UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Contaduría y Administración

Plan de Estudios de la Licenciatura en Administración

NOKIA-FCA

Desarrollo de Aplicaciones Móviles y Videojuegos

Clave	Semestre	Créditos	Área de conocimiento	Informática
0396	5°	8	Ciclo	Área de desarrollo temprano

Modalidad	Curso (X) Taller ( ) Lab ( ) Sem ( )	Tipo	T (X) P ( ) T/P ( )

Carácter	Obligatorio ( )		Horas	
	Optativo de Elección (X)	Complementario ( )	Semana	Semestre
		Profesionalizante (X)	Teóricas	Teóricas
			Prácticas	Prácticas
			Total	Total

Seriación	
Ninguna (X)	
Obligatoria ( )	
Asignatura antecedente	**Ninguna**
Asignatura subsecuente	**Ninguna**
Indicativa ( )	
Asignatura antecedente	Ninguna
Asignatura subsecuente	Ninguna

Objetivo general: Que al finalizar el curso el alumno sea capaz de generar desarrollos y publicar aplicaciones móviles en plataformas Windowsphone y ASHA S40 (Java/Webapps).

Objetivos específicos: El alumno:

1. Conocerá los conceptos básicos de la programación orientada a los objetos y sus lenguajes de programación.
2. Identificará que son las WebApps y cómo funcionan.
3. Comprenderá la visión general para desarrollar WebApps para teléfonos móviles.
4. Desarrollará los componentes gráficos de alto nivel.
5. Conozca los componentes y las herramientas de Windows Phone.
6. Podrá desarrollar juegos en 2D.

Índice temático

	Tema	Horas

		Semestre / Año	
		Teóricas	**Prácticas**
1	Conceptos de programación orientada a objetos	2	0
2	WebApps	4	0
3	J2ME (JAVA Micro Edition)	20	0
4	Game Development J2ME	8	0
5	Windows Phone	20	0
6	Desarrollo de videojuegos para Windows Phone	8	
	Total	**64**	**0**
	Suma total de horas	**64**	

Estrategias didácticas		**Evaluación del aprendizaje**	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	(X)
Trabajo en equipo	(X)	Examen final	(X)
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	( )	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	( )	Asistencia	(X)
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	(X)
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios	(X)
Casos de enseñanza	(X)	Listas de cotejo	( )
Otras (especificar)		Otras (especificar)	

Perfil profesiográfico	
Título o grado	Licenciado en Informática, Ingeniero en Sistemas Computacionales o afín.
Experiencia docente	Cinco años de experiencia mínima en desarrollo de programación de software. Para profesores de nuevo ingreso, es requisito concluir satisfactoriamente el "Curso Fundamental para Profesores de Nuevo Ingreso (Didáctica Básica)" que imparte la Facultad de Contaduría y Administración.
Otra característica	Compartir, respetar y fomentar los valores fundamentales que orientan a la Universidad Nacional Autónoma de México.

Bibliografía básica:

1. Flanagan D. (2011), *Java Script: The definitive guide,* (6ta Edición), Estados Unidos de América, O'reilly.
2. Li S. & Knudsen J. (2005), *Beginning J2ME: From novice to professional*, Estados Unidos de América, Apress.
3. Hamer C. (2004), *Creating Mobile Games using J2ME*, Estados Unidos de América , Apress.
4. Petzold C. (2010), *Programming Windows Phone 7*, Estados Unidos de América, Microsoft Press.
5. Vaughan D. (2012), *Windows Phone 7.5 Unleashed*. , Pearson Education.
6. Bandara U. (2012), *XNA Game Development for Beginner*, CreateSpace Independent

Publishing Platform.

Bibliografía complementaria:

1. Duckett J. (2012), *HTML & CSS Design and Build websites*, Wiley.
2. Clark D. (2011), *Beginning C# Object-Oriented programming*, Apress.
3. Skeet J. (2011), *C# in Depth*, (2da Edición), Manning,
4. Peter B. (2010), *Introduction to C# Joes 2 pros*, CreateSpace.

Sitios de Internet:

http://www.windowsphonegeek.com

http://www.aonaware.com/OOP1.htm