conjunto de pruebas en las fechas acordadas con los alumnos sujetos a dicho tipo de evaluación.

En el caso de los alumnos que participen en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.

El profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para los estudiantes de intercambio, con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

12. Calendarios y horarios:

<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>



UNIVERSIDAD DE BURGOS
INGENIERÍA CIVIL

13. Idioma en que se imparte:

Español (alguna bibliografía en inglés)