

PLAN DE TRABAJO

:: MODALIDAD ABIERTA ::

DATOS DE LA ASIGNATURA

Licenciaturas en que se imparte:	Lic. Informática 8° sem		
Nombre:	Desarrollo de Sistemas de Información en Dispositivos Móviles		
Clave(s):	377		
Tipo:	Optativa		
Plan de Estudios:	2012 (actualizado al 2016)		

FECHAS DEL SEMESTRE

Inicio semestre:	4 de febrero de 2025
Fin del semestre:	13 de junio 2025
Plataforma educativa:	19 de febrero de 2025 Primer día para entrega de actividades en plataforma
Cierre de plataformas:	25 de mayo de 2025 a las 23:00 hrs. Último día para entrega de actividades en plataforma
Periodo examen global:	6, 7 y del 9 al 12 de junio 2025
Consulta de calificaciones en historia académica:	A partir del 30 de junio 2025

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso, el alumno conocerá y aplicará las metodologías para desarrollar sistemas de información en dispositivos móviles en las diferentes plataformas de desarrollo actuales.

CONTENIDO TEMATICO

Unidad	Tema	Teóricas
1	Conceptos de dispositivos móviles	12
2	Desarrollo de proyectos con dispositivos móviles	10
3	Servidor de aplicaciones móviles	14
4	Aplicaciones móviles horizontales	14
5	Aplicaciones móviles verticales	14
	Total de horas	64

BIENVENIDA

Bienvenidos a la asignatura de Desarrollo de Sistemas de Información en Dispositivos Móviles. Es una materia esencial para el licenciado en informática ya que es la base para construir sistemas de información, además de continuar con su formación académica y profesional.

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura sobre desarrollo de proyectos con dispositivos móviles es esencial debido a la creciente relevancia de las aplicaciones móviles en la vida cotidiana y laboral. A través de esta materia, los estudiantes adquieren habilidades para diseñar, desarrollar y mantener aplicaciones, lo que les permite aplicar estos conocimientos tanto en su entorno académico como profesional. En el ámbito laboral, los estudiantes pueden crear soluciones tecnológicas adaptadas a diferentes sectores, entendiendo las diferencias entre aplicaciones horizontales y verticales. Además,

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

esta asignatura se vincula con áreas como programación, diseño, redes y bases de datos, y marketing digital, integrando conocimientos interdisciplinarios necesarios para el desarrollo de proyectos exitosos en un mundo cada vez más digitalizado.

FORMA EN QUE EL ALUMNADO DEBE PREPARAR LA ASIGNATURA

1. Las actividades de aprendizaje están basadas en las unidades establecidas en el programa de la asignatura. Es necesario desarrollarlas y entregarlas en el orden que se presentan.
2. Sólo se aceptan entregas por medio de la plataforma y en ninguna circunstancia por otro medio distinto.
3. Las evaluaciones de las actividades son por puntos o porcentaje fijo como se señala en el presente plan de trabajo.
4. Respeta los periodos y fechas de los tres exámenes parciales y si es el caso un examen final o global. Los exámenes son por única vez.
5. Revisa la fecha de cierre de la plataforma. No se reciben actividades fuera del tiempo indicado.
6. Para los mapas conceptuales puedes utilizar [CMapTools](#).
7. Para los diagramas puedes utilizar la versión de la comunidad de [Visual Paradigm](#).

Presentación a partir de aquí

Para la realización de tus actividades deberás cuidar tu **ortografía** y usar **fuentes oficiales** como: libros, revistas, artículos, etcétera. Recuerda hacer la cita en formato APA, ya que, si no lo haces incurrirás en plagio. https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf .

El uso de la inteligencia artificial para la elaboración de actividades quedará a consideración del profesor, pero también deberán ser citadas en los trabajos.

