



UNIVERSIDAD NACIONAL
“JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SYLLABUS PARA CLASES VIRTUALES EN LA FIISI - UNJFSC

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E
INFORMÁTICA

ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA INFORMATICA

MODALIDAD NO PRESENCIAL
SÍLABO POR COMPETENCIAS
CURSO:
DEVELOPMENT OF MOBILE APPLICATIONS

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Desarrollo de Software
Semestre Académico	2020-I
Código del Curso	551
Créditos	4
Horas Semanales	Hrs. Totales:96 Teóricas: 32 Practicas: 64
Ciclo	X
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	GALLARDO ANDRÉS JHONAR ANGEL
Correo Institucional	jgallardo@unjfsc.edu.pe
N° De Celular	916290749

II. SUMILLA

El curso corresponde al área de formación en la especialidad siendo de carácter teórico y práctico se propone a desarrollar un sistema de información que comprende desde el análisis desarrollo implementación y pruebas de un sistema de información.

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Introducción a la programación DART y creación de aplicaciones móviles en Flutter	Introducción a la creación de aplicaciones móviles en Flutter	1-4
UNIDAD II	Implementa de Stateless, Statefull y Widgets avanzados en una Aplicacion Movil	Implementación Statefull y Widgets avanzados	5-8
UNIDAD III	Implementa Navegación y listas en aplicaciones móviles	Implementación de Navegación y listas	9-12
UNIDAD IV	Implementa validación de formularios y arquitectura BLOC en aplicaciones moviles	Implementación de validación de formulario y arquitectura BLOC	13-16

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

N°	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Implementación de clases en un proyecto DART
2	Aplicación de Métodos y constructor en una proyecto DART
3	Configuración del entorno de desarrollo del Flutter
4	Aplica sentencias DART
5	Implementa Stateless en aplicaciones móviles
6	Implementa Statefull en aplicaciones móviles
7	Aplica TextField y Dialog en aplicaciones móviles
8	Aplica Alert, Tabs y TabBarView en aplicaciones móviles
9	Implementa Navigator en aplicaciones móviles
10	Implementa Drawer List en aplicaciones móviles
11	Implementa listas en aplicaciones móviles



12	Implementa listas avanzadas en aplicaciones móviles
13	Implementa Form Screen en aplicaciones móviles
14	Implementa GlobalKey en aplicaciones móviles
15	Implementa StreamController en aplicaciones móviles
16	Implementa Arquitectura BLOC en aplicaciones móviles

V. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

UNIDAD DIDÁCTICA I: Introducción a la programación DART y creación de aplicaciones móviles en Flutter	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Introducción a la programación DART y creación de aplicaciones móviles en Flutter					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	1	Fundamentos al lenguaje de programación DART	Comprende el lenguaje de programación DART.	Muestra interés en el lenguaje de programación DART.	Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia con Zoom Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia Zoom y aula virtual Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia Zoom y aula virtual Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia Zoom y aula virtual 	Preguntas de los fundamentos de programación DART
	2	Creación de Proyectos DART	Crea Proyectos DART	Muestra interés en la creación de proyectos DART		Informe la creación de proyectos DART
	3	Preparación de ambiente de desarrollo en Flutter	Instalación y configuración del ambiente de desarrollo de Flutter	Muestra concentración en la configuración del ambiente de desarrollo del Flutter		Informe de la instalación y configuración del Flutter
	4	Aplicaciones móvil en Flutter	Creación de aplicaciones móviles en Flutter	Muestra interes en la creación de aplicaciones móviles en Flutter		Informe de la creación de aplicaciones en Flutter
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: Implementa de Stateless, Statefull y Widgets avanzados en Aplicaciones Móviles							
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD		
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL				
1	Stateless Widgets en aplicaciones Moviles - I	Implementa Stateless y Widgets en aplicaciones moviles.	Muestra interés en la implementación de Stateless Widgets.	Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia con Zoom • Pizarra Virtual 	Informe sobre la implementación de Stateless Widgets.		
2	Statefull Widgets en Aplicaciones Moviles - II	Implementa Statefull y Widgets en aplicaciones moviles.	Muestra interés en la implementación de Statefull Widgets.			Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia con Zoom • Pizarra Virtual 	Informe sobre la implementación de Statefull Widgets.
3	Widgets Avanzados en Aplicaciones Moviles I	Implementa TextField y Dialog en aplicaciones movil	Muestra interés en la implementación de TextField y Dialog.				
4	Widgets Avanzados en Aplicaciones Móviles II	Implementa Alert, Tabs y TabBarView en aplicaciones moviles	Muestra interés en la implementación Alert, Tabs y TabBarView			Expositiva (Docente) <ul style="list-style-type: none"> • Conferencia con Zoom • Pizarra Virtual 	Informe sobre la implementación Alert, Tabs y TabBarView
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA							
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO			
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 			



CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Implementa Navegación y listas en aplicaciones móviles					
SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
1	Navegación en Aplicaciones Móviles	Implementa Navigator: push y pop en aplicaciones móviles.	Muestra interés en la implementación de Navigator: push y pop	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación de Navigator: push y pop
2	Drawer List y Drawer RouteName en aplicaciones Móviles	Implementa Drawer List y Drawer RouteName en aplicaciones móviles.	Muestra interés en la implementación de Drawer List y Drawer RouteName	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación Drawer List y Drawer RouteName
3	Listas en Aplicaciones Móviles	Implementa ListTitle, ListView, ListView Builder en aplicaciones móviles.	Muestra interés en la implementación de ListTitle, ListView, ListView Builder	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación de ListTitle, ListView, ListView Builder
4	Listas avanzadas en Aplicaciones Móviles	Implementa Listview Infinito, ListView Infinito Persistir datos en aplicaciones moviles	Muestra interés en la implementación de Listview Infinito, ListView Infinito Persistir	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación de Listview Infinito, ListView Infinito Persistir
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 	



UNIDAD DIDÁCTICA IV: Implementación de validación de formulario y arquitectura BLOC	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: Implementa validación de formularios y arquitectura BLOC en aplicaciones móviles					
	SEMANA	CONTENIDOS			ESTRATEGIAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL	INDICADORES DE LOGRO DE LA CAPACIDAD
		CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL		
	1	Validación de Formulario I en aplicaciones móviles	Implementa Form Screen, TextFormField,y Raised button en aplicaciones móviles	Se muestra ingenioso en la implementación Form Screen, TextFormField y Raised button	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación Form Screen, TextFormField y Raised button
	2	Validación de Formulario II en aplicaciones móviles	Implementa GlobalKey Validator GlobalKey y FormState en aplicaciones móviles	Se muestra ingenioso en la implementación GlobalKey Validator GlobalKey y FormState.	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación GlobalKey Validator GlobalKey y FormState.
	3	Streams en aplicaciones móviles	Desarrolla StreamController Stream, Stream Transformer y Listen en aplicaciones móviles.	Se muestra ingenioso en el desarrollo Stream Controller Stream, Stream Transformer y Listen.	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Informe de la implementación Stream Controller Stream, Stream Transformer y Listen.
	4	Arquitectura BLOC	Desarrolla Streams y Bloc, Widgets y Estructura BLOC en aplicaciones web	Se muestra ingenioso en el desarrollo de Streams y Bloc, Widgets y Estructura BLOC	Expositiva (Docente) • Conferencia con Zoom	Presentación de Proyecto Final
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> • Estudios de Casos • Cuestionarios 		<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos individuales y/o grupales • Soluciones a Ejercicios propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento en clase virtual y chat 		



VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

1. MEDIOS Y PLATAFORMAS VIRTUALES

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

2. MEDIOS INFORMATICOS:

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet.

VII. EVALUACIÓN:

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

VIII. BIBLIOGRAFÍA

8.1. Fuentes Documentales

Flutter Tutotials Point Simply Easy Learning - www.tutorialspoint.com

8.2. Fuentes Bibliográficas

Beginning FLUTTER A Hands On Guide To App Development - Marco L. Napoli

8.3. Fuentes Electrónicas

<https://flutter-es.io/docs>

<https://www.formacionprofesional.info/recopilacion-de-guias-y-tutoriales-de-flutter>

https://www.tutorialspoint.com/flutter/flutter_tutorial.pdf

Huacho 10 de junio del 2020



 Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"
Gallardo Andrés Jhonar Angel
DC1443