

DESARROLLO DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES MEDIANTE EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES

J.C. Ruiz, D. de Andrés, E. Antonino, A. Palomares, C. Gisbert, A. Peña
Universitat Politècnica de València (UPV), España

SOLUCIONES INFORMÁTICAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES (11634)

- Grado en Ingeniería Informática, Optativa, 4º curso
- Se imparte completamente en el laboratorio
- 31 alumnos de media
- Aprendizaje basado en proyectos (PBL)
- Desarrollo de una **Android Killer App** → ¡Temática libre! (consensuada con el profesor)

CT-06 TRABAJO EN EQUIPO Y LIDERAZGO

Equipos de 4 alumnos (mínimo) redactan actas con los objetivos planteados semanalmente

CT-12 PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DEL TIEMPO

5 semanas lectivas + Semana Santa + semana de exámenes para disponer de un Producto Mínimo Viable

CT-05 DISEÑO Y PROYECTO

- Priorización de las funcionalidades a integrar (MoSCoW)
- Diseño de la GUI (mockups)
- Definición arquitectura de la app

CT-11 APRENDIZAJE PERMANENTE

La app debe integrar componentes y/o tecnologías identificadas pero no trabajadas en clase (NFC, mensajería Push, notificaciones, sensores, ...)

CT-13 INSTRUMENTAL ESPECÍFICA

- Desarrollo con Android Studio
- Control de versiones con Git (Github, BitBucket)
- Mockups utilizando Pencil, Balsamiq
- Planificación mediante metodología Kanban (Trello)

CT-04 INNOVACIÓN, CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO

- Seminario empresa (<http://mobilendo.com/>)
- Propuesta de app propia
- Análisis de apps similares
- Estrategia de monetización
- Presentación comercial

CT-08 COMUNICACIÓN EFECTIVA

- Presentación oral del proyecto desarrollado
- Respuesta a las preguntas formuladas

COMPETENCIAS INHERENTES AL DESARROLLO DEL PROYECTO

- CT-01 Comprensión e integración
- CT-02 Aplicación y pensamiento práctico
- CT-03 Análisis y resolución de problemas