ACTIVIDADES POR REALIZAR DURANTE EL SEMESTRE

Unidad	N° Actividad	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
--------	--------------	-------------	-----------------------	-----------------

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

<p>Unidad 1: Conceptos de dispositivos móviles</p>	<p>Actividad 1</p>	<p>Investigación de Tipos de Dispositivos Móviles: 1.- Investiga y describir al menos tres tipos de dispositivos móviles. a) Para cada tipo de dispositivo, el alumno debe investigar y describir: Sistema operativo y características específicas del dispositivo. Capacidades técnicas (tamaño de pantalla, procesador, memoria, sensores, etc.). Usos comunes y aplicaciones más apropiadas para cada tipo de dispositivo. b) Diferencias clave en términos de desarrollo de aplicaciones.</p> <p>2. Aplicación al Proyecto: a) Debe seleccionar un tipo de dispositivo móvil sobre el que planea desarrollar una aplicación en el futuro y justificar su elección, basándose en sus características y en los objetivos de su proyecto.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>	<p>LE BODIC, Gwenaël. Mobile messaging technologies and services, John Wiley & Sons, Inc.2005</p> <p>GUTIÉRREZ Ángel. Título Teléfonos móviles e internet / Madrid; México: Paraninfo: Thomson Learning</p>	<p>3 pts.</p>
	<p>Actividad 2</p>	<p>Investiga y explica lo que se pide a continuación.</p> <p>Analiza los requerimientos y Estudio de Factibilidad para el Proyecto de Aplicación</p> <p>1. Definición de Requerimientos: Define claramente los requerimientos funcionales y no funcionales para la aplicación</p>	<p>Lozano Ortega, Miguel Ángel. Programación de dispositivos móviles con J2ME. 1a edición. Universidad de Alicante.</p> <p>GUTIÉRREZ Ángel. Título Teléfonos móviles e internet</p>	<p>4 pts.</p>

		<p>que desea desarrollar. Los requerimientos funcionales incluyen las características específicas de la aplicación (funcionalidad), mientras que los no funcionales pueden incluir la seguridad, rendimiento, y escalabilidad. Los requerimientos deben incluir: Características principales de la aplicación (por ejemplo, login de usuario, notificaciones push, integración con redes sociales). Requerimientos técnicos como compatibilidad con el sistema operativo y dispositivos seleccionados. Cualquier requisito adicional como la integración con servicios en la nube, accesibilidad, etc.</p> <p>2. Estudio de Factibilidad: Debe llevar a cabo un estudio de factibilidad, utilizando una metodología como el análisis FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades, amenazas), costos y tiempo estimado de desarrollo. El objetivo es determinar si el proyecto es viable en términos de recursos disponibles, puedes considerar por lo menos cuatro o más: (Técnica: ¿Es posible desarrollar la aplicación con las tecnologías y recursos disponibles? Económica: ¿Es rentable el proyecto? ¿Qué presupuesto es necesario? Operativa: ¿Cuáles son las capacidades de la organización para llevar a cabo este proyecto? Legal y ética: ¿Existen restricciones legales o de privacidad que deban ser consideradas?)</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las</p>	<p>/ Madrid; México: Paraninfo: Thomson Learning</p>	
--	--	--	--	--

