



Información General del Curso

Título	Desarrollo de APPs en el marco de la didáctica
Modalidad	Online (Plataforma ITU Academy)
Fechas	Disponible en la plataforma del 1 de agosto al 31 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 la formación de formadores en desarrollo de Apps.
Código del curso	22OI500115AMS-S-D

1. OBJETIVOS DEL CURSO

Este taller tiene como propósito trabajar con diferentes entornos, que permitan combinar aspectos pedagógicos y tecnológicos en el proceso de desarrollo de aplicaciones educativas móviles, que respondan a las necesidades específicas del o los espacios curriculares involucrados. El curso se realiza en el marco del Proyecto Americas Girls Can Code y tiene también como objetivo multiplicar el conocimiento que sea llevado especialmente a zonas más remotas.

2. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que al finalizar el curso los y las participantes sean capaces de diseñar y desarrollar una APP específica para el dictado de clases presenciales o remotas.

3. A QUIÉN VA DIRIGIDO

A educadores de diferentes niveles que tengan la intención de innovar sus clases o algunos temas que ellos impartan en las mismas, y que puedan multiplicar el conocimiento en materia de desarrollo de aplicaciones, en especial para la búsqueda de solución para problemas reales, con especial énfasis en la promoción de la inclusión digital de género en el sector de las tecnologías de la información y comunicación. **El curso tendrá la disponibilidad inicial de 50 cupos.**

4. REQUISITOS DE ADMISIÓN

No requiere conocimiento previo.

5. TUTORES/INSTRUCTORES



Nombre de la tutora	Información de Contacto
Mónica Liliana Nano	monica.nano@gmail.com

6.CONTENIDO DEL CURSO

Lección 1: Introducción. Concepto y tipo de aplicaciones móviles.

- Concepto de aplicación o aplicación móvil.
- Tipos de aplicaciones.
- Diferencias y Semejanzas.
- Implicancias sociales y en el sistema educativo.
- Demostraciones prácticas y ejemplos.

Lección 2. Fase de planificación e inicios en la creación de apps educativas móviles.

- Diseño general de aplicación.
- Diseño particular por pantalla.
- Los contenidos de una aplicación.
- La navegabilidad.
- La experiencia del usuario.
- Trabajo práctico 1. Planificación.

Lección 3. Fase de diseño y desarrollo de aplicaciones educativas móviles.

- Tipos de elementos multimedia (imágenes, vídeos o sonidos), textos, formularios, páginas web, mapas, canales RSS, etc.
- Menús.
- Barras de Navegación.
- Trabajo práctico 2. Diseño.

Lección 4: Diseño avanzado de aplicaciones educativas móviles

- Algunas herramientas online para la creación de aplicaciones.
- Tu-App.net
- Code.org App Lab
- AppInventor
- Thunkable
- AppyBuilder
- Trabajo práctico 3. Desarrollo inicial. Parte 1

Lección 5: Elaboración de una aplicación con fines educativos.

- Diseño
- Desarrollo
- Publicación
- Trabajo práctico 3. Desarrollo inicial. Parte 2



Lección 6: Fase de simulación y publicación. Las tiendas de aplicaciones móviles.

- Difusión mediante la publicación en las distintas tiendas de aplicaciones.
- Demostraciones prácticas y ejemplos.
- Trabajo práctico 4. Simulación. Evaluación

7.CRONOGRAMA DEL CURSO

Semana/Sesión	Tema	Ejercicios e interacciones
Semana 1	Introducción. Concepto y tipo de aplicaciones móviles.	Test Online 1
	Fase de planificación e inicios en la creación de apps educativas móviles.	Trabajo práctico 1. Planificación.
Semana 2	Fase de diseño y desarrollo de aplicaciones educativas móviles.	Trabajo práctico 2. Diseño.
	Diseño avanzado de aplicaciones educativas móviles	Trabajo práctico 3. Desarrollo inicial. Parte 1. Test Online 2
Semana 3	Elaboración de una aplicación con fines educativos.	Trabajo práctico 3. Desarrollo inicial. Parte 2
	Fase de simulación y publicación. Las tiendas de aplicaciones móviles.	Trabajo práctico 4. Simulación. Test Online 3

8.METODOLOGÍA

El curso se realizará de forma virtual en la plataforma de ITU Academy, pues brinda un excelente soporte a los estudiantes, por la accesibilidad y la posibilidad de comunicación que propone.



Entornos que se utilizarán son:

- o Tu-App.net
- o Code.org App Lab
- o AppInventor
- o Thunkable
- o AppyBuilder

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

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 dentro de la plataforma ITU Academy 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 del Proyecto Americas Gils Can Code

Email: ana.veneroso@itu.int

