



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL COMUNITARIAS ISIDRO AYORA SYLLABUS



DATOS INFORMATIVOS

Modulo:	Aplicaciones móviles	Semana programada:	
Tutores encargados: Cevallos Zhunio, Jorge Eduardo. Tutores de refuerzo:			
Horarios:	Lunes a Viernes: 10:00 – 10:45 Lunes a Viernes: 14:00 – 14:45	Secciones:	Adolescentes / Adultos: 13 años en adelante

JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Justificación: Este módulo de Aplicaciones Moviles tiene como propósito que los beneficiarios conozcan las diversas herramientas, historia, compañías mas importantes y todo lo referente a los conocimientos necesarios, desarrollo e implementacion correcta que ofrecen y han ofrecido las aplicaciones a lo largo de los años.

UNIDADES TEMÁTICAS O DE ANÁLISIS

Día: # 1 **Tema:** Introducción a las aplicaciones móviles.

Objetivo: Conocer la historia, evolución de las aplicaciones, los sistemas operativos que existieron, los más conocidos y cuáles son las aplicaciones que más se usan en la actualidad.

Contenido a desarrollar	Actividades del Tutor	Actividades de aprendizaje colaborativo	Recursos a utilizar	Tiempo de aprendizaje
1. Introducción – contexto móvil 2. Sistemas operativos móviles 3. Disputa entre iOS y Android 3.1. ¿Qué es iOS? 3.2. ¿Qué es Android? 3.3. Diferencias entre iOS y Android	Clases Online – Teórica y Práctica e interacción activa con los estudiantes	Resolución de Preguntas mediante dinámica a los beneficiarios.	Zoom, WhatsApp, Word, Proyección online de Diapositivas, Videos.	45 minutos

4. ¿Qué es una aplicación móvil? 5. ¿En qué momento aparecieron las primeras aplicaciones? 6. Beneficios de las aplicaciones móviles 6.1. Rentabilidad. 6.2. Mejor posicionamiento. 6.3. Innovación y actualidad. 6.4. Personalización. 6.5. Ventaja diferencial. 6.6. Mejor sistema de atención al cliente. 6.7. Amplio conocimiento del usuario. 6.8. Retención del cliente.				
--	--	--	--	--

Día: # 2 **Tema:** Tipos de aplicaciones móviles y sus diferencias.

Objetivo: Conocer los tipos de aplicaciones móviles que existen y como poder distinguirlas.

Contenido a desarrollar	Actividades a realizar	Actividades de aprendizaje colaborativo	Recursos a utilizar	Tiempo de aprendizaje
1. Retroalimentación 2. Situación del mercado Mobile. 3. ¿Qué tipos de aplicaciones móviles existen? 4. Tipos de aplicaciones móviles. 4.1. Móviles nativos 4.2. Móviles hibrida o multiplataforma. 4.3. Móviles web 5. Ejemplos de los tipos de aplicaciones móviles	Clases Online – Teórica y Práctica e interacción activa con los estudiantes	Retroalimentación de la clase anterior. Resolución de preguntas y dudas de los beneficiarios.	Zoom, WhatsApp, Word, Proyección online de Diapositivas, Videos.	45 minutos

6. Comparativa de los tipos de aplicaciones móviles 6.1. Tabla comparativa				
Día: # <u>3</u> Tema: Clasificación, ventajas y desventajas de las aplicaciones.				
Objetivo: Conocer la clasificación de las aplicaciones con sus respectivas ventajas y desventajas de cada una para mejor comprensión de cada una.				
Contenido a desarrollar	Actividades a realizar	Actividades de aprendizaje colaborativo	Recursos a utilizar	Tiempo de aprendizaje
1. Retroalimentación 2. Aplicaciones nativas vs hibrida vs multiplataformas. 2.1. Ventajas y desventajas de aplicaciones nativas. 2.2. Ventajas y desventajas de aplicaciones híbridas. 2.3. Ventajas y desventajas de aplicaciones multiplataformas. 3. ¿Qué diferencias existen entre aplicaciones web y nativas? 4. Ventajas e inconvenientes de las aplicaciones web. 4.1. ¿Cuáles son los riesgos de utilizar aplicaciones móviles? 5. Clasificación de las apps 6. Clases de aplicaciones móviles 6.1. Aplicaciones de juegos 6.2. Aplicaciones empresariales o de productividad	Clases Online – Teórica y Práctica e interacción activa con los estudiantes	Retroalimentación de la clase anterior. Resolución de preguntas y dudas de los beneficiarios.	Zoom, WhatsApp, Excel, Proyección online de Diapositivas, Videos.	45 minutos