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
	Actividad 3	<p>Investiga y explica lo que se pide a continuación.</p> <ul style="list-style-type: none"> i. La tecnología inalámbrica. ii. Redes personales inalámbricas. iii. Redes locales inalámbricas (WLAN) iv. Redes de gran alcance inalámbricas (WWAN) <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>	GUTIÉRREZ Ángel. Título Teléfonos móviles e internet / Madrid; México: Paraninfo: Thomson Learning	2 pts.
Unidad 2: Desarrollo de proyectos con dispositivos móviles	Actividad 1	<p>Investiga y explica lo que se pide a continuación.</p> <p>1. Investigar diferentes componentes de hardware presentes en dispositivos móviles, tales como: Procesadores (CPU): Comparación entre diferentes procesadores (por ejemplo, Snapdragon, A-series de Apple, Exynos). Memoria RAM y almacenamiento: Capacidad y tipos de memoria (RAM, almacenamiento interno, microSD). Pantallas: Tipos de pantallas (LCD, OLED, AMOLED) y su impacto en la experiencia del usuario. Sensores: Diferentes sensores que ofrecen los dispositivos móviles (acelerómetros, giroscopios, GPS, etc.) y su relevancia en el desarrollo de aplicaciones. Batería: Capacidades y</p>	<p>Ceballos, Francisco Javier. Microsoft Visual Basic .Net Lenguaje y Aplicaciones. 2a edición. Ra-ma</p> <p>Joyanes Aguilar, Luis. Java 2: Manual de Programación. 4a edición. Prentice Hall.</p> <p>Lozano Ortega, Miguel Ángel. Programación de dispositivos móviles con J2ME. 1a edición. Universidad de Alicante.</p>	3 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		<p>eficiencia energética de las baterías en los dispositivos móviles.</p> <p>2.- Análisis de Características Clave para el Desarrollo de Aplicaciones. Debe seleccionar al menos tres dispositivos móviles populares (pueden ser smartphones, tabletas, etc.) y comparar sus especificaciones de hardware. La comparación debe centrarse en cómo el hardware de cada dispositivo puede afectar la ejecución de la aplicación que el alumno planea desarrollar (por ejemplo, consumo de batería, capacidad de procesamiento, tamaño de la pantalla, etc.).</p> <p>a). Evalúa las características del hardware con las necesidades de tu aplicación. Por ejemplo, si la aplicación requiere procesamiento gráfico intensivo, un procesador potente y una buena GPU serán cruciales; si la aplicación usa muchos sensores, debe elegir un dispositivo con buenos sensores.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		
	Actividad 2	<p>Investiga y explica lo que se pide continuación.</p> <p>1. Definir los criterios de selección del hardware para su proyecto, basándose en las necesidades de su aplicación. Algunos criterios importantes a</p>	<p>Ceballos, Francisco Javier. Microsoft Visual Basic .Net Lenguaje y Aplicaciones. 2a edición. Ra-ma</p>	4 pts.

		<p>considerar pueden ser: Rendimiento: Velocidad del procesador, memoria RAM y capacidad de almacenamiento. Pantalla: Tamaño y resolución de la pantalla para la interfaz de usuario. Sensores y características adicionales: Necesidades de sensores (por ejemplo, acelerómetro, giroscopio, etc.) dependiendo de la funcionalidad de la app. Batería: Autonomía de la batería para asegurar que la app funcione durante un tiempo prolongado sin necesidad de recarga. Compatibilidad y sistema operativo: Selección entre Android, iOS, o plataformas multiplataforma, dependiendo del público objetivo.</p> <p>2. Con base en los criterios establecidos, debes de seleccionar un dispositivo móvil para desarrollar su aplicación. Esta elección debe considerar tanto el hardware como el sistema operativo que más se ajuste a las necesidades de la aplicación y el presupuesto disponible.</p> <p>a) Justifica tu elección, explicando cómo el hardware seleccionado cumple con los requisitos de la aplicación. Esta justificación debe basarse en el análisis de rendimiento, la compatibilidad con la aplicación y el análisis de costo-beneficio.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>	<p>Joyanes Aguilar, Luis. Java 2: Manual de Programación. 4a edición. Prentice Hall.</p> <p>Lozano Ortega, Miguel Ángel. Programación de dispositivos móviles con J2ME. 1a edición. Universidad de Alicante.</p>	
--	--	---	--	--

