



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE INGENIERÍA
CARRERA:	INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	COMPUTACIÓN MÓVIL
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	DIEGO MARCELO REINAHARO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 21 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 21 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	TIP330473	
NOMBRE:	COMPUTACIÓN MÓVL	
SEMESTRE:	SEXTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	3,00
	Aprendizaje Autónomo	3,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
INTEROPERABILIDAD DE PLATAFORMAS	TIP120361		

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Computación Móvil ubicada en el sexto nivel de la malla curricular, se orienta al desarrollo de habilidades teóricas y prácticas en el área de desarrollo de aplicaciones móviles, se centra en el uso eficiente y eficaz de las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto. local, regional y nacional. Esta materia está alineada con el Objetivo 4 de los ODS, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y al eje de Formación: Tecnologías, establecido en el Modelo Educativo Introspección y Prospectiva, a través de la capacitación en competencias tecnológicas avanzadas, aplicando habilidades y recursos técnicos para innovar y solucionar problemas. Computación Móvil, es una asignatura del área de Desarrollo de Software, es de naturaleza teórico-práctica; y de aplicación académica pertenece al Sexto Semestre de la carrera de Ingeniería en Tecnologías de la Información; ofrece el conocimiento teórico respecto al ecosistema de la computación móvil y herramientas que faciliten el desarrollo de competencias en el uso de las tecnologías para la elaboración de aplicaciones móviles. Dicha asignatura permite al futuro profesional reconocer las diferentes tecnologías móviles disponibles en la actualidad, así como el uso adecuado de herramientas para el desarrollo de aplicativos; fortaleciéndoles como personas: creativas, responsables, críticas, participativas y productivas; fundamentadas en el uso adecuado de las tecnologías de la información, cimentando las bases para diversificar y generar mayor valor agregado en la producción de capacidades tecnológicas y de investigación para dinamizar la transformación productiva.

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

• Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. • Aplica el conocimiento de infraestructura de TI, para desarrollar soluciones informáticas.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

• Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto. local, regional y nacional. • Aplica modelos abstractos de la infraestructura TI (plataformas y servicios a nivel de comunicaciones, almacenamiento, Internet, hardware, software, sistemas operativos e integración de sistemas) para la implementación de soluciones estratégicas.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°: 1							
NOMBRE DE LA UNIDAD: INTRODUCCIÓN A LAS TECNOLOGÍAS MÓVILES							
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 45							
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Crea nuevas ideas (creatividad) en forma independiente e innovadora en la búsqueda de soluciones tecnológicas, con compromiso social y respeto al medio ambiente. - Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto local, regional y nacional. - Aplica las destrezas, metodologías e instrumentos de las Tecnologías de la Información para la resolución de problemas, incluyendo la utilización de recursos que figuran en bibliotecas especializadas y en buscadores de literatura especializada.</p>							
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Conocer los tipos de dispositivos móviles, así también como su historia y evolución a lo largo del tiempo. Definir las características y limitaciones de computación móvil. Identificar las tecnologías disponibles así como las tendencias tecnológicas en el ámbito de la movilidad para permitirle proponer soluciones tecnológicas idóneas y acorde a requerimientos expuestos.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
1.1. Encuadre Pedagógico (Acuerdos y Compromiso; Método de Evaluación, Rubricas de Calificación) y Evaluación de Diagnóstico	1,5	1,5	1,5	1	Presentación del Silabo. Acuerdos y Compromisos.	Entorno Virtual de aprendizaje: moodle.unach.edu.ec. Biblioteca Virtual.	Actualización de Información Sistema B-learning
1.2. Historia, Evolución, Tipos	1,5	1,5	1,5	1	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.3. Características y limitaciones	1,5	1,5	1,5	2	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.4. Ecosistema de la computación móvil	1,5	1,5	1,5	2	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones



1.5. Analisis de Software	1,5	1,5	1,5	3	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.6. Analisis de Hardware	1,5	1,5	1,5	3	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.7. Lenguajes de Programación	1,5	1,5	1,5	4	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.8. Estructuras de Control Comunes	1,5	1,5	1,5	4	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.9. Diseño basado en XML	1,5	1,5	1,5	5	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
1.10. Maquetación XML	1,5	1,5	1,5	5	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual.	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	15	15	15				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos		
Diagnóstica		Pruebas			Cuestionarios		
		Resolución de Problemas			Estudio de Caso		
Formativa		Pruebas			Cuestionarios		
		Resolución de Problemas			Estudio de Caso		
Sumativa		Pruebas			Cuestionarios		
		Resolución de Problemas			Estudio de Caso		



