



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA
CLAVE: 08MSU0017H

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
CLAVE: 08USU4054V

PROGRAMA DEL CURSO

Seminario de Programación

DES: Económico administrativa

Programa(s) Educativo(s): LATIC

Tipo de materia: Específica Optativa

Clave de la materia: E902TO

Semestre: 9°

Área en plan de estudios: Formación Específica

Créditos: 3

Total de horas por semana: 3

Total de horas semestre: 48

Fecha de actualización: Mayo 2011

Clave y Materia requisito:

FUNDAMENTACIÓN:

En la actualidad las empresas requieren egresados con conocimientos, competencias, habilidades, destrezas y valores desarrollados en las diferentes áreas funcionales de una organización. Este programa analítico se fundamenta en los resultados obtenidos del Rediseño Curricular (ver documento integral del Rediseño Curricular) y en el Modelo Educativo Basado en Competencias básicas, profesionales y específicas, a través del cual el egresado podrá incorporarse al mercado laboral con mayor facilidad y así contribuir de forma eficiente a las necesidades que la sociedad demande.

PERFIL ACADÉMICO:

Título de licenciatura o ingeniería en el área de tecnologías o afín. Título de maestría deseable. Certificación profesional y/o docente deseable. 3 años de experiencia profesional en el área de tecnologías o área afín a la materia.

PROPÓSITO DEL CURSO:

El objetivo de este curso es que el estudiante conozca y aplique los principios del diseño y desarrollo de aplicaciones dispositivos móviles

COMPETENCIAS	CONTENIDO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Solución de Problemas - Enfoque Sistémico - Tecnología y Comunicaciones 	<p>Objeto de Estudio 1 Principios Basicos</p> <p>1.1 Arquitectura y Tecnologías Inalámbricas</p> <p>1.2 Sistemas Operativos para Dispositivos Móviles</p>	<p>Conocimientos basicos de dispositivos moviles</p>
	<p>Objeto de Estudio 2 Desarrollo de Aplicaciones Móviles</p> <p>2.1 Multiplataforma Java Me</p> <p>2.2 Plataforma Android</p> <p>2.3 Plataforma Symbian</p> <p>2.4 Plataforma iOS</p>	<p>Conocer las plataformas de dispositivos móviles</p>
	<p>Objeto de estudio 3 Estudio de Plataforma (Android)</p> <p>3.1 Arquitectura</p> <p>3.2 Componentes de una Aplicacion</p> <p>3.3 Ciclo de Vida de las Aplicaciones Android</p> <p>3.4 Seguridad en Android</p> <p>3.5 Gestión de la Información</p> <p>3.6 APIs</p>	<p>Conocer la plataforma Android</p>
	<p>Objeto de estudio 4 Desarrollo de Una Aplicación</p>	

	4.1 Funciones del Emulador 4.2 Instalación de Eclipse y SDK Android 4.3 Un proyecto de Android	Desarrollo de una aplicación básica en Android
--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
<p>Begining Android. Mark L. Murphy Apress</p> <p>Mobile Phone Programming and its Application to Wireless Networking”, Frank H.P. Fitzek y Frank Reichert. Editorial Springer, 2007.</p> <p>Android, el sistema operativo de Google. Último acceso, enero de 2009. http://code.google.com/intl/es-ES/android/index.html</p> <p>Página oficial del HTC G1, primer dispositivo comercial con Android.http://www.htc.com/www/product/g1/overview.html</p> <p>Programming for the Series 60 platform and Symbian”, Digia Inc. Editorial Wiley, 2003.</p> <p>Symbian OS Communications Programming”, Michael J. Jipping. Editorial Wiley, 2002</p> <p>. Diseño y desarrollo de una herramienta de control y configuración de opciones de seguridad en Symbian”, Daniel Marcos Martín. Proyecto Fin de Carrera, 2007.</p>	<p align="center">METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</p> <p>Continua: 30%</p> <p>Criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reportes de trabajo 2. Participación en clase 3. Micro investigación 4. Mapas conceptuales 5. Portafolios <p>Reconocimientos parciales: 40%</p> <p>Evidencias (actividades integradoras):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prácticas 2. Reportes de prácticas <p>Reconocimiento integrador final: 30%</p> <p>Evidencias: Trabajo integrador final</p>
Elaboración: Rafael Vazquez Pérez	Actualización: Diciembre 2015

Avance Programático

UNIDADES DE APRENDIZAJE	SEMANAS																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1. Principios Basicos																	
2. Desarrollo de Aplicaciones Moiviles																	
3. Estudio de Plataforma																	
4. Desarrollo de una Aplicación																	