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

	Actividad 3	<p>Investiga, y realiza lo que se pide continuación.</p> <p>Para el desarrollo de tus aplicaciones móviles, es necesario investigar los siguientes aspectos clave: el entorno de desarrollo, los requisitos de los dispositivos ligeros y los lenguajes de programación.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>	<p>Lozano Ortega, Miguel Ángel. Programación de dispositivos móviles con J2ME. 1a edición. Universidad de Alicante.</p> <p>Álvarez García, Alonso y Ángel Morales, José. J2ME. Anaya Multimedia.</p>	5 pts.
<p>Unidad 3: Servidor de aplicaciones móviles.</p>	Actividad 1	<p>Investiga y contesta lo que se pide a continuación.</p> <p>1. Investigar y describir al menos cuatro tecnologías para el desarrollo de aplicaciones móviles. Estas pueden incluir: Desarrollo nativo (por ejemplo, Swift para iOS, Kotlin para Android). Desarrollo multiplataforma (por ejemplo, React Native, Flutter, Xamarin). Desarrollo web progresivo (PWA). Frameworks híbridos (por ejemplo, Ionic, Cordova).</p> <p>a). Para cada tecnología, debes incluir los siguientes puntos: Descripción general de la tecnología y sus principales características. Ventajas y desventajas en comparación con otras tecnologías (por ejemplo, rendimiento, facilidad de</p>	<p>Ceballos, Francisco Javier. Microsoft Visual Basic .Net Lenguaje y Aplicaciones. 2a edición. Ra-ma</p> <p>Joyanes Aguilar, Luis. Java 2: Manual de Programación. 4a edición. Prentice Hall.</p> <p>Lozano Ortega, Miguel Ángel. Programación de dispositivos móviles con J2ME. 1a edición. Universidad de Alicante.</p>	4 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		<p>uso, soporte de comunidad, etc.). Casos de uso más comunes (por ejemplo, cuándo es preferible usar desarrollo nativo, cuándo usar Flutter, etc.). Requerimientos y compatibilidad con diferentes sistemas operativos (iOS, Android, otros).</p> <p>2. Evalúa qué tecnología se ajusta mejor a los requerimientos de tu aplicación, considerando los siguientes factores:</p> <p>a) Objetivos del proyecto (por ejemplo, ¿la aplicación requiere alto rendimiento gráfico? ¿Se necesitan notificaciones pus?).</p> <p>b). Tiempo de desarrollo (¿qué tecnología permite desarrollar más rápido sin sacrificar la calidad?).</p> <p>c). Presupuesto (¿qué tecnologías son más económicas en términos de desarrollo y mantenimiento?).</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		
	Actividad 2	Investiga y contesta lo que se pide a continuación.	Amat, P., & Salim, A. (2020). Flutter en acción: Una guía práctica para crear aplicaciones móviles nativas de alta calidad y alta	6 pts.

		<p>Proyecto Integral: Desarrollo de una Aplicación Móvil para Gestión de Puntos de Venta (POS)</p> <p>Este proyecto será desglosado a lo largo de las siguientes unidades. El objetivo principal es desarrollar una aplicación móvil orientada a la gestión de un punto de venta (POS), que permita a los usuarios realizar pagos, gestionar inventarios y clientes, y generar recibos, entre otros servicios clave. El proyecto se desarrollará utilizando las habilidades adquiridas en cada unidad.</p> <p>El Objetivo es seleccionar la tecnología adecuada para desarrollar la aplicación móvil para el punto de venta, basándose en un análisis comparativo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigará las tecnologías disponibles para el desarrollo de aplicaciones móviles, como las opciones nativas (Kotlin, Swift) y las multiplataformas (Flutter, React Native). 2. Analizará cada tecnología en función de criterios como rendimiento, facilidad de mantenimiento, compatibilidad con sistemas operativos, tiempo de desarrollo y costos. 3. Justificar la selección de la tecnología a utilizar en el proyecto, detallando cómo esta tecnología se alinea con los requisitos de la aplicación móvil de punto de venta. 	<p>performance con Flutter. Manning Publications.</p> <p>Mansilla, J. (2019). React Native: Desarrollo de aplicaciones móviles nativas con JavaScript: Aprende a desarrollar aplicaciones móviles para iOS y Android utilizando React Native. Ediciones Anaya Multimedia.</p>	
--	--	--	---	--