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		ARQUITECTURA, ENTORNOS Y DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		72					
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Crea nuevas ideas (creatividad) en forma independiente e innovadora en la búsqueda de soluciones tecnológicas, con compromiso social y respeto al medio ambiente. - Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto local, regional y nacional. - Aplica las destrezas, metodologías e instrumentos de las Tecnologías de la Información para la resolución de problemas, incluyendo la utilización de recursos que figuran en bibliotecas especializadas y en buscadores de literatura especializada.</p>							
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Conocer las arquitecturas de los dispositivos móviles, lenguajes de programación y selecciona el entorno más adecuado para el desarrollo de aplicaciones móviles</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Arquitectura de Aplicaciones Móviles.	3	3	3	6	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
2.2. Entornos Integrados de Desarrollo de aplicaciones Móviles y Lenguajes de Programación	3	3	3	7	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Planificación de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
2.3. Desarrollo de Aplicaciones Móviles • 2.3.1. Instalación IDE de Desarrollo. • 2.3.2. Administración de Interfaces • 2.3.3. Configuración de Emulador	3	3	3	8	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones



2.4. Aplicaciones Móviles Básicas • 2.4.1. Manejo de Componentes • 2.4.2. Aplicación de Estructuras de Control • 2.4.3. Interacción con múltiples Pantallas	3	3	3	9	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
2.5. Aplicaciones Móviles Multimediales • 2.5.1. Incorporación de Imágenes. • 2.5.2. Incorporación de Sonidos. • 2.5.3. Incorporación de Vídeos.	3	3	3	10	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
2.6. Aplicaciones con Bases de Datos Ligeras • 2.6.1. Conexión a BD ligeras • 2.6.2. Validación de Acceso (login y Password) • 2.6.3. Creación de CRUD (crear, eliminar, modificar, buscar, mostrar)	3	3	3	11	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
2.7. Aplicaciones con Bases de Datos Locales	3	3	3	12	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
2.8. Aplicaciones con Bases de Datos Web • 2.8.1. Creación y consumo de Web Services • 2.8.2. Validación de Acceso (login y Password) • 2.8.3. Creación de CRUD (crear, eliminar, modificar, buscar, mostrar) • 2.8.4. Consumo de Datos (Reportes)	3	3	3	13	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	24	24	24				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos		
Diagnóstica	Pruebas				Cuestionarios		
	Resolución de Problemas				Estudio de Caso		
Formativa	Pruebas				Cuestionarios		
	Resolución de Problemas				Estudio de Caso		
Sumativa	Pruebas				Cuestionarios		
	Resolución de Problemas				Estudio de Caso		



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		DESPLIEGUE DE APLICACIONES MÓVILES					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27					
<p>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Crea nuevas ideas (creatividad) en forma independiente e innovadora en la búsqueda de soluciones tecnológicas, con compromiso social y respeto al medio ambiente. - Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto local, regional y nacional. - Aplica las destrezas, metodologías e instrumentos de las Tecnologías de la Información para la resolución de problemas, incluyendo la utilización de recursos que figuran en bibliotecas especializadas y en buscadores de literatura especializada.</p>							
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Crear aplicativos ejecutables, los instala y publica para el consumo público de las mismas</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
3.1. Creación de instaladores para aplicativos ejecutables	3	3	3	14	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Ejecución de la actividad de Investigación Formativa.	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
3.2. Publicación de Apps Móviles para su descarga e instalación a través de las tiendas online disponibles	3	3	3	15	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas. Evaluación de la Investigación Formativa	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones.
3.3. Presentación y Entrega del Proyecto Final	3	3	3	16	Método Expositivo. Clase Magistral. Entorno Virtual	Evaluación Acumulativa. Taller. Resolución de problemas	Análisis y comprensión de materiales bibliográficos organizadores gráficos resúmenes exposiciones
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	9	9	9				
<p>EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos		



Diagnóstica	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Formativa	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso
Sumativa	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Estudio de Caso

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Prácticas en clase
- Clase Magistral
- Clase teórica
- Talleres
- Aprendizaje Basado en Proyectos

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Pruebas:
- Resolución de Problemas:

Recursos:

- Aula
- Pizarra
- Borrador de Pizarra
- Proyector
- Aula virtual
- Computador
- Diapositivas
- Material de apoyo
- Software
- Zoom
- SICOA
- Moodle Institucional
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Ambientes Virtuales
- Laboratorio
- Teams Microsoft Teams
- ZOOM Cloud Meetings
- Biblioteca Virtual
- Office 365 Institucional

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA – BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	



