

Cursos de EXTENSIÓN UNIVERSITARIA 2012



BOLETÍN DE INSCRIPCIÓN

21809/UAH

Curso de Programación de Aplicaciones y Juegos para Android

Directores

Luis de Marcos Ortega, Antonio García Cabot
y Eva García López

Normas de matrícula

1 Los alumnos podrán realizar la matrícula personalmente en la Secretaría de los cursos, por correo electrónico o por fax. En cualquier caso, la hoja de inscripción deberá ir acompañada **obligatoriamente** del resguardo del pago de la matrícula en el que deberá reflejarse, imprescindiblemente, el código del curso, el nombre del alumno y su NIF, así como una copia de la matrícula universitaria del curso 2011-2012 en caso de ser un requisito para descuentos, etc. La organización de los cursos no se hace responsable de los problemas que pudieran ocasionar en la matrícula del alumno la falta parcial o total de estos datos o documentos. **Sin la documentación completa no podrá realizarse la inscripción. La Secretaría de los Cursos no recogerá matrículas incompletas. La hoja de inscripción se completará con letras mayúsculas para facilitar la mejor comprensión de los datos.**

Los alumnos que envíen su matrícula por fax (91 885 4491) o correo electrónico (cursos.extension@uah.es) deberán contactar con la Secretaría de los Cursos (Telfs. 91 885 4157 / 4693 / 4090) para confirmar su recepción.

La matrícula se realizará por riguroso orden de entrega de documentación, no por fecha de ingreso bancario. La matrícula se cerrará justo en el momento de cubrirse las plazas ofertadas, aunque no haya finalizado el cierre oficial de inscripción.

El cierre oficial de inscripción será una semana antes del comienzo del curso solicitado.

Las matrículas recibidas fuera del plazo de inscripción no serán admitidas.

2 En caso de que la matrícula sea pagada por otra persona que no es el propio alumno, el comprobante de transferencia debe estar a **nombre del alumno y aparecer en él su NIF, así como el código de inscripción del curso** (cinco dígitos seguidos por /UAH).

3 La asistencia a los cursos da derecho a la obtención de un diploma acreditativo y de un certificado de horas, que serán entregados por el Director/a del curso el último día de clase. El alumno/a podrá también recoger estos documentos en la Secretaría de los Cursos, previo informe favorable de aprovechamiento del Director/a.

4 En caso de renuncia por parte del alumno, se le devolverá el 80% del importe de la matrícula, siempre y cuando **se comunique por escrito (carta o correo electrónico), como mínimo 10 días naturales antes del inicio del curso, acompañada del documento de devolución** en el que figurará claramente: nombre y apellidos, NIF, códigos bancarios y motivo de la renuncia. En caso contrario, el alumno no tendrá derecho a devolución alguna.

5 La devolución del importe íntegro de la matrícula sólo se contempla en caso de suspensión o anulación del curso. La Secretaría de los Cursos se pondrá en contacto telefónico o por correo electrónico con el alumno/a para comunicárselo. Por su parte, el alumno/a tendrá que hacer entrega del **documento de devolución en los 5 días posteriores al aviso de la anulación. Finalizado este periodo, no se tramitarán devoluciones.**

6 El importe de la matrícula se podrá realizar por transferencia bancaria o ingreso en efectivo, en el número de cuenta 2038-2201-28-6000799944 (Caja Madrid), a nombre de la Fundación General de la Universidad de Alcalá-Cursos de Verano. **Es imprescindible poner en el concepto de la transferencia el nombre del alumno, así como el código del curso (cinco dígitos seguido de /UAH).**

7 Los cursos pueden sufrir alguna modificación en cuanto a su sede de celebración o anularse por motivos ajenos a la organización. El alumno deberá consultar la página Web por si hubiera algún cambio. En cualquier caso, la Secretaría informará telefónicamente a los alumnos inscritos, siempre y cuando el Director/a del curso lo comunique con tiempo suficiente a la Secretaría.

8 La matrícula podrá realizarse a partir del **9 de enero de 2012 y cerrará una semana antes de comenzar el curso seleccionado o cuando se hayan cubierto las plazas.** Después de la fecha de comienzo, o bien completadas las plazas del curso, **no se admitirán más inscripciones.**

9 Los cursos que concedan créditos se otorgarán **únicamente a los alumnos/as matriculados/as en la UAH.** Los procedentes de otras universidades tendrán que preguntar en la secretaría de su facultad.

10 **Documentación necesaria para la inscripción:**

- ▶ Hoja de inscripción debidamente cumplimentada.
- ▶ Fotocopia del recibo bancario del pago del curso.
- ▶ Fotocopia de la matrícula universitaria del curso académico 2011/2012.

