



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Unidad de Competencia							
Creación de aplicaciones No-Code I							
Cuatrimestre		Fecha de elaboración		Modalidad	Tipo	Área de formación	
2		D	MM	AÑO	○ Escolarizada Opción: ○ Presencial	● Curso ● Laboratorio	Diseño Digital, UX y Comunicación Multimedial
		D					
		27/11/2025					
PERFIL DEL DOCENTE							
• Formación Académica: ○ Licenciatura o posgrado en Ingeniería en Software, Tecnologías de la Información, Sistemas Computacionales, Desarrollo Web, Ciencia de Datos o áreas relacionadas. • Experiencia profesional: ○ Mínimo 3 años en creación de aplicaciones no-code, desarrollo de soluciones digitales, automatización de procesos o consultoría tecnológica. • Conocimientos requeridos: ○ Manejo de plataformas no-code como Glide, Bubble, Softr, AppSheet o similares. ○ Conocimiento de bases de datos básicas y estructuras CRUD. ○ Familiaridad con flujos de trabajo digitales y APIs simples. • Conocimientos TIC: ○ Uso avanzado de herramientas colaborativas, conectores, hojas de cálculo, editores visuales y plataformas de despliegue. • Idiomas: ○ Comprensión de Ingles técnico (deseable nivel B1 o superior)							
Horas con Mediación Docente Cuatrimestrales		Horas con Mediación Docente Semana/mes		Horas de Actividad Independiente	Horas de Practica de Campo	CRÉDITOS	ACADEMIA
HT	HP	HT	HP				
32	32	2	2	64	0	8	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Propósito general:	Presentación:
El estudiante diseña y desarrolla aplicaciones funcionales utilizando plataformas no-code de nivel básico, integrando estructuras de datos, interfaces simples y flujos de navegación para resolver necesidades reales de PYMES, agencias o marcas personales, en preparación para proyectos más complejos del Ecosistema IA.	Esta unidad introduce al estudiante en el desarrollo de aplicaciones digitales sin necesidad de programación, empleando plataformas no-code que permiten construir interfaces visuales, bases de datos integradas y flujos de trabajos interactivos. Se articula con fundamentos de diseño digital y UX/UI, ya que la creación de aplicaciones requiere prototipos previos y estructuras visuales claras. Además se vincula estrechamente con IA generativa para imagen y video, pues las aplicaciones desarrolladas utilizarán los contenidos generados. Finalmente, prepara competencias para el proyecto integrador II: Agencia Inteligente de Contenidos 360.
COMPETENCIAS	
Genéricas	Disciplinares
• Creatividad e innovación aplicadas a soluciones digitales. • Comunicación visual y funcional clara. • Trabajo colaborativo en equipos multidisciplinarios	• Construcción de aplicaciones no-code de nivel básico. • Diseño de estructuras CRUD (Crear, Leer, Actualizar, Eliminar) • Integración de interfaces con bases de datos simples. • Navegación, flujos, formularios y pantallas funcionales.
Profesionales	
• Desarrollo de productos digitales para sectores comerciales, creativos y sociales. • Implementación de soluciones accesibles sin programación. • Documentación técnica de la aplicación desarrollada.	
Producto final	
Aplicación no-code funcional de nivel básico, que incluya: • Base de datos estructurada. • Pantallas de navegación y formularios. • Componentes visuales coherentes con principios UX/UI. • Funcionalidad CRUD básica. • Documentación del proceso y flujo de uso. • Presentación del prototipo navegable. La aplicación debe ser clara, útil, funcional y adaptable a un caso real.	
Enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y Derechos Humanos	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Con la intención de propiciar una enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y derechos humanos, la o el docente que imparta esta unidad de competencia deberá:

- Eliminar y rechazar actitudes y comportamientos sexistas, clasistas, racistas y todo tipo de estereotipos que supongan discriminación y violencia en los ámbitos de enseñanza- aprendizaje (virtual y presencial), a partir del ejemplo en su práctica docente.
- Promover que el desarrollo del programa educativo y material a utilizar se base en el respeto, protección, promoción y garantía de los derechos humanos, de la dignidad e integridad de todas las personas.
- Promover la eliminación de estereotipos o cualquier otra práctica de discriminación o denigración de la persona, que pueda presentarse mediante el uso del lenguaje, el empleo de ejemplos, la diferenciación entre grupos, origen étnico o cualquier otra circunstancia.
- Respetar la identidad de género de las personas en todo momento y nombrarlas tal y como ellas lo deseen.
- Respetar y promovería igualdad de trato y de oportunidades entre las y los estudiantes, favoreciendo acciones afirmativas en beneficio de los grupos en situación de vulnerabilidad, incluso en las afectaciones provocadas por la pandemia COVID-19
- Promover y usar lenguaje incluyente y no sexista tanto en el salón de clases como en los trabajos, tesis y otros documentos que elabore la comunidad estudiantil.

Estos elementos son motivados por la información asequible en los programas de estudio de la Licenciatura en Derecho, Modalidad Educativa Presencial (sistema escolarizado), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM 2020).

