

GUÍA DOCENTE / PROGRAMA:
“Desarrollo de APPs sin saber programación”

1. Datos Descriptivos de la Asignatura

Asignatura: Desarrollo de APPs sin saber programación

- Rama de conocimiento: Informática
- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Área de conocimiento: Arquitectura y tecnología de computadores, Lenguajes y sistemas informáticos
- Duración: **36 horas**
- Créditos: 3,6
- Dirección Web de la asignatura: <http://campusvirtual.ull.es/ocw>
- Idioma: Español

2. Prerrequisitos para cursar la asignatura

Esenciales / Recomendables:

Para cursar la asignatura es recomendable tener conocimientos de:

Navegación por internet y manejo básico de ordenadores

Se requiere:

Disponer de una cuenta google y de un teléfono con Android.

No será necesario tener ningún conocimiento de programación.

3. Profesorado que imparte la asignatura

Coordinación / Profesor/a: Cándido Caballero Gil

- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Centro: **ESIT**
- Correo electrónico: ccabgil@ull.es
- Dirección web del docente: <https://e-guia.ull.es/etsii/queryprof.php?id=2284>

Profesor/a: Jezabel Molina Gil

- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Centro: **ESIT**
- Correo electrónico: jmmolina@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <https://e-guia.ull.es/etsii/queryprof.php?id=2250>

Profesor/a: Moisés Lodeiro Santiago

- Departamento: Ingeniería informática y Sistemas
- Centro: **ESIT**
- Correo electrónico: mlodeirs@ull.edu.es
- Dirección web del docente:

(*) Añadir tantas filas como participantes en el Proyecto OCW

4. Contextualización de la asignatura

Perfil Profesional: El colectivo al que va dirigido este curso es

- Cualquier persona, independientemente de su edad y conocimientos de programación.
- Profesorado de secundaria o bachillerato.

5. Objetivos

Objetivos de la asignatura

El objetivo de este curso es poner al alcance de cualquier persona, independientemente de su edad y conocimientos de programación, la creación de aplicaciones móviles, ya sea para su empresa, para su casa o por otros intereses. Además, es ideal para docentes ya que es una manera de iniciar a sus alumnos en el desarrollo de aplicaciones móviles y en el pensamiento computacional.

6. Competencias**Competencias desarrolladas en la asignatura****7. Contenidos de la asignatura****Módulo I**

- Temas (epígrafes):

- Introducción al APP Inventor (creado por el MIT)
- Interfaz 1.0
- Bloques
- Interfaces 2.0
- Media y Sensores
- Screens, Dibujo y Animación
- Social y Almacenamiento

8. Metodología

Durante el desarrollo del curso se irán aprendiendo las distintas herramientas que podemos utilizar, generando un aprendizaje gradual y ajustado a la necesidad de cada alumno. Al final realizaremos un proyecto donde el alumno pondrá en práctica todo lo aprendido realizando una app totalmente funcional de su interés o una de las que el profesorado proponga.

La metodología en su mayoría es práctica, en la que se aprenderá haciendo. Se darán las principales nociones teóricas para aprender el funcionamiento de la herramienta y en cada sesión un caso práctico que tengan que realizar para poner en práctica lo aprendido.