



Paraná, 28 FEB 2024

VISTO: La propuesta de la Secretaría de Extensión Universitaria y Cultura de esta Facultad Regional Paraná, de dictar el curso, "INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES, MEDIANTE PROGRAMACIÓN GRÁFICA", y

CONSIDERANDO:

Que el mencionado curso, dada su temática y características lo hacen de sumo interés para los Graduados, Docentes y Estudiantes además de todas aquellas personas interesadas en la temática propuesta.

Que el mencionado curso es organizado por la Facultad Regional Paraná, dicha actividad es autofinanciada y será dictada por curso a cargo del Ing. Pablo Sebastián PANNONE.

Que el capacitador acredita los conocimientos y la experiencia necesaria para el dictado del mencionado curso.

Que la intención de esta Facultad es brindar las posibilidades de capacitación extracurricular a su alcance para tender a una formación profesional integral.

Que todas las erogaciones derivadas del dictado del mismo serán afrontadas con lo recaudado, en todo concepto por las inscripciones al mismo.

Que el dictado de la medida se efectúa en uso de las atribuciones otorgadas por la reglamentación vigente.

Por ello,

**EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD REGIONAL PARANA
DE LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL**

RESUELVE:

Artículo 1º.- Autorizar el dictado del curso, "INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES, MEDIANTE PROGRAMACIÓN GRÁFICA" con una duración de tres (3) meses, curso a cargo de curso a cargo del Ing. Pablo Sebastián PANNONE, teniendo como fecha de inicio: 05 de abril de 2024. Se adjunta más información en el Anexo I, que forma parte de la presente.

Artículo 2º.- Establecer que las erogaciones generadas por el dictado del curso sean afrontadas por lo recaudado en virtud de la inscripción al mismo.

Artículo 3º.- Regístrese. Comuníquese. Cumplido, archívese.

RESOLUCIÓN Nº: 045



Mg. Ing. María Alicia Gonnigiani
Secretaria Académica
UTN - Facultad Regional Paraná

Prof. Mg. Ing. Alejandro D. Carrera
Decano
UTN - Facultad Regional Paraná



ANEXO I
RESOLUCION Nº 045

Plan de estudios "Introducción Al Desarrollo De Aplicaciones Móviles, Mediante Programación Gráfica".

CL. 2024

Propuesta Técnico-Pedagógica

Nivel	I Básico	
Destinatario	Para el público en general, no requiere conocimientos previos.	
Duración	3 meses.	Modalidad Presencial
Clases	Semanal 1:45 hs.	Viernes – 15:00 a 16:45
Responsable	Ing. Pablo Sebastián Pannone	
Recursos	Computadoras (PC, notebook, o similar), Internet, Proyector HDMI, Dispositivo móvil con sistema operativo Android.	
Financiación	Este curso será autofinanciado, el valor de la cuota contempla los costos de seguro, insumos, publicidad, gastos operativos, plataforma de pago. Del total recaudado se descontarán los gastos previstos y se repartirán las ganancias entre el capacitador y la Facultad	

Módulo 1: Aplicaciones Móviles, tipos y sistemas operativos soportes.

Definición de Aplicación Móvil

Sistemas Operativos para dispositivos móviles

Tiendas de Aplicaciones móviles

Tipos de Aplicaciones Móviles

Programación gráfica, Low code y No code

Drag&Drop (Arrastrar y soltar)

Plataformas de desarrollo con tecnología para programación gráfica

Gestores de contenido

Auto-Adaptabilidad de dispositivos móviles a diferentes tamaños de pantallasUI

(Interfaz de usuario) y UX (Experiencia de usuario)

Concepto de Screen

Paquetes APK (Android Application Package)

Módulo 2: Introducción a la plataforma de Desarrollo App Inventor 2.

¿Qué es App Inventor 2? Definición y características del Proyecto

Requisitos para usar App Inventor 2

Visión general de la interfaz de usuario de App Inventor 2

Primeros pasos: crear un proyecto y conocer los bloques básicos



Módulo 2: Introducción a la plataforma de Desarrollo App Inventor 2.

¿Qué es App Inventor 2? Definición y características del Proyecto

Requisitos para usar App Inventor 2

Visión general de la interfaz de usuario de App Inventor 2

Primeros pasos: crear un proyecto y conocer los bloques básicos

Emuladores.

Testing (test de funcionalidad) de Aplicaciones Móviles

Módulo 3: Diseño de la interfaz de usuario y su relación con la experiencia de usuario.

Componentes gráficos: etiquetas, botones, imágenes, listas, etc.

Propiedades y eventos de los componentes gráficos

Diseño de pantallas y navegación entre ellas

Módulo 4: Programación básica con bloques. Estructuras de

control: condicionales y bucles Variables y operadores

básicos

Manejo de listas

Módulo 5: Imágenes y objetos Dibujar en

el Lienzo Canvas Moviendo objetos en

pantalla Fondo de pantallas

Customizados

Módulo 6: Uso de componentes avanzados

Instalación de extensiones

Conceptos básicos sobre Base de Datos no relacionales. Componentes para almacenamiento local: TinyDB, TinyWebDB, etc. Componentes para sensores y dispositivos: GPS, cámara, etc.

Uso de la voz y la traducción en tiempo real con el componente TextToSpeech

Módulo 7: Generación e instalación de paquetes.

Generación de paquetes APK

Difusión y transferencia de paquetes APK sin Play Store

Instalación de MIT AI2 Companion

Instalación de paquetes en dispositivos móviles con sistema Android Opciones de seguridad (instalar aplicaciones de orígenes desconocidos)

Módulo 8: Plataformas similares a AppInventor2

Kodular

Thunkable

Proyectos.

Creación de calculadora

App con desplazamiento de objetos en pantalla

Creación de una Agenda Personal con base de datos.



*Ministerio de Capital Humano
Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Paraná*

"Año de la defensa de la vida, la libertad y la propiedad"

Aplicación con reconocimiento de voz (texto a voz, y voz a texto)

Traductor

App de geolocalización

Aplicación para Cámara de fotos y selector de imágenes

Desarrollo de proyectos personales

CV: <https://ar.linkedin.com/in/pablospannone>