Nombre de la Subcompetencia 1	Elementos de la Subcompetencia 1
Introducción al Desarrollo No-Code	Conocimientos: • Ecosistema no-code: plataformas, alcances y usos. • Conceptos clave: base de datos, interfaz, flujo y acción. • Estructuras básicas CRUD. • Evaluación de casos reales no-code.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: • Reconoce estructuras CRUD. • Analiza plataformas según propósito.
El estudiante identifica los principios y conceptos fundamentales del desarrollo no- code, valorando sus posibilidades y limitaciones para la creación de aplicaciones	

digitales básicas.	• Evalúa casos reales de apps no-code.
	Valores y actitudes: • Curiosidad tecnológica. • Ética en el diseño de soluciones. • Disposición al aprendizaje continuo.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Exposición guiada • Análisis de casos • Comparación de plataformas • Exploración guiada	• Bubble, Glide, AppSheet, Softr • Material audiovisual • Documentación oficial • Plantillas no-code
Nombre de la Subcompetencia 2	Elementos de la subcompetencia 2
Diseño de Bases de Datos y Estructura de la Aplicación	Conocimientos: • — Modelado básico de datos para no-code. • Tablas, relaciones simples y tipos de campos. • Integración con hojas de cálculo (Google Sheets, Excel web). • Configuración estructural del proyecto en la plataforma.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante diseña bases de datos simples y organiza la estructura fundamental de la aplicación para asegurar funcionamiento estable y lógico.	Habilidades: • Modela estructuras de datos. • Configura tablas y campos. • Vincula bases de datos con la interfaz.

	Valores y actitudes: • Orden técnico. • Rigor estructural. • Responsabilidad en gestión de datos.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Taller de modelado • Diagramación de datos • Resolución de ejercicios • Revisión entré pares	• Glide/Bubble • Google Sheets • Diagrama de datos • Plantillas CRUD

Nombre de la Subcompetencia 3	Elementos de la subcompetencia 3
Construcción de Interfaces y Flujos Interactivos	Conocimientos: • Componentes visuales: botones, tarjetas, listas, formularios. • Navegación: pantallas, rulas y jerarquías. • Flujos de interacción y acciones automáticas. • Uso de diseño UX/UI dentro de aplicaciones no-code.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: • Construye pantallas claras y funcionales. • Diseña flujos de navegación.
El estudiante diseña interfaces funcionales y flujos interactivos que permitan a los usuarios navegar y manipular información dentro de la aplicación.	

	Implementa acciones y automatizaciones Básicas.
	Valores y actitudes: - Atención al detalle. - Creatividad visual. - Empatía con el usuario final.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
- Laboratorio no-code - Taller UI - Práctica con flujos - Retroalimentación iterativa	- Figma (para prototipos) - Bubble/Glide - Librerías UI simples - Plantillas visuales

Nombre de la Subcompetencia 4	Elementos de la subcompetencia 4
Construcción del Prototipo Final y Documentación	Conocimientos: - Ensamble de componentes y pantallas finales. - Pruebas funcionales y corrección de errores. - Documentación técnica del proyecto. - Presentación profesional del prototipo.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: - Ensambla una aplicación completa. - Realiza pruebas y correcciones. - Presenta y documenta su solución.
El estudiante integra, prueba y documenta su aplicación no-code básica, demostrando su funcionalidad y coherencia técnica.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	Valores y actitudes: • Profesionalismo. • Responsabilidad. • Rigor técnico.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Desarrollo guiado • Pruebas funcionales • Presentación ejecutiva • Retroalimentación docente	• Plataformas no-code • Videos demostrativos • Plantillas de documentación • Herramientas de presentación

Evaluación	
La evaluación de los aprendizajes se desarrolla de forma continua durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los siguientes momentos: Evaluación diagnóstica: Exploración del conocimiento previo a herramientas digitales y Actividad inicial de estructuración. Evaluación formativa: Avances semanales del prototipo, Construcción de bases de datos, Elaboración de interfaces y Pruebas intermedias. Evaluación sumativa: Aplicación funcional no-code, Documentación completa y Presentación ejecutiva.	
Estrategia de evaluación de los aprendizajes:	Instrumentos de evaluación:
Estrategias que el estudiante desarrolla para la elaboración de las evidencias de aprendizaje. • Construcción de prototipos • Diagramación • Iteración con herramientas • Documentación continua • Participación activa	• Rubricas • Listas de cotejo • Portafolio digital • Informe técnico • Presentación final



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Referencias	
Las referencias consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
Básicas:	Complementarias:
- Bubble (2024). Bubble Manual: Build Without Code. - Glide (2024). Glide University — Building Apps - AppSheet (2023). AppSheet Fundamentals. - McKinsey (2023). Digital Solutions Without Code.	- Softr (2024). Creating Business Apps with Softr. - O'Reilly Media (2023). No-Code Development for Beginners. - Zapier (2024). Workfiow Automation Basics..
Mesografía	
Videos:	
Recursos educativos abiertos sobre fundamentos del derecho y sistema penal (UNAM, canales institucionales).	
Bases de Datos:	
- CONRICYT - SpringerLink - RedALyC	