



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
LICENCIATURA EN INFORMÁTICA**



PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:									
Seminario de Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles									
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA									
MODALIDAD:	Curso								
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórico-Práctico								
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Octavo o Noveno								
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa								
NÚMERO DE CRÉDITOS:	8								
HORAS DE CLASE A LA SEMANA:	6	Teóricas :	2	Prácticas :	4	Semana s de clase:	16	TOTAL DE HORAS:	96
SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE: Ninguna									
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE: Ninguna									

OBJETIVO GENERAL

El alumno aprenderá las técnicas necesarias para desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles

ÍNDICE TEMÁTICO			
UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas prácticas
1	Fundamentos de programación para dispositivos móviles	8	16
2	Sistemas Operativos para dispositivos Móviles	8	16
3	Creación de aplicaciones	8	16
4	Aplicaciones Web	8	16
	Total de Horas Teóricas	32	0
	Total de Horas Prácticas	0	64
	Total de Horas	96	

CONTENIDO TEMÁTICO

1. **Fundamentos de programación para dispositivos móviles**
 - 1.1 Tecnología y aplicaciones
 - 1.2 Plataformas de desarrollo
2. **Sistemas Operativos para dispositivos Móviles**
 - a. iOS
 - b. Symbian
 - c. RIM
 - d. Android
3. **Creación de aplicaciones**
 - 2.1 Revisión de distintas ofertas de desarrollo para móviles
 - 2.1.1 Emuladores
 - 2.2 Aplicaciones stand-alone
 - 2.3 Aplicaciones en red
 - 2.4 Software de Desarrollo
 - 2.4.1 JavaME
 - 2.4.2 Android
 - 2.4.3 Instalación en dispositivos físicos
4. **Aplicaciones Web**
 - 3.1 Diseño de la Interfaz de usuario
 - 3.2 Vistas
 - 3.3 Layouts
 - 3.4 Menús

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Rodríguez Gomez-Stern, *Miguel, Desarrollo de aplicaciones .NET con Visual C#*, 2002
- Rodríguez Gomez-Stern, *Miguel Desarrollo de juegos con J2ME*, Java 2 Micro Edition 2002.
- Weitzenfeld, Alfredo, *Ingeniería de software orientada a objetos con UML*, Java e Internet, 2005
- DiMarzio F. J., *Android: a programmer guide*, McGraw-Hill, 2008.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- López Róman Leobardo, *Metodología de la programación orientada a objetos*, 2006.
- Wu C. Thomas, *Programación en Java: introducción a la programación orientada a objetos*, 2008.

SITIOS WEB RECOMENDADOS

- <http://developer.apple.com/devcenter/ios/index.action>
- <http://us.blackberry.com/developers/>
- <http://developer.android.com/index.html>
- http://www.google.com.mx/search?q=Desarrollo+de+aplicaciones+para+dispositivos+m%C3%B3viles&btnG=Buscar&source=ig&hl=es&rlz=1G1ACAW_ESMX444&gs_sm=e&gs_upl=22214446101519315131012101768176816-11110&aq=f&aqi=&aql=&oq
- http://www.google.com.mx/search?source=ig&hl=es&rlz=1G1ACAW_ESMX444&q=desarrollo+de+aplicaciones+moviles&oq=desarrollo+de+a&aqi=g10&aql=&gs_sm=e&gs_upl=29511592101593419121010101264143110.1.11210
- http://www.google.com.mx/search?q=aplicaciones+moviles&source=ig&hl=es&rlz=1G1ACAW_ESMX444&gs_sm=e&gs_upl=29511592101593419121010101264143110.1.11210&aq=f&aqi=g10&aql=&oq
- http://books.google.com.mx/books?id=ZthJIG4o-2wC&printsec=frontcover&dq=android&hl=es&ei=4R9cToCDKMGKsgLSsvgQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=2&ved=0CDAQ6AEwAQ#v=onepage&q&f=false

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Actividades prácticas dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Seminarios	✓
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de Taller	✓
Otras	

MECANISMOS DE EVALUACIÓN.

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Exposición de seminarios por los alumnos.	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	✓

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA			
LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
Informática Matemáticas Aplicadas a la computación Ingeniería en computación Ciencias de la computación Ingeniería en Sistemas Computacionales	Ciencias de la computación Cómputo Tecnologías de Información Sistemas computacionales	Programación para dispositivos móviles	