



Universidad Autónoma de Nuevo León  
Facultad de Contaduría Pública y Administración  
Programa sintético



<b>1. Datos de identificación:</b>	
Nombre la institución:	Universidad Autónoma de Nuevo León
Nombre de la dependencia:	Facultad de Contaduría Pública y Administración
Nombre del programa educativo:	Licenciado en Tecnologías de Información
Nombre de la unidad de aprendizaje:	Programación distribuida
Horas aula-teoría y/o práctica, totales:	80
Frecuencias aula por semana:	4
Horas extra aula, totales:	40
Tipo de modalidad:	Escolarizada
Tipo de periodo académico:	7mo semestre
Tipo de unidad de aprendizaje:	Obligatoria
Área curricular:	ACFP-F
Créditos UANL:	4
Fecha de elaboración:	11/07/2018
Fecha de última actualización:	11/07/2018
Responsable (s) del diseño y actualización:	M.A. Rodolfo Ulises Treviño Martínez
<b>2. Propósito(s):</b>	
<p>Programación distribuida pretende lograr que el egresado desarrolle modernas aplicaciones basadas en Web y en la nube (Cloud Based), creando soluciones tecnológicas conectadas a Internet que satisfagan las necesidades de conectividad, eficiencia y robustez de las organizaciones actuales.</p> <p>Esta unidad de aprendizaje se relaciona con la antecesora Programación de aplicaciones locales ya que se utilizarán y desarrollarán los conceptos de programación, tales como diseño de interfaces, usabilidad y fundamentos de la plataforma de ejecución dándoles un mayor ámbito de aplicación y alcance al enfocarse a crear soluciones multiplataforma conectadas a Internet. Asimismo, se relaciona con la sucesora Desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma, ya que introduce al estudiante a conceptos de conectividad y desarrollo en Web, posteriormente desarrollados y explotados en dicha unidad de aprendizaje.</p> <p>Programación distribuida permite desarrollar las competencias generales de la UANL, ya que se identificarán áreas de oportunidad en las organizaciones susceptibles de ser automatizadas a través del desarrollo de aplicaciones conectadas a Internet, se generarán nuevas ideas a través del pensamiento lógico, con el objetivo de proveer soluciones basadas en software a situaciones y problemáticas reales, también se identificarán las implicaciones personales y sociales de sus propuestas a través de juicios y reflexiones sobre la realidad que lo rodea, formulando preguntas y analizando la información de forma abierta, con el objetivo de comprender de mejor manera la situación a resolver y proponer acciones que mejor solución tengan a la problemática en cuestión. También se fomentará</p>	



de manera permanente el trabajo en equipo, la comunicación de ideas y el respeto hacia los compañeros privilegiando la búsqueda y propuesta de las mejores soluciones tecnológicas requeridas para las problemáticas a resolver, requiriendo estimar los impactos directos e indirectos de cada propuesta innovadora de solución, a fin de valorar las mejores alternativas para cada reto o situación a superar.

Así mismo colabora con la competencia específica ya que se practicarán ejercicios de programación Web utilizando el lenguaje de programación C# y las mejores prácticas y metodologías de desarrollo de software, recreando situaciones y necesidades reales de conectividad y digitalización de organizaciones actuales.

### **3. Competencias del perfil de egreso:**

Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje:

- Instrumentales.

5. Emplear pensamiento lógico, crítico, creativo y propositivo para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.

- Personales y de interacción social.

11. Practicar los valores promovidos por la UANL: verdad, equidad, honestidad, libertad, solidaridad, respeto a la vida y a los demás, paz, respeto a la naturaleza, integridad, comportamiento ético y justicia, en su ámbito personal y profesional para contribuir a construir una sociedad sustentable.

- Integradoras.

12. Construir propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.

Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje:

6. Desarrollar software aplicando lenguajes de programación de alta productividad y amplio campo de aplicación, bajo estándares, metodologías y mejores prácticas de desarrollo con el propósito de almacenar y procesar datos e información derivados de la operación diaria de la organización.

### **4. Factores a considerar para la evaluación de la unidad de aprendizaje:**

- Evidencias de aprendizaje:

- Reportes
- Ejercicios de programación

- Elementos complementarios:



- Examen parcial
- Examen final

Producto integrador de aprendizaje.

**5. Producto integrador del aprendizaje:**

Software basado en web que permita automatizar y digitalizar una actividad empresarial recurrente en una organización de alcance nacional o internacional.

**6. Fuentes de apoyo y consulta:**

Introducción a ASP.NET Core. (2018). Retrieved from <https://docs.microsoft.com/es-mx/aspnet/core/>

Lock, A. (2018). *ASP.NET Core in action* (1st ed.). Manning Publications Company.

Strahl, R. (2016). Getting to the ASP.NET Core. *CODE Magazine*. Retrieved from

<https://www.codemag.com/article/1609071/Getting-to-the-ASP.NET-Core>