

TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS COMPUTACIONALES
Modalidad Escolarizada

Programa de Estudios

**Desarrollo de Aplicaciones para
Dispositivos**

NOMBRE DE LA ASIGNATURA
Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos

CLAVE DE LA ASIGNATURA
TTC603

CICLO
SEXTO TETRAMESTRE

CRÉDITOS	HORAS FRENTE A DOCENTE	HORAS INDEPENDIENTES
5	48	32

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Desarrollará aplicaciones para dispositivos que garanticen la transmisión, manipulación, sincronización y seguridad de datos.

COMPETENCIAS:

Identifica, selecciona y aplica las herramientas de desarrollo en el diseño, desarrollo e implementación de aplicaciones.

INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA:

Esta asignatura se imparte en el sexto semestre y aporta al perfil del egresado en Tecnologías Computacionales la capacidad para desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles, es posterior al diseño de algoritmos ya que esta permite el análisis de algoritmos simples para la programación.

La tendencia del uso de dispositivos móviles presenta un campo que debe ser aprovechado, por esta razón la asignatura cubre la necesidad del egresado al enfrentarse al uso cotidiano de las tecnologías tales como telefonía celular, Tabletas, Asistente Digital Personal (PDA) y demás dispositivos que permiten la comunicación.

Los temas están organizados en tres unidades. La primera unidad, introduce al estudiante a la evolución y a los conceptos de los dispositivos móviles. La unidad dos, desarrolla la arquitectura. La unidad tres se centra en el desarrollo de aplicaciones, desde su instalación, desarrollo, seguridad y hasta la administración de los datos.

Unidades temáticas

Nombre de la unidad	
I.	Introducción a las tecnologías móviles
II.	Arquitectura
III.	Desarrollo de aplicaciones

Técnica didáctica

Aprendizaje Basado en problemas	Aprendizaje basado en proyectos	Aprendizaje Colaborativo	Aprendizaje experimental	Otra
X	X	X		

Estrategia de evaluación

Asigne un porcentaje a aquellos componentes que tomará en cuenta para la aprobación de la asignatura.

Componente	Porcentaje
Exámenes parciales (3)	40
Examen final (1)	30
Tareas y actividades	10
Proyectos	20
Asistencia	-
Taller	
Total	100

Bibliografía

- Programación de dispositivos móviles con J2ME., Lozano Ortega, Miguel Ángel., 1ª edición. Universidad de Alicante.
- Visual Basic .Net. G. Jiménez, Enrique., 3ª edición. Anaya Multimedia
- Ceballos, Francisco Javier. Microsoft Visual Basic .Net Lenguaje y Aplicaciones. 2ª edición. Rama
- J2ME., Álvarez García, Alonso y Ángel Morales, José. Anaya Multimedia.
- Todo. Bases de datos con Java, Carnell, John; Mukhar, Kevin; y Lauinger, 1ª edición. Anaya Multimedia

- Programación Avanzada de Aplicaciones con Microsoft Asp.net 2.0., Esposito, Dino., edición. 2007. Anaya Multimedia.
- Java 2: Manual de Programación. Joyanes Aguilar, Luis. 4a edición. Prentice Hall.
- El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript, Juan Diego Gauchat, ediciones técnicas marcombo.
- Architecting Mobile Solutions for the Enterprise., Esposito, D., O'Reilly Media, Inc.
- Head First Mobile Web., Lyza Danger Gardner, Jason Grigsby., 1 ed. O'Reilly.
- Android Application Development Cookbook: 93 RECIPES FOR BUILDING WINNING APPS., Lee, W., Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Beginning Android Application Development, Wiley Publishing, Inc., Lee, W.
- Profesional Mobile Application Development., McWherter, J. & Growel, S., Wrox.
- El Gran Libro De Android Segunda Edición.