6.3. Aplicaciones educativas				
6.4. Aplicaciones de estilo de vida				
6.5. Aplicaciones de comercio móvil				
6.6. Aplicaciones de entretenimiento				
6.7. Aplicaciones de viaje				

Día: # 4 **Tema:** Rentabilidad, ejemplos y usabilidad de las aplicaciones móviles.

Objetivo: Conocer cuales son las aplicaciones más usadas y como poder sacar rentabilidad con cada una de ellas.

Contenido a desarrollar	Actividades a realizar	Actividades de aprendizaje colaborativo	Recursos a utilizar	Tiempo de aprendizaje
1. Retroalimentación 2. Aplicaciones móviles mas usadas. 3. Ejemplos para elegir la mejor aplicación 4. Tendencias para apps que toda empresa debe considerar. 5. Formas de sacar rentabilidad de tu app. 6. Usabilidad en aplicaciones móviles	Clases Online – Teórica y Práctica e interacción activa con los estudiantes	Retroalimentación de la clase anterior. Resolución de preguntas y dudas de los beneficiarios.	Zoom, WhatsApp, Excel, Proyección online de Diapositivas, Videos.	45 minutos

Día: # 5 **Tema:** Características, desarrollo y creación de aplicaciones móviles

Objetivo: Conocer los lenguajes relacionados, las características, el proceso y desarrollo que conllevan la realización de las aplicaciones móviles.

Contenido a desarrollar	Actividades a realizar	Actividades de aprendizaje colaborativo	Recursos a utilizar	Tiempo de aprendizaje
1. Retroalimentación 2. Características de un proyecto de desarrollo para dispositivos móviles	Clases Online – Teórica y Práctica e interacción muy activa con los estudiantes	Retroalimentación de las clases anteriores. Resolución de preguntas y dudas de los beneficiarios.	Zoom, WhatsApp, Proyección online de Diapositivas, Videos.	45 minutos

2.1. Tipos de aplicaciones 2.2. Estrategias de desarrollo 2.3. Métodos aplicados al desarrollo 2.4. Fases de los proyectos de desarrollo 3. Proceso de diseño y desarrollo de una App. 4. ¿Cuáles son los lenguajes relacionados a los tipos de aplicaciones móviles? 5. Tecnologías claves en el desarrollo. 6. ¿Cómo puedes crear aplicaciones móviles? 7. Desarrollo de aplicaciones móviles para Android de forma gratuita. 8. Como registrar aplicaciones móviles 9. Despedida.				
--	--	--	--	--

BIBLIOGRAFÍA

SITIO WEB	No	Dirección electrónica / URL
	1	https://www.youtube.com/watch?v=6DQ16JdEjOE
	2	https://daytona.cloud/aplicacion-movil.html
	3	https://www.youtube.com/watch?v=VRcKNLs4sno
	4	https://roboforex.com/es/beginners/info/charts/stocks/

	5	
	6	
	7	

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD			
---------------------------	--	--	--

Responsabilidad	Nombre del responsable	Firma	Fecha de entrega
Elaborado por:	Carranza Macias Darwin Steven		
Supervisado por:	Docente de Área FCMF		
Revisado por:	Ing. Jorge Eduardo Cevallos Zhunio		
Aprobado por:	Ing. Leili Lopezdomínguez		