



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
 FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
 PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
 INFORMÁTICA
 Programa de la asignatura



Programación de Dispositivos Móviles

Clave:	Semestre: 6°	Área o campo de conocimiento: Desarrollo de sistemas		No. Créditos: 8
Carácter: obligatoria		Horas		Horas por semana
Tipo: Teórica		Teóricas:	Prácticas:	4
		4	0	
Modalidad: curso		Duración del programa: semestral		