



MINISTERIO DE EDUCACION  
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION PÚBLICO  
"HONORIO DELGADO ESPINOZA"  
CAYMA - AREQUIPA

MINISTERIO DE EDUCACION  
LE. S.T.P. HONORIO DELGADO ESPINOZA  
SECRETARIA DE JEFATURAS DE AREA  
FECHA, 12 AGO 2019  
Exp. No: ..... Folios: .....  
Hora: 7:16

**PROGRAMACION CURRICULAR POR MODULOS**

**I. DATOS GENERALES**

**CARRERA PROFESIONAL:** COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

**MODULO :** GESTIÓN DE APLICACIONES PARA INTERNET Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

**NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA :** APLICACIONES MÓVILES

Nº de Semanas	18	Nº Horas Teóricas Unidad Didáctica	16	Nº Prácticas Unidad Didáctica	16	Semestre	VI	<b>II. UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA AL MODULO</b> Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet teniendo en cuenta los requerimientos del cliente
Nº Horas Módulo	756	Nº Horas Prácticas Unidad Didáctica	48	Periodo Lectivo	2019-II	Nº Capacidad Terminal	02	
Nº Horas de Practicas	80	Nº Horas Semana Unidad Didáctica	4	Inicio	12/08/19	Nº de Actividades	16	
Nº de Módulo	I	Nº Horas Semestral	64	Termino	13/12/19	Tecnológico	X	
Créditos Modulo	31	Créditos de la U.D.	3					

Nº	DOCENTES DEL MODULO	PERFIL DOCENTE	UNIDAD DIDACTICA	TURNO	SECCION	REQUISITOS DE APROBACIÓN
01	Walter Ramírez Arenas	Profesor de computación e Informática	Aplicaciones Móviles	D-N	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtener nota mínima de 13</li> <li>• Asistencia no menor al 90 %</li> <li>• Rendir todas las evaluaciones teóricas prácticas y trabajos teóricos prácticos.</li> </ul>
02						
03						
04						
05						

**III. CAPACIDAD TERMINAL DE LA UNIDAD DIDACTICA**

Analizar, diseñar e implementar aplicaciones para dispositivos móviles usando Mit App Inventor y Android Studio, de tal forma que el producto contribuya a la solución de problemas y en beneficio de la sociedad, aplica estándares de calidad.

**IV. BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

IV. BIBLIOGRAFIA BÁSICA	PAGINA WEB
Desarrollo De Aplicaciones Móviles Con Android: Nolasco Valenzuela, Jorge Santiago; RA-MA	<a href="http://www.ra-ma.es/libros/DESARROLLO-DE-APLICACIONES-MOVILES-CON-ANDROID/89967/978-84-9964-559-9">http://www.ra-ma.es/libros/DESARROLLO-DE-APLICACIONES-MOVILES-CON-ANDROID/89967/978-84-9964-559-9</a>
Diseño de Interfaces en Aplicaciones Móviles: Sebastián Serna y Cesar Pardo	<a href="https://developer.android.com/studio/projects/create-project?hl=es-419">https://developer.android.com/studio/projects/create-project?hl=es-419</a>

Vº Bº  Jefe de Unidad Académica (Sello y Firma)	 Jefe de Unidad Académica (Sello y Firma)	 Jefe de Área Académica (Sello y Firma)	 Jefe de Área Académica (Sello y Firma)	REVISADO	1	 Firma(s) de Docente(s)
				2		
3						
4						
5						

Fecha: / / Fecha: / / Fecha de presentación: 12/08/2019

## PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

### UNIDAD DIDÁCTICA N° 08: APLICACIONES MÓVILES

**Perfil de egreso del estudiante:** El Profesional Técnico de la Carrera Profesional de Computación e Informática está en condiciones de planificar, instalar, configurar y gestionar el uso de la Tecnologías de la Información y Comunicación de una Organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo; preservando el medio ambiente con cultura de valores.

UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA AL MODULO	CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS Y FECHAS
Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet teniendo en cuenta los requerimientos del cliente	Analizar, diseñar e implementar aplicaciones para dispositivos móviles usando Mit App Inventor y Android Studio, de tal forma que el producto contribuya a la solución de problemas y en beneficio de la sociedad, aplica estándares de calidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe las características de las Aplicaciones Móviles y su proceso de desarrollo.</li> <li>• Identifica y describe la interfaz de usuario en Mit App Inventor.</li> <li>• Muestra capacidad en la instalación y configuración del entorno de desarrollo de Mit App Inventor.</li> <li>• Desarrolla una Aplicación Móvil con Mit App Inventor y la reproduce en el Celular.</li> <li>• Desarrolla una Aplicación Móvil integrando Botones, eventos, código, sonidos y movimientos.</li> <li>• Desarrolla una Aplicación Móvil integrando imágenes, objetos, eventos y codificación.</li> <li>• Demuestra capacidad para desarrollar una Aplicación Móvil integrando archivos multimedia y sensores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Semana N° 01.</b> Introducción el desarrollo de aplicaciones móviles – proceso de desarrollo.</li> <li>• <b>Semana N° 02.</b> Conociendo el Diseño de interfaz de usuario.</li> <li>• <b>Semana N° 03.</b> Empleando el uso de la configuración del entorno de desarrollo para aplicaciones móviles. ✓ Actividad de autoaprendizaje N° 1: Instalación y Configuración de Mit App Inventor</li> <li>• <b>Semana N° 04.</b> Empleando Mit App Inventor en la creación de aplicaciones móviles básicas.</li> <li>• <b>Semana N° 05.</b> Realizando una aplicación Móvil utilizando botones, sonidos y movimientos ✓ Evaluación N° 1 Teórica-Practica</li> <li>• <b>Semana N° 06.</b> Creando una aplicación móvil utilizando imágenes, objetos, eventos y codificación</li> <li>• <b>Semana N° 07.</b> Creando una aplicación móvil utilizando archivos multimedia y sensores</li> </ul>	<p>18 semanas 64 horas</p> <p style="text-align: center;">Inicio</p> <p>12/08/19</p> <p style="text-align: center;">Termino</p> <p>13/12/19</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra su capacidad desarrollando una Aplicación Móvil integrando link de navegación, objetos, imágenes, videos y sonidos.</li> <li>• Es capaz de describir correctamente Android Studio y el Entorno de desarrollo - Activity.</li> <li>• Demuestra capacidad al Identificar la interfaz de usuario: Vistas y Layouts.</li> <li>• Utiliza correctamente los componentes de Android Studio: XML y Java</li> <li>• Realiza el desarrollo de una Aplicación Móvil básico en Android Studio.</li> <li>• Demuestra capacidad para desarrollar una Aplicación Móvil con Layouts.</li> <li>• Es capaz de desarrollar una Aplicación Móvil integrando View de Tipo Composite Adapter</li> <li>• Desarrolla una Aplicación Móvil diseñando la interfaz de usuario</li> <li>• Demuestra capacidad para Desarrollar una Aplicación Móvil integrando Interacciones y procesos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Semana N° 08.</b> Desarrollando una aplicación móvil utilizando link de navegación, objetos, imágenes, videos y sonidos.</li> <li>• <b>Semana N° 09.</b> Describiendo a Android Studio y su entorno de desarrollo - Activity.</li> <li>• <b>Semana N° 10.</b> Diseñando la Interfaz de usuario: Vistas y Layouts. <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluación N° 2 Teórica-Practica</li> </ul> </li> <li>• <b>Semana N° 11.</b> Conociendo los Componentes de Android Studio: XML, Java <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Evaluación N° 3 Teórica-Practica</li> </ul> </li> <li>• <b>Semana N° 12.</b> Describiendo la Interfaz de usuario en Android Studio.</li> <li>• <b>Semana N° 13.</b> Utilizando Layouts: LinearLayout, TableLayout, RelativeLayout</li> <li>• <b>Semana N° 14.</b> Utilizando View De Tipo Composite, Adapter.</li> <li>• <b>Semana N° 15.</b> Diseñando la Interfaz de usuario: Actividades e Intenciones.</li> <li>• <b>Semana N° 16.</b> Utilizando Interacciones y procesos <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación N° 4 Teórica-Practica</li> </ul> </li> <li>• <b>Semana N° 17 y 18.</b> Retroalimentación/evaluación</li> </ul>	
--	--	---	--	--