		<p>Producto: En el informe escrito menciona la selección de la tecnología, justificando su elección mediante un análisis comparativo de las diferentes opciones.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		
Unidad 4: Aplicaciones móviles horizontales	Actividad 1	<p>Investiga y contesta lo que se pide a continuación.</p> <p>1. Investigar los diferentes tipos de servicios web que pueden ser utilizados en aplicaciones móviles. Esto incluye: APIs RESTful. APIs SOAP (Características y uso de servicios SOAP). Servicios de autenticación (OAuth, autenticación basada en tokens). Servicios de bases de datos en la nube, APIs de redes sociales, geolocalización, notificaciones push.</p> <p>2. Selecciona una API pública (por ejemplo, OpenWeatherMap, Google Maps, Twitter API) e implementar una conexión a dicha API desde una aplicación móvil utilizando un lenguaje de programación (por ejemplo, Java/Kotlin para Android, Swift para iOS, o un framework multiplataforma como Flutter).</p> <p>3. Realiza lo siguiente: Configurar el entorno para hacer peticiones HTTP (puede utilizar librerías como Retrofit en Android, Alamofire en iOS o Dio</p>	Carnell, John; Mukhar, Kevin; y Lauinger, Todo. Bases de datos con Java, 1a edición. Anaya Multimedia.	7 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		<p>en Flutter). Realizar una petición GET a la API seleccionada. Procesar la respuesta obtenida y mostrarla dentro de la aplicación (por ejemplo, mostrando los datos en una interfaz de usuario).</p> <p>4. Implementa el manejo básico de errores, como: Validación de la respuesta (por ejemplo, asegurarse de que la respuesta sea exitosa). Manejo de errores de red (por ejemplo, si no hay conexión a Internet). Mostrar al usuario en caso de fallos en la conexión o problemas con la API.</p> <p>Además de lo que se pide, agrega las capturas de pantallas y el código.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sábelas a la sección correspondiente.</p>		
	<p>Actividad 2</p>	<p>Investiga y contesta lo que se pide a continuación.</p> <p>El Objetivo es Conocer y aprender a conectar la aplicación móvil a servicios externos, como APIs para pagos, gestión de inventarios o bases de datos.</p> <p>1. Conexión a Servicios de Pago y Gestión de Inventarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Integra la aplicación móvil con al menos dos servicios web: uno para realizar pagos (como una 	<p>Wieruch, R. (2020). Mastering API with React. Self-published.</p> <p>Martin, R. C. (2020). Clean architecture for Android. Prentice Hall.</p>	<p>7 pts.</p>

		<p>API de pagos, por ejemplo, Stripe o PayPal) y otro para gestionar inventarios (por ejemplo, Firebase para almacenar y gestionar productos en tiempo real).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Implementa las funciones para realizar transacciones de pago y actualizar inventarios, mostrando resultados en la interfaz de usuario. ○ Implementa la gestión de errores, como fallos en la red o errores en la autenticación. <p>Producto:</p> <p>El código fuente de la implementación de servicios de pago y gestión de inventarios, junto con un informe que detalle cómo se realizó la integración y cómo se maneja la conectividad.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		
<p>Unidad 5: Aplicaciones móviles verticales.</p>	<p>Actividad 1</p>	<p>Investiga y contesta lo que se pide a continuación.</p> <p>1. Investigar y describir los diferentes tipos de servicios que pueden integrarse en aplicaciones móviles para puntos de venta. Estos pueden incluir: Servicios de pago, gestión de inventarios, gestión</p>	<p>Álvarez García, Alonso y Ángel Morales, José. J2ME. Anaya Multimedia.</p>	<p>5 pts.</p>

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		<p>de clientes, generación de recibos y facturación, integración con plataformas de e-comercio.</p> <p>2. Investiga la clasificación de Servicios en Función del Cliente: Según el tipo de cliente al que van dirigidos (por ejemplo, clientes minoristas, clientes mayoristas, clientes en línea, etc.), además, describir cómo cada tipo de servicio mejora la experiencia del cliente y las operaciones del punto de venta.</p> <p>3. Selecciona al menos dos aplicaciones móviles de puntos de venta populares (por ejemplo, Square, Lightspeed, Shopify POS, etc.) y analiza cómo cada una de ellas implementa los servicios investigados, enfoca el análisis en: La facilidad de uso para el cliente.</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		
	Actividad 2	<p>Investiga y contesta lo que se pide a continuación.</p> <p>El Objetivo es: determinar la orientación de los servicios de su aplicación móvil, considerando las necesidades del cliente y el tipo de servicio que ofrecerá (pago, inventarios, facturación, etc.).</p>	<p>Nolasco, J. S. (2018). Desarrollo de aplicaciones móviles con Android. Ediciones Marcombo.</p>	7 pts.

