

Principali informazioni sull'insegnamento	
Titolo insegnamento	Sviluppo di Mobile Software
Corso di studio	Informatica e Tecnologie per la Produzione del Software
Crediti formativi	9
Denominazione inglese	Mobile Software Development
Obbligo di frequenza	No
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Fabrizio Balducci	fabrizio.balducci@uniba.it

Dettaglio credi formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Informatico	ING-INF/05	9

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	Primo Semestre
Anno di corso	Terzo Anno
Modalità di erogazione	Lezioni frontali (7 CFU – 56 ore di corso + 119 individuale) Esercitazioni/Lab. (2 CFU – 30 ore di corso + 20 individuale)

Organizzazione della didattica	
Ore totali	225
Ore di corso	86
Ore di studio individuale	139

Calendario	
Inizio attività didattiche	
Fine attività didattiche	

Syllabus	
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Obbligatoria</i> Come da regolamento didattico e manifesto del corso di laurea • <i>Consigliati</i> Programmazione 2, Laboratorio di Informatica, Ingegneria del Software
Risultati di apprendimento previsti	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> Gli studenti acquisiranno competenze sui principi fondamentali della progettazione e della programmazione su dispositivi mobili, con particolare riferimento alla piattaforma Android e sue evoluzioni. • <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> Gli studenti acquisiranno competenze per lo sviluppo e la realizzazione di applicazioni per dispositivi mobili. Gli esempi pratici forniti contribuiranno all'applicazione di quanto studiato in teoria.

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Autonomia di giudizio</i> Gli studenti acquisiranno una significativa autonomia di giudizio e di gestione delle problematiche relative alla progettazione di applicazioni per dispositivi mobili e all'uso di strumenti di sviluppo. Discussioni di gruppo incentiveranno la difesa del proprio giudizio nell'ambito di un gruppo di lavoro. • <i>Abilità comunicative</i> Gli studenti saranno stimolati a lavorare in gruppo e saranno invitati a presentare i risultati con l'obiettivo di sviluppare le loro abilità comunicative. Gli studenti saranno in grado di illustrare in modo appropriato tecniche e strumenti per lo sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili. Saranno previste presentazioni dello stato di avanzamento dello studio con l'ausilio di slides e dispositivi mobili. • <i>Capacità di apprendere</i> Lo studente dimostrerà di aver sviluppato capacità di apprendere e di orientarsi agilmente nella progettazione e sviluppo di applicazioni per dispositivi mobili.
Contenuti di insegnamento	<p><i>Programma preliminare:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Piattaforme per dispositivi mobili. - Ambienti di sviluppo per dispositivi mobili. Android Studio. - Architettura di Android. Emulatori. Componenti base di una App Android. - Manifest. Permessi. Activity e ciclo di vita di una Activity. - Intent impliciti ed espliciti. - Servizi. Fragment. - Componenti di interfacce utente: View, ViewGroup, Layout, Menu. Action Bar. - Sensori. Persistenza. Comunicazione tra dispositivi. - Grafica e Animazioni. - Il Material design. - Creatività e transmedia storytelling. - Introduzione al design di Videogiochi e di Videogame App. - Esercitazioni/Lab.: descrizione di codice ed esercitazioni relative agli argomenti trattati a lezione da usare per le App Android.

Programma	
Testi di riferimento	<p>Libri di testo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Massimo Carli, Android 6 - Guida per lo sviluppatore, Apogeo, 2016 - Materiale fornito dal docente. <p>consigliati:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Massimo Carli, Sviluppare applicazioni Android con Google Play services, Apogeo, 2015 – B. Phillips, C. Stewart, and K. Marsicano, Android Programming, Big Nerd Ranch, 3rd Ed. – P. Deitel, H. Deitel, A. Deitel, M. Morgano, Sviluppare App per Android, Pearson, 2012
Note ai testi di riferimento	I libri di testo sono integrati con dispense del docente, link a risorse web, codice per esercitazioni.

Metodi didattici	Lezioni frontali con esempi e codice per esercitazioni da poter sviluppare in aula e a casa. Caso di studio da sviluppare durante il corso.
Metodi di valutazione	L'esame si svolge in due prove: 1) Prova scritta individuale, riguardante il contenuto delle lezioni e del testo (max 24 punti) 2) Prova orale, con presentazione caso di studio svolto in gruppo (max 6 punti) Il voto finale sarà la somma delle due valutazioni.
Criteri di valutazione	Durante il corso la verifica dell'apprendimento sarà costante tramite la discussione delle metodologie ed esempi proposti, considerando anche soluzioni, alternative e suggerimenti degli studenti. La valutazione dello scritto prenderà in considerazione correttezza e chiarezza argomentativa, padronanza degli argomenti, correttezza nei contenuti. All'orale, saranno altresì valutate, per ognuno dei componenti del gruppo, le capacità di progettazione e realizzazione del caso di studio, insieme a capacità comunicativa e chiarezza espositiva.
Altro	