



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 de aplicaciones locales
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:	6to semestre
Tipo de unidad de aprendizaje:	Obligatoria
Área curricular:	ACFP-F
Créditos UANL:	4
Fecha de elaboración:	09/07/2018
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 de aplicaciones locales pretende lograr que el estudiante desarrolle potentes aplicaciones multiplataforma gráficas y de ambiente de ejecución local tales como de escritorio y servicios a través de la tecnología .NET Core, Con la finalidad de que el egresado sea capaz de crear soluciones tecnológicas a la gran variedad de sistemas operativos en el mercado y atendiendo las necesidades de las organizaciones contemporáneas.</p> <p>Esta unidad de aprendizaje se relaciona con UA antecesoras como Visualización de datos y desarrollo de escritorio en la cual se proporciona una interface gráfica a las aplicaciones locales proporcionando una interacción con el usuario. y con Fundamentos de desarrollo web que aporta una perspectiva complementaria de los ambientes de trabajo empresariales, asimismo se relaciona con la UA sucesora "Programación distribuida" ya que en esta se desarrollarán y aplicarán los conceptos de programación aprendidos y aplicados durante el semestre, ahora con un enfoque hacia la creación de soluciones basadas en Web y capaces de ser instauradas en múltiples plataformas.</p> <p>Programación de aplicaciones locales contribuye a 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, 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</p>	



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 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.

Programación de aplicaciones locales contribuye a desarrollar la competencia específica, ya que a lo largo de la UA se estudiarán los conceptos fundamentales del desarrollo de aplicaciones multiplataforma y se aplicarán diversos ejercicios prácticos relacionados con problemáticas reales y actuales de las organizaciones.

### **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:

- Ensayos
- Ejercicios de desarrollo de software



Elementos complementarios:

- Examen parcial
- Examen final

Producto integrador de aprendizaje

**5. Producto integrador del aprendizaje:**

Software de escritorio que permita automatizar y digitalizar una actividad empresarial recurrente en una organización de alcance nacional.

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

Guía de .NET Core. (2018). Retrieved from <https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/core/>

Metzgar, D. (2018). *NET Core in action* (1st ed.). Manning..

Price, M. (2017). *C# 7.1 and .NET Core 2.0 ' Modern Cross-Platform Development - Third Edition*. Packt Publishing.

Strahl, R. (2018). .NET Standard 2.0 - Making Sense of .NET Again. *CODE MAGAZINE*. Retrieved from <https://www.codemag.com/article/1612001/.NET-Standard-2.0---Making-Sense-of-.NET-Again>