



Información General del Curso

Título	APP Inventor – Nivel Básico
Modalidad	Online (Plataforma ITU Academy)
Fechas	Disponible en la plataforma del 1 de agosto al 31 de diciembre 2022
Duración	3 semanas
Último día para registro	23 de diciembre de 2022
Costo	Gratuito
Descripción	Curso realizado en el marco del proyecto Americas Girls Can Code para apoyar a las jóvenes participantes de programa a desarrollar aplicaciones móviles.
Código del curso	22OI500118AMS-S-D

1. OBJETIVOS DEL CURSO

Este curso tiene como objetivo introducir la programación de aplicaciones usando APP Inventor, una opción de fácil acceso. Aprender APP Inventor implica dominar el desarrollo de aplicaciones con alta aplicabilidad en el campo de soluciones generales a problemas comunes como así también a las particularidades que presenta el área robótica y la domótica.

2. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que al finalizar el curso los y las estudiantes sean capaces de usar o diseñar una aplicación en APP Inventor.

3. A QUIÉN VA DIRIGIDO

A jóvenes beneficiarios del proyecto Americas Girls Can Code y que tengan la intención de conocer nuevas tecnologías.

4. REQUISITOS DE ADMISIÓN

El curso no requerirá ningún conocimiento previo en programación, se irá desde la explicación de la interfaz de desarrollo hasta la obtención de una APP instalable en cualquier dispositivo móvil.



5.TUTORES/INSTRUCTORES

Nombre del(os) Tutor(es)/Instructor(es)	Información de Contacto
Mónica Liliana Nano	monica.nano@gmail.com

6.CONTENIDO DEL CURSO

Lección 1:

- Introducción
- Instalación de APP Inventor
- ¿Qué es APP Inventor?
- ¿Cómo es la plataforma?
- ¿Cómo se configura?
- Demos.

Lección 2:

- Aplicación para dibujar.
- Manejo de coordenadas.
- Manejo de parámetros.
- Demostraciones.

Lección 3:

- Variables numéricas y no numéricas.
- Estructuras de programación: Simples. Condicionales. Bucles.
- Objetos y eventos. Características e importancia en las APPs.
- Demostraciones.

Lección 4:

- La importancia de la Interfaz del usuario. Elementos de la interfaz. Características. Propiedades y usos.
- ¿Cómo hacer una APP a medida? Relevamiento de necesidades.
- Creando una APP.

7.CRONOGRAMA DEL CURSO

Semana / Sesión	Tema	Ejercicios e interacciones
Semana 1	Lección 1	<ul style="list-style-type: none">• Test Online 1• Manos a la obra: Configuración
	Lección 2	<ul style="list-style-type: none">• Test Online 2



		<ul style="list-style-type: none">• Manos a la obra: Dibujar
Semana 2	Lección 3	<ul style="list-style-type: none">• Test Online 3• Manos a la obra: A tomar decisiones
Semana 3	Lección 4	<ul style="list-style-type: none">• Test Online 4• Manos a la obra: Mi nueva APP

8.METODOLOGÍA

Se utilizará una plataforma para educación remota, pues brinda un excelente soporte a los estudiantes, por la accesibilidad y la posibilidad de comunicación que propone.

Los softwares que se utilizarán son:

- MIT APP Inventor (la versión publicada en el momento del curso)

El material del curso estará disponible en forma previa a la lección, para que las estudiantes puedan desarrollar sus prácticas e ir incorporando los saberes necesarios para el desarrollo de una aplicación. Durante el cursado, la comunicación entre alumnas e instructora será a través de chats y sistema de mensajería de la plataforma que se utilice.

9.EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Cada lección se evaluará a través de un cuestionario individual sobre los conceptos esenciales de la lección. Por otra parte, cada estudiante deberá realizar la actividad práctica de cada lección para demostrar el dominio de los temas abordados.

Para acreditar el curso el estudiante deberá contar con el 60% o más en cada una de las instancias evaluativas.

10.COORDINACIÓN DEL CURSO

Coordenação UIT:

Nome: Ana Veneroso, Gerente do Projeto Americas Gils Can Code

Email: ana.veneroso@itu.int

