

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

PROGRAMA ACADÉMICO: TECNOLOGIA EN SISTEMATIZACION DE DATOS EN FORMACION POR CICLOS PROPEDEUTICOS CON LA TECNICA PROFESIONAL		
ASIGNATURA: DESARROLLO DE SOFTWARE PARA DISPOSITIVOS MÓVILES		
CODIGO DE ASIGNATURA:	GRUPOS:	FECHA DE INICIO:
PROFESOR: John Faber Flórez Vasco		E mail: John_florez82102@elpoli.edu.co
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA Y COMPETENCIAS QUE DESARROLLA:		
OBJETIVO GENERAL: proporcionar a los estudiantes los conceptos, elementos y estructuras básicas de un entorno de programación móvil nativo que le permita la construcción de aplicaciones móviles dentro de la solución de un problema.		
OBJETIVOS ESPECIFICOS: <ul style="list-style-type: none"> ● Especificar los componentes básicos necesarios para realizar aplicaciones móviles. ● Diseñar ventanas (Layout) con controles que permitan la interacción y acciones entre ellos. ● Implementar en aplicaciones desarrolladas en el módulo algunos de los sensores disponibles en los móviles. ● Construir aplicaciones que cuenten con el manejo de ficheros y base de datos en el propio dispositivo. 		
COMPETENCIAS BÁSICAS Y TRANSVERSALES: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajar en equipo ✓ Demostrar trabajo en forma autónoma ✓ Desarrollar abstracción, análisis y síntesis ✓ Identificar plantear y solucionar problemas ✓ Interpretar textos técnicos en idioma extranjero ✓ Desarrollar capacidad de análisis lógico 		

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

SUGERENCIAS PARA EL ESTUDIO DE LA ASIGNATURA:

- Participar en las actividades propuestas en clase:
 - Lecturas de documentos
 - Socialización de consultas
 - Elaboración de los talleres propuestos en el módulo.
- Participar en la solución de ejercicios en clase.
- Asistir a las asesorías.
- Desarrollar las prácticas que se realizan en el laboratorio.
- Investigar y trabajar en equipo.
- Desarrollar los proyectos o casos de estudio propuesto por el profesor.
- Poseer iniciativa y deseo de aprender nuevos conocimientos.

EVALUACION:

La evaluación debe reflejar el seguimiento permanente sobre el logro de competencias adquiridas por cada uno de los aprendices durante todo el semestre, éstas deben estar orientadas a medir el nivel de habilidad o destreza alcanzada en cada etapa del proceso de enseñanza y aprendizaje, implementando diferentes estrategias metodológicas que permitan un aprendizaje significativo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	% CUMPLIDO
Define el sistema y las diferentes partes que lo componen. (Conociendo Android, Conceptos básicos.)	30%
Componentes de una aplicación android (Layouts (Componentes de una Aplicación Android))	25%
Interacción entre pantallas y paso de variables de XML a Java (Intents, parámetros, navegabilidad de la aplicación).	15%
Implementa de bases de datos y archivos (SQLite, Ficheros, guardar bases de datos, crud básico)	30%

UNIDADES TEMATICAS

Grado 11

Semana 1,2 (8 horas)

Historia - Orígenes y características de Android
 Tipos de aplicaciones
 Presentación de la herramienta SDK
 Entorno de Desarrollo:
 Android Studio - NetBeans
 Partes de un Proyecto Android:
 ¿Qué es el archivo manifest?
 Elementos que puede contener el archivo manifest

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

<p>API Android Creación de AVD Ejecución Proyecto en Móvil</p> <p>Semana 3,4 (8 horas)</p> <p>Componentes de una aplicación Android: Vista-Layout-Activity-Intent-Fragment Service Variables a considerar (ancho, alto, nombre, entre otros) Unidades wrap content, match parent</p> <p>Semana 5,6 (8 horas)</p> <p>Tipos de layout Ejemplos prácticos Componentes TextView ImageView Controles de entrada Ejercicios prácticos</p> <p>Semana 7,8 (8 horas)</p> <p>Controles comunes: Botones, Campos de texto, Casillas de verificación Botón de selección, botones de alternancia, menú desplegable Selectores</p> <p>Semana 9,10 (8 horas)</p> <p>Clase Intent Iniciar otra actividad. Paso de parámetros entre actividades Ejemplos prácticos</p> <p>Semana 11,12 (8 horas)</p> <p>Ejemplos Fragment Ejemplo GPS Ejemplo Acelerómetro Ejemplo Giroscopio Ejemplo Cámara</p> <p>Semana 13,14 (8 horas)</p> <p>Permiso de escritura en memoria interna. Creación de fichero Escribir fichero Leer fichero</p> <p>Semana 15,16 (8 horas)</p> <p>Base de datos SQLite Crear base de datos Guardar datos en base de datos Actualizar datos en base de datos Eliminar datos en base de datos</p>



**PLANTILLA DE LA GUIA
DIDACTICA DE LA ASIGNATURA**

Código: FD71

Versión: 02