<ul style="list-style-type: none"> • Crea nuevas ideas (creatividad) en forma independiente e innovadora en la búsqueda de soluciones tecnológicas, con compromiso social y respeto al medio ambiente. 	X		Aplicativos Móviles Contenido Digital
<ul style="list-style-type: none"> • Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto local, regional y nacional. 		X	Documentos de trabajo (autónomos, colaborativos, y de prácticas de aplicación y experimentación), pruebas de unidad
<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las destrezas, metodologías e instrumentos de las Tecnologías de la Información para la resolución de problemas, incluyendo la utilización de recursos que figuran en bibliotecas especializadas y en buscadores de literatura especializada. 		X	Evaluación práctica de usos de software. Actividad en el aula Virtual. Evaluación teórica. Trabajos realizados con distintos software.
<ul style="list-style-type: none"> • Crea nuevas ideas (creatividad) en forma independiente e innovadora en la búsqueda de soluciones tecnológicas, con compromiso social y respeto al medio ambiente. 	X		Aplicativos Móviles Contenido Digital
<ul style="list-style-type: none"> • Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto local, regional y nacional. 		X	Documentos de trabajo (autónomos, colaborativos, y de prácticas de aplicación y experimentación), pruebas de unidad.
<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las destrezas, metodologías e instrumentos de las Tecnologías de la Información para la resolución de problemas, incluyendo la utilización de recursos que figuran en bibliotecas especializadas y en buscadores de literatura especializada. 		X	Evaluación práctica de usos de software. Actividad en el aula Virtual. Evaluación teórica. Trabajos realizados con distintos software.
<ul style="list-style-type: none"> • Crea nuevas ideas (creatividad) en forma independiente e innovadora en la búsqueda de soluciones tecnológicas, con compromiso social y respeto al medio ambiente. 	X		Aplicativos Móviles Contenido Digital
<ul style="list-style-type: none"> • Usa eficiente y eficazmente las TI para mejorar el desempeño de las organizaciones en función de las tendencias tecnológicas y el contexto local, regional y nacional. 		X	Documentos de trabajo (autónomos, colaborativos, y de prácticas de aplicación y experimentación), pruebas de unidad.
<ul style="list-style-type: none"> • Aplica las destrezas, metodologías e instrumentos de las Tecnologías de la Información para la resolución de problemas, incluyendo la utilización de recursos que figuran en bibliotecas especializadas y en buscadores de literatura especializada. 		X	Evaluación práctica de usos de software. Actividad en el aula Virtual. Evaluación teórica. Trabajos realizados con distintos software.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> • Android 4 desarrollo de aplicaciones. Meng Lee Wei Ediciones multimedia (Grupo Anaya, S.A) • Android programación de dispositivos móviles a través de ejemplos. Amor Soriano José Enrique Alfaomega
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<ul style="list-style-type: none"> • El Gran Libro de Android, Jesús Tomás Gironés, Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V., México, ISBN: 978-607-707-506-6 • Android Studio Aprende a Desarrollar Aplicaciones, LUJÁN CASTILLO, José Dimas, 2017, Alfaomega – RC, ISBN: 9786075380094
11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL
11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)
11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)



Android Studio Aprende A Desarrollar Aplicaciones:
•<https://doku.pub/documents/android-studio-aprende-a-desarrollar-aplicaciones-oq1npxz7802>

Android Studio Developers:
•<https://developer.android.com/studio/intro?hl=es-419>

Android 100%
•<https://jarroba.com/libro-android-100-gratis/>

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)

Tutorial de Android para Principiantes:
• <https://cursoslared.com/recursoslibre/TutorialAndroidPrincipiantes.pdf>

Libro Avanzado de Android:
<https://doku.pub/download/android-studio-aprende-a-desarrollar-aplicaciones-oq1npxz7802>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Ingeniero en Sistemas Informáticos Experto en Procesos de Educación Virtual, con Maestría en Informática Aplicada , Cursando el Programa de Doctorado en Ingeniería en Sistemas y Computación en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente Universitario por 9 años consecutivos en instituciones como la UNACH y ESPOCH, obtención de Cursos en Docencia Básica y Pedagogía, Certificación de Experto en E-Learning de FATLA, Desarrollador de Sistemas, Capacitador de Tecnologías Ofimáticas, Director de la Academia Microsoft - ESPOCH, Coordinador de la Maestría en Seguridad Telemática 2018 IEPC-ESPOCH.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ing. DIEGO MARCELO REINAHARO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 21 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



9521a878-fdfe-4a11-9b1f-
ff08684dd4e2



.....
JORGE EDWIN DELGADO ALTAMIRANO
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none">• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none">• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none">• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 21 de marzo de 2025 a las 11:59:26
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual