



PROPUESTA ACADÉMICA DEL CURSO TALLER EN CREACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES ANDROID CON SCRATCH Y APP INVENTOR

I. DATOS GENERALES

1. Nombre:	Curso Taller en Creación de Aplicaciones Móviles Android con Scratch y App Inventor
2. Tipo de AFC:	CURSO - TALLER
3. Diseño:	ABIERTO
4. Modalidad:	PRESENCIAL
5. Unidad Académica	2142 - INFOPUC
6. Unidad Corresponsable:	-
7. Coordinador(a):	19997912 - HUAPAYA VENEGAS, CRISTINA MARIBEL
8. Duración:	15 horas
9. Fechas de inicio y término:	-
10. Número de propuesta:	C001416

II. FUNDAMENTACIÓN

El curso busca enseñar a los alumnos las bases de la programación de aplicaciones móviles a través del uso de estas herramientas gratuitas Scratch y App Inventor, las cuales facilitan la comprensión de la programación móvil ya que son divertidas y atractivas visualmente.

MIT App inventor, es una herramienta de programación modular que permite construir a todo usuario con o sin experiencia en programación, aplicaciones totalmente funcionales para Tablet y smartphones con el sistema operativo Android.

Scratch es un Proyecto del Grupo MIT (MIT Media Lab) y de Lifelong Kindergarten que crearon una herramienta gratuita para jóvenes de entre ocho y dieciséis años y cuyo objetivo principal es ayudar a pensar creativamente, razonar sistemáticamente y trabajar colaborativamente.

III. PÚBLICO OBJETIVO

Estudiantes de 12 a 17 años

IV. OBJETIVO(S)

1. General(es):

Desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos, razonar sistemáticamente y trabajar colaborativamente logrando programar de manera sencilla aplicativos móviles con sistema Android.

2. Específicos

- a. Conocer, analizar lenguaje de desarrollo Scratch y sus bases para diseñar y programar proyectos dinámicos.
- b. Aplicar el programa App inventor para lograr desarrollar proyectos móviles como video juegos entre otras aplicaciones.

V. BLOQUE TEMÁTICO

- Introducción a Scratch.
- Creación de un video juego en Scratch.
- Introducción al App Inventor y entorno.
- Desarrollo de juegos con Inventor App.
- Desarrollo de juegos con Android.

VI. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

1. Estrategias didácticas:

Todas las sesiones, tendrán momentos teóricos y prácticos para la construcción del nuevo conocimiento y la aplicación del mismo. Entre las principales estrategias escogidas para el curso tenemos el estudio de casos y el enfoque constructivista, donde el estudiante es un agente activo y constructivo de su propio aprendizaje.

2. Recursos de aprendizaje:

Los materiales que se utilizarán a lo largo de las actividades serán entregados de manera virtual. En cuanto al uso de la tecnología se empleará la Plataforma Moodle para facilitar la comunicación, compartir información y desarrollar las evaluaciones del curso.

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En el desarrollo del curso las actividades serán evaluadas considerando los siguientes pesos:

Elaboración de videojuegos (50%)

Talleres prácticos (40%)

Participación y asistencia (10%)

VIII. CERTIFICACIÓN

1. Tipo de certificación: CERTIFICADO

Requisitos:

El instituto otorgará un certificado digital a todos los participantes que aprueben los cursos desarrollados que cuenten con una nota mayor o igual a 11 (once); en el caso que el participante no cuente con una nota aprobatoria podrá solicitar la emisión de una constancia al correo institucional siempre y cuando no haya excedido el número de faltas permisibles.

IX. PLANA DOCENTE

1. PALMA STANCIUC, ROSANNA INES

Licenciada en Ingeniera Informática de la PUCP

Master informática de la Technische Universität München, Alemania. Especialista en temas de Ingeniería de Software en consultoría IT y gerencia de proyectos SAP, Web y móviles (Android) a nivel Latinoamérica, Estados Unidos y Europa en idioma inglés, alemán y español.