

# Asignatura

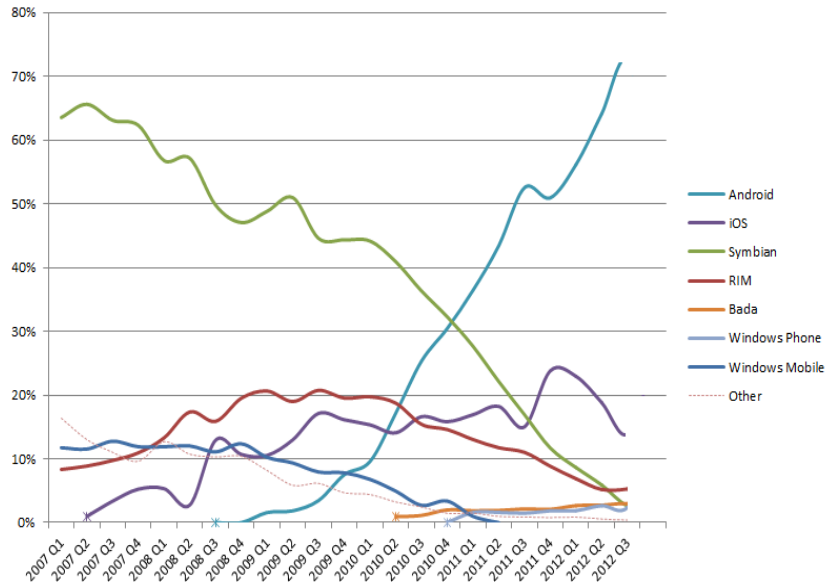
- Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles
- Características
  - Número créditos: Taller de 6 créditos
  - Horas a la semana: 3 horas de laboratorio semanales
- Objetivos: aprender Android mediante el desarrollo paso a paso de un juego completo.
- Requisitos previos: Java
- Metodología docente: las APIs de Android se documentan dentro de un juego (tres en raya) y el estudiante las aplica a otro juego.
- Evaluación:
  - 5 pruebas de opción múltiple.
  - 4 entregas parciales y una entrega final del juego.
- Profesor coordinador: Alejandro Sierra

# Android

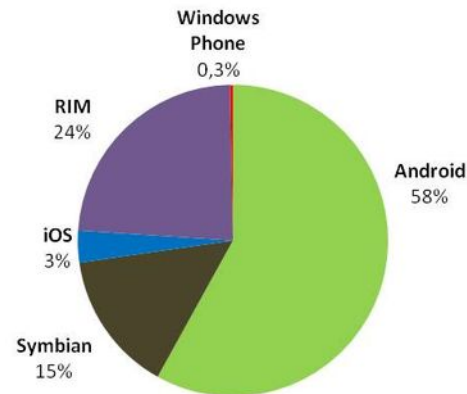
- Básicamente, Android es un sistema operativo móvil basado en Linux. El SDK (Software Development Kit) de Android proporciona las herramientas necesarias para desarrollar aplicaciones Android utilizando el lenguaje de programación Java.
- Cualquiera puede empezar a utilizar Android descargando su código completo. Además, los fabricantes pueden añadir sus extensiones propietarias, lo cual ha hecho crecer considerablemente la aceptación de la plataforma.

# Cuota de mercado de Android

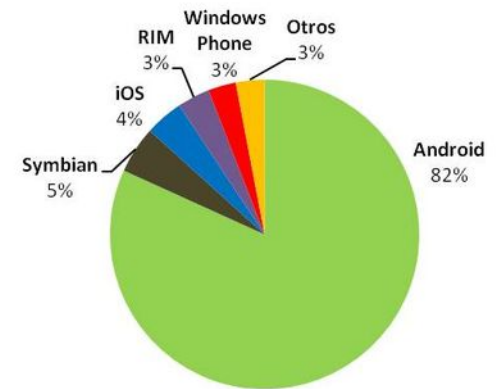
World-Wide Smartphone Sales (%)



Cuota de mercado de nuevos *smartphones* en España



Agosto – Nov. 2011



Agosto – Nov. 2012

Fuente: Kantar