		<p>1. Definición de la Orientación del Servicio de la Aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propón qué tipo de servicios incluirá en la aplicación móvil, en función del cliente objetivo (por ejemplo, minoristas, pequeñas empresas). • Los servicios seleccionados pueden incluir: pagos móviles, gestión de inventarios, generación de facturas y seguimiento de clientes. Elige al menos tres servicios clave para su aplicación. • Justifica la selección de estos servicios, basándose en las necesidades del mercado y las características del cliente objetivo (por ejemplo, si se desea enfocar la aplicación en pequeños comercios, los servicios de pago y gestión de inventarios serán cruciales). <p>2. Desarrollo de Funcionalidades Principales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla las funcionalidades de los servicios seleccionados en la aplicación, asegurando que la experiencia del usuario sea fluida y eficiente. 	<p>Windmill, E. (2020). Flutter en acción. Manning Publications.</p>	
--	--	--	--	--

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		<ul style="list-style-type: none"> Implementar el diseño de la interfaz de usuario (UI) para que sea intuitivo y adecuado para el punto de venta. <p>Producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Informe escrito con la justificación de los servicios seleccionados. Prototipo funcional de la aplicación móvil con al menos tres servicios implementados. El código fuente de la implementación. <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		
	ACTIVIDAD colaborativa	<p>Publique en una wiki, foro, blogs, etc., lo que se pide. (sube el link en la plataforma)</p> <p>Sube la información de la actividad 1 de la unidad 5</p> <p>Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.</p>		3 pts.
Ponderación total				60 %

EXÁMENES

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo, tienes tres períodos a lo largo del semestre para presentar tus exámenes parciales (consulta las fechas en el calendario de inscripción a parciales y globales en el Portal SUAYED), tú decides el período en el que los realizarás. Si tu asignatura es **optativa**, deberás consultar los períodos y número de exámenes con tu asesor.

Para esta asignatura están programados de la siguiente manera:

- **Exámenes Parciales:**

Deberás entregar las actividades de aprendizaje de las unidades implicadas en cada parcial, **antes de que inicie el periodo de aplicación, si las entregas durante la aplicación del examen se consideran extemporáneas**. Es importante que te inscribas en cada periodo y cumplas con los lineamientos para su presentación, **los exámenes son presenciales y se aplicarán en las mismas fechas indicadas por el SUAYED**.

NÚMERO	UNIDADES (que lo integran)	VALOR (núm. enteros)
1ro.	1 y 2	15
2do.	3 y 4	15
3ro.	5	10

Global. Examen más requisito

Valor examen	Valor requisito	Apertura de requisito en plataforma	Entrega de requisito en plataforma	Aplicación de global
80 %	20 %	28 de mayo de 2025	3, 4 y 5 de junio de 2025	6,7 y del 9 al 12 de junio de 2025

PORCENTAJES Y ESCALA DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	57 %
Actividades colaborativas	3 %
Exámenes parciales	40 %
Otro	0 %
Total	100 %

- Escala de evaluación:

Rango	Calificación
1.00 a 5.99	5
6.00 a 6.49	6
6.50 a 7.49	7
7.50 a 8.49	8
8.50 a 9.49	9
9.50 a 10.00	10

FUNCIONES DEL ASESOR

Por apoyar tu proceso de aprendizaje autónomo, el asesor tiene las siguientes funciones:

1. Apoyar y guiar en la resolución de dudas y desarrollo de actividades; a través de los canales de comunicación oficiales.
2. Calificar y retroalimentar las actividades en plataforma educativa en un lapso no mayor a **ocho días hábiles** después de la fecha de entrega establecida en el calendario.
3. Recomendar recursos didácticos para ampliar tu conocimiento. No es su obligación facilitarte: copias, libros, archivos digitales o proporcionarte ligas directas de la BIDI.
4. Enviar las calificaciones al finalizar el semestre de manera personalizada por correo electrónico.

DATOS DEL ASESOR O GRUPO DE ASESORES

Nombre	Correo electrónico
José Esquivel Ibañez	jesquivel@docencia.fca.unam.mx

Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción.
Paulo Freire