



PLAN DE TRABAJO

I. Datos de la institución

Plantel	 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA Modalidad: Abierta 	Licenciatura	Informática
----------------	---	---------------------	--------------------

II. Datos del asesor

Nombre	LUIS OCTAVIO RAMIREZ FERNANDEZ	Correo	
---------------	--------------------------------	---------------	--

III. Datos de la asignatura

Nombre	Programación de dispositivos móviles	Clave	1668	Grupo	TODOS
Semestre	6°	Plan	2012	Fecha de inicio del curso	06 de febrero de 2018
Horas asesoría semanal	4	Horario de asesoría presencial	MARTES: 18:00-20:00 HRS JUEVES: 18:00-20:00 HRS	Fecha de terminación del curso	08 de junio de 2018 con examen global Cierre de plataformas para entrega de actividades: 26 de mayo de 2018 a las 23:00 horas

IV. Presentación general del programa

Al finalizar el curso, el alumno comprenderá las distintas plataformas y lenguajes de programación para dispositivos móviles inteligentes que utilicen sistemas operativos y bibliotecas, lo que le permite llevar a cabo desarrollos en cuestiones de multitarea o sistemas con gestor de base de datos.

V. Forma en que el alumno deberá preparar la asignatura

*¡Bienvenido y mucho éxito!
Atentamente*

Relación y descripción de actividades a entregar

Unidad	Actividad	Descripción de la actividad	Ponderación
I	Actividad 1	Resumen de la Unidad I Cuestionario Unidad I <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué son las tecnologías móviles?2. ¿Qué es un dispositivo móvil?3. ¿Cuáles son las características generales de los dispositivos móviles?4. ¿Cuáles son las características esenciales de un dispositivo móvil?5. ¿A qué se refiere la movilidad de un dispositivo móvil?6. ¿A qué se refiere el tamaño reducido de un dispositivo móvil?7. ¿Cuáles con los tipos de dispositivos móviles?8. ¿Cuáles son los principales componentes de un dispositivo móvil? Adjuntar archivo a la plataforma	3
II	Actividad 1	Resumen de la Unidad II Cuestionario Unidad II <ol style="list-style-type: none">1. ¿Cuáles son los dos tipos básicos de aplicaciones para móviles?2. ¿Qué es una aplicación Web?3. Ventajas y desventajas de una aplicación Web.4. ¿Qué es una aplicación nativa?5. Ventajas y desventajas de una aplicación nativa6. ¿Cuáles son los principales entornos de programación para móviles?	3

		<p>7. ¿Cuáles son los principales lenguajes de programación para dispositivos móviles?</p> <p>Adjuntar archivo a la plataforma</p>	
III	Actividad 1	<p>Resumen de la Unidad III Cuestionario Unidad III</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciona la clasificación de las aplicaciones según el tipo de desarrollo: 2. Ventajas y desventajas de las aplicaciones Web móviles 3. ¿Qué es una aplicación Web móvil? 4. ¿Qué es una aplicación Web sobre móviles? 5. ¿Qué es una aplicación Web móvil nativa? 6. Menciona los tipos de estrategias de desarrollo para aplicaciones móviles. 7. Describe el desarrollo Multiplataforma 8. Menciona los métodos aplicados al desarrollo de aplicaciones móviles 9. ¿Cuáles son las fases de los proyectos de desarrollo de aplicaciones móviles? 10. Describe la fase de toma de requisitos: <p>Adjuntar archivo a la plataforma</p>	3
IV	Actividad 1	<p>. Resumen de la Unidad IV</p> <p>Cuestionario Unidad IV</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es iOS? 2. ¿Qué es el iPhone SDK? 3. ¿Qué es Objective-C? 4. ¿Qué características de la sintaxis de C ha heredado Objective-C? 5. ¿Por qué se dice que Objective-C es un lenguaje dinámico? 6. ¿Cuáles son las ventajas del dinamismo? 7. ¿Cuáles son los cinco tipos de dinamismo de Objective-C? 8. Describe el enlace dinámico 	3

		<p>9. Memoria dinámica</p> <p>10. ¿Cuáles son los componentes Frameworks?</p> <p>Adjuntar archivo a la plataforma</p>	
V	Actividad 1	<p>Resumen de la Unidad V</p> <p>Cuestionario Unidad V</p> <p>1. Mencione las versiones anteriores a Windows 10 referentes a dispositivos móviles.</p> <p>2. ¿Qué es el Windows Mobile?</p> <p>3. ¿Qué es el Windows Phone?</p> <p>4. ¿Qué es el Windows 10 Mobile?</p> <p>5. Mencione 5 características de Windows 10</p> <p>6. ¿Qué es una familia de dispositivos?</p> <p>7. ¿Qué ventajas se obtienen con una familia de dispositivos?</p> <p>8. Menciona el SDK para Windows 10</p> <p>9. ¿Cuáles son los lenguajes de programación para un proyecto de Windows 10?</p> <p>10. ¿Qué es HTML5?</p> <p>Adjuntar archivo a la plataforma</p>	3
VI	Actividad 1	<p>Resumen de la Unidad VI</p> <p>Cuestionario Unidad VI</p> <p>1. ¿Qué es Android?</p> <p>2. Menciona 5 características de Android</p> <p>3. ¿Cuáles son los componentes principales del sistema operativo Android?</p> <p>4. Describe los componentes principales del sistema operativo Android</p> <p>5. ¿Qué es un ADT?</p> <p>6. ¿En que consiste un IDE?</p> <p>7. Menciona el entorno de desarrollo para Android</p> <p>8. Java para Android</p> <p>9. ¿Qué es Eclipse?</p>	3

		10. ¿En que consiste el SDK de desarrollo para Android? Adjuntar archivo a la plataforma	
		Total actividades y cuestionarios	15%
	Práctica 1	Consultar las instrucciones en el foro de la asignatura	20%
	Práctica 2	Consultar las instrucciones en el foro de la asignatura	20%
		PROYECTO FINAL	30%
	Examen parcial		15%

Exámenes parciales

Parcial	Unidades que abarca	Ponderación
Primero	1, 2 y 3	15

VI. Sistema de evaluación

FACTORES	DESCRIPCIÓN	
Requisitos	<p>Se otorgará 2 puntos sobre el rubro de “Cuestionarios y resúmenes” a los alumnos que entreguen todas sus actividades (resúmenes y cuestionarios) en archivos PDF elaborados con LATEX, ver la plantilla: https://github.com/opengraphix/plantilla_tareas_LATEX.</p> <p>Se compartirá un directorio en el OneDrive de la Comunidad UNAM, para ello necesario enviar un correo a lr Ramirez88mx@comunidad.unam.mx solicitando el acceso. El correo debe ser enviado del dominio comunidad.unam.mx</p>	
Porcentajes	Exámenes parciales Cuestionarios y resúmenes Prácticas Proyecto Final Total	15% 15% 40% 30% 100 %

EXAMEN GLOBAL**Exámen = 70%****Proyecto final =30%****El proyecto final deberá ser entregado a más tardar un día antes del inicio de los exámenes globales, de lo contrario no contará para la calificación final del examen global.**

VII. Recursos y estrategias didácticas

Lecturas obligatorias	(X)
Trabajos de investigación	()
Elaboración de actividades de aprendizaje	(X)
Procesador de textos, Hojas de cálculo y Editor de presentaciones	()
Videos	()
Plataforma educativa	()
Foro	(X)
Chat	(X)
Correo electrónico	(X)
Sitios de internet	(X)
Plan de trabajo	(X)