Información y contacto.

Secretaría de Extensión Universitaria.

Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales.
Colegio de San Ildefonso. Plaza de San Diego, s/n. 28801 Alcalá de Henares.
Teléfonos: 91 885 4157 / 4693 / 4090
Fax: 91 885 44 91
E-mail: cursos.extension@uah.es

Organiza

Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales

Colabora

Fundación General de la Universidad de Alcalá

Cursos de EXTENSIÓN UNIVERSITARIA 2012



Serie de los tapices de los meses, llamados Trivulzio (1504-1509). Lana y seda, 470x500 cms. Milán, Castello Sforzesco
Portada: Septiembre - Detalles: Junio y Agosto

21809/UAH

Curso de Programación de Aplicaciones y Juegos para Android

Directores

Luis de Marcos Ortega, Antonio García Cabot
y Eva García López

Fechas: del 6 de febrero al 25 de marzo de 2012.

Horario: Seis sesiones presenciales, dentro de un curso virtual de siete semanas de duración.

Horas lectivas: 60

Créditos de Libre Elección: 4

Créditos ECTS: 2

Lugar de realización: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática. Laboratorios L1 a L12.

Precio general: 150 €

Alumnos universitarios: 100 €

Cantidad de alumnos:

Mínima: 10 - Máxima: 100

Perfil del alumno: Cualquier persona física, ya sea estudiante, profesor o profesional, con interés en las nuevas tecnologías y especialmente en el desarrollo y programación para dispositivos móviles.

Requisitos especiales (Si los hubiera): Poseer conocimientos básicos sobre programación estructurada y programación orientada a objetos, así como disponer de una conexión a Internet para poder seguir la parte on-line del curso.

Objetivo/s del curso: El objetivo principal del curso es que el alumno adquiera los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar aplicaciones y juegos para plataformas Android.

Los alumnos tendrán acceso durante el curso a material teórico-práctico sobre técnicas de desarrollo para Android.

Profesores:

Antonio García Cabot, Personal Investigador en Formación (FPI).

Ángel García López, Personal Investigador Contratado.

Adrián Domínguez Díaz, Chaotic Kingdoms.

Sergio Padrino Recio, Chaotic Kingdoms.

PROGRAMA

Tema 1: Introducción a Android.

Tema 2: Interfaz de usuario: *layouts, views y activities*

Tema 3: Sistema de geo-localización (GPS).

Tema 4: Conectividad.

Tema 5: Desarrollo de aplicaciones avanzadas: utilización de sensores.

Tema 6: Juegos con AndEngine: Introducción.

Tema 7: Juegos con AndEngine: Técnicas Avanzadas.

Tema 8: Juegos con AndEngine: Técnicas Avanzadas II y Monetización.

Actividades presenciales

| Día/Hora | Actividad | Participantes |
|--|------------|-------------------------------------|
| 13-feb-12 a 19-feb-12 14 feb, 15:00 - 17:00 | Tema 1 y 2 | Antonio García |
| 20-feb-12 a 26-feb-12 21 feb, 15:00 - 17:00 | Tema 3 y 4 | Antonio García |
| 27-feb-12 a 04-mar-12 28 feb, 15:00 - 17:00 | Tema 5 | Ángel García |
| 05-mar-12 a 11-mar-12 06 mar, 15:00 - 17:00 | Tema 6 | Adrián Domínguez, Sergio Padrino |
| 12-mar-12 a 18-mar-12 13 mar, 15:00 - 17:00 | Tema 7 | Adrián Domínguez, Sergio Padrino |
| 19-mar-12 a 25-mar-12 20 mar, 15:00 - 17:00 | Tema 8 | Adrián Domínguez, Sergio Padrino |

*Nota: los días y horas de las sesiones son provisionales, sujetas a confirmación de la disponibilidad de los laboratorios de informática.

Actividades virtuales:

| Día/Hora | Actividad |
|-----------------------|-------------------------------|
| 06-feb-12 a 12-feb-12 | Presentación de la asignatura |
| 13-feb-12 a 19-feb-12 | Tema 1 y 2 |
| 20-feb-12 a 26-feb-12 | Tema 3 y 4 |
| 27-feb-12 a 04-mar-12 | Tema 5 |
| 05-mar-12 a 11-mar-12 | Tema 6 |
| 12-mar-12 a 18-mar-12 | Tema 7 |
| 19-mar-12 a 25-mar-12 | Tema 8 |

Hoja de Inscripción

21809/UAH

Curso de Programación de aplicaciones y juegos para Android.

DATOS PERSONALES

Nombre:

Apellidos:

NIF (con letra):

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Correo-e:

Estudios que está realizando:

Centro:

Observaciones:

Recortar por aquí

