



Universidad de la Sierra Sur

División de Estudios de Posgrado

Clave DGP: 200147

Maestría en Gobierno Electrónico

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Desarrollo de Aplicaciones para Gobierno Electrónico

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
Cuarto semestre	1032	64

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Conocer los fundamentos de las metodologías ágiles para el diseño de aplicaciones (apps) móviles, enfocadas a la administración pública.

TEMAS Y SUBTEMAS

TEMA 1. Introducción a las Aplicaciones Web

- 1.1 Arquitectura cliente/servidor
- 1.2 Definición de aplicación Web
- 1.3 Entornos Web (Internet, intranet, extranet)
- 1.4 Funcionamiento de las páginas Web
- 1.5 Arquitecturas de la aplicaciones Web
- 1.6 Ventajas y desventajas de las aplicaciones Web
- 1.7 Evolución de las aplicaciones Web

TEMA 2. Aplicaciones tecnológicas, gobierno electrónico y gobierno móvil

- 1.1 Introducción al gobierno móvil
- 1.2 Dispositivos móviles
- 1.3 Telecomunicaciones y vida cotidiana
- 1.4 Introducción al diseño de apps

TEMA 3. Metodologías ágiles

- 2.1 Métodos etnográficos de investigación generativa
- 2.2 Investigación contextual
- 2.3 Entrevista semi-estructurada

TEMA 4. Análisis de información cualitativa

- 3.1 Análisis de afinidad
- 3.2 Identificación de comportamientos
- 3.3 Propuestas de desarrollo

TEMA 5. Prototipos y usabilidad

- 4.1 Diseño de dispositivos móviles y apps
- 4.2 Prototipos de papel
- 4.3 Pruebas de usabilidad
- 4.4 *Scrum*

TEMA 6. Programación en Android

- 5.1 Fundamentos de Java para Android
- 5.2 La plataforma Android
- 5.3 Programación de interfaces de usuarios
- 5.4 Multimedia en Android

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Con docente:

- Análisis, síntesis y reflexiones de la literatura.
- Participaciones y discusiones abiertas y dirigidas de los alumnos sobre los temas.
- Revisión de estudios de casos, ejemplos y prácticas para vincular la teoría de la clase con la realidad.
- Asignación de diversas actividades a los alumnos que coadyuven a la reflexión y conocimiento en los alumnos de los temas de la asignatura.
- Las estrategias y material didáctico que considere el profesor para conducir el proceso de aprendizaje.

Independientes:

- Revisión de la literatura básica y complementaria de la asignatura.
- Análisis y síntesis de la literatura.
- Cualquier otra actividad que detone reflexiones e incremente sus conocimientos en el área.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

- La acreditación consistirá en tres evaluaciones parciales y una evaluación ordinaria.
- El promedio de las tres evaluaciones parciales corresponde al 50% de la calificación final, el restante 50% corresponde a la evaluación ordinaria.
- Los parámetros de las evaluaciones parciales serán a consideración del profesor en función del contenido y objetivo de esta asignatura, debiendo contar con evidencia escrita de las mismas.
- Para tener derecho a presentar las evaluaciones parciales y ordinaria, se deberán cubrir al menos el 85% de asistencias.
- Las evaluaciones parciales y ordinaria se efectuarán de acuerdo al calendario vigente de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Bentley, Frank, and Barrett Edward (2012) *Building Mobile Experiences*, MIT Press
- Ulrich, Karl, and Steven Eppinger (2003) *Product Design and Development*. 3rd ed. New York, NY: McGraw-Hill.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

- Maestría o Doctorado en áreas de las TIC ó de las ciencias sociales, relacionadas con la sociedad de la información.
- Experiencia profesional y en investigación en el área.
- Experiencia docente mínimo a nivel licenciatura.