

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Código: FOA-FR-07
		Página: 1 de 3
		Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

NOMBRE DEL DOCENTE: EDWIN PACHECO FIGUEROA		IDENTIFICACIÓN No. 8801515			
Correo Electrónico: edwin.f.pacheco@gmail.com					
NOMBRE DE LA ASIGNATURA O CURSO: SEMINARIO DE ACTUALIZACION					
Código de Asignatura:		4560			
Semestre(s) a los cuales se ofrece:					
Intensidad Horaria Semanal: 2	Número de Créditos (Solo si aplica): 2	Teórica: 10	Práctica: 16	Adicionales: 6	Horas Totales: 32
METODOLOGÍA DE CLASE: (Marque con una X la Opción u Opciones que Usted emplea principalmente en la Metodología)					
Clase Magistral: X	Taller: X	Seminario: X	Práctica: X	Investigación:	Laboratorio: Proyectos:
Fecha Última Actualización del programa temático: 30-ene-2014		Revisión realizada por: Saulo Mosquera López			

2. JUSTIFICACIÓN :

Las nuevas tendencias tecnológicas han conllevado a que el hombre actualmente se encuentre permanentemente en comunicación con el resto del mundo, es así que a través de una serie de dispositivos se crea una cultura digital en todos los ámbitos de convivencia social.

La educación no es ajena a tal acontecimiento, es por ello que es importante reconocer como a través de los dispositivos móviles se puede apoyar un proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello es importante la creación de materiales educativos enriquecidos con tecnología móvil que permitan ser accesibles desde la Web y por medio de ellas se pueda hacer comunicación e interacción educativa.

3. OBJETIVOS:

3.1 Objetivo General:

Desarrollar aplicaciones móviles que se adapten correctamente a la tecnología móvil actual, por medio de recomendaciones de versiones controladas utilizando herramientas claves que permitan su ejecución y libre mercadeo en la Web.

3.2 Objetivos Específicos:

- Comprender las diferencias y semejanzas de las aplicaciones Web de escritorios y las Webapps móviles.
- Reconocer los estándares actuales que rigen la creación de WebApps y Apps para dispositivos móviles.
- Desarrollar aplicaciones enfocadas a la educación los cuales serán emuladas a través de la Web y en emuladores de versiones controladas.

4. METODOLOGÍA:

Modelo pedagógico desarrollista el cual se brindará un ambiente estimulante entre docente y estudiante en la búsqueda del conocimiento por medio de la participación activa del estudiante en las distintas situaciones que se efectúen en el aula de clases. Con ello se permite lograr que el estudiante facilite su acceso de manera progresiva y secuencial a cada uno de los contenidos ofrecidos y así mismo tener flexibilidad en construir sus propios contenidos de aprendizaje.

 Universidad de Nariño	FORMACIÓN ACADÉMICA	Código: FOA-FR-07
	FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA	Página: 2 de 3
	PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA	Versión: 4
		Vigente a partir de: 2011-01-18

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Los criterios de evaluación se tendrá en cuenta por medio de los siguientes criterios:

- Talleres, trabajos y consultas 40%
- Evaluaciones 60%
- Participaciones presenciales y virtual 0%

6. CONTENIDO DE LA ASIGNATURA

Horas ó Créditos	Tema ó Capitulo	Forma de Evaluación
4 horas	Introducción a las aplicaciones móviles <ul style="list-style-type: none"> • Que es una aplicación para móvil • Tipos de aplicaciones para móviles • Beneficios de las aplicaciones para móviles • Tipos de Dispositivos móviles • Sistemas operativos • Apps Vs aplicaciones Web para móviles 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres Prácticos • Consultas • Evaluaciones
12 horas	Aplicaciones Web para móviles <ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la tecnología web para móvil • Recomendaciones para crear un sitio web para móvil • Consejos de diseño web para dispositivos móviles • Metodología de desarrollo de software para móviles 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres Prácticos • Consultas • Evaluaciones
10 horas	Aplicaciones y paradigmas de creación de WebApps móviles <ul style="list-style-type: none"> • Uso de HTML5 en las aplicaciones Web para móviles • Kit de Herramientas para crear WebApps móviles • Uso de CS3 • Uso de JS • Uso del emulador Ripple para probar Webapps móviles • Introducción a JqueryMobile 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres Prácticos • Consultas • Evaluaciones
6 horas	Introducción a Android y PhoneGap <ul style="list-style-type: none"> • Definiciones básicas y configuraciones • Primera Aplicación móvil en Android con PhoneGap • Partes esenciales de una aplicación móvil • Como simular una aplicación android • Publicación y mercadeo de una app móvil • Conclusión y discusión del curso 	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres Prácticos • Consultas • Evaluaciones

7. PUNTO ADICIONAL Y OPCIONAL QUE APLICA A AQUELLOS PROGRAMAS QUE UTILIZAN OTROS FACTORES EN LA PROGRAMACIÓN TEMÁTICA POR ASIGNATURA, Ej. Competencias, habilidades, etc.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS



Universidad de
Nariño

FORMACIÓN ACADÉMICA

FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

PROGRAMACIÓN TEMÁTICA ASIGNATURA

Código: FOA-FR-07

Página: 3 de 3

Versión: 4

Vigente a partir de:2011-01-18

- MOBILE MARKETING ASOCIATION. El libro blanco de Apps – guía de aplicaciones móviles.
- Guía Intermedia de Android – Maestros de la Web
- Manual interactivo de PhoneGap.

FIRMA DEL DOCENTE

Edwin Pachero F.