



# Facultad de Ingeniería

## Escuela de Computación

**Asignatura:** Desarrollo de Software para móviles

**Código:** DSM104

**Grupo:** 01T

**Ciclo:** 01

**Año:** 2024

**Docente:** Ing. Walter Sánchez

**Correo electrónico:** [walter.sanchez@udb.edu.sv](mailto:walter.sanchez@udb.edu.sv)

**Semana de estudio:** 01

**Fecha de realización:** Del 22 al 26 de Enero

## ■ Competencia

- ✓ Aprender los fundamentos de kotlin como lenguaje de programación para el desarrollo de aplicaciones android.

## ■ Presentación

Para el desarrollo de aplicaciones android, se puede utilizar como lenguajes de programación kotlin o java, por este motivo antes de iniciar el desarrollo de competencias correspondiente al desarrollo de aplicaciones móviles android, es necesario aprender los fundamentos de los lenguajes oficiales para el desarrollo de las aplicaciones antes mencionadas.

## ■ Situación problemática

Los estudiantes realizarán la guía de laboratorio desarrollando los ejemplos propuestos y la tarea complementaria.

## ■ Contenido

Para esta semana se comparten los siguientes materiales:

**Material 1:** Planificación de la materia.

**Material 2:** Material de Clase 01. (Video sesión de clase sincrónica)

**Material 2:** Guía de Práctica 01 – Fundamentos de kotlin.

## ■ Actividad(es):

En la semana 1 la actividad que se realizará es la siguiente:

1. Desarrollo de Práctica Guía 01.

## ■ Recursos

- 1.. Kotlin Language Documentation 1.9.20 <https://kotlinlang.org/docs/getting-started.html>
- 2.. Documentación para desarrolladores de Apps Android. <https://developer.android.com/docs?hl=es-419>

## ■ Horario de Consultas:

Para resolver dudas sobre los contenidos o las asignaciones a desarrollar, se proporciona el siguiente correo institucional: [walter.sanchez@udb.edu.sv](mailto:walter.sanchez@udb.edu.sv)

**Horario de consulta presenciales en Escuela de Computación:**

**Lunes, martes, miércoles, jueves y viernes 11:00am a 11:59am**

**Lunes, martes, jueves y viernes 1:00pm a 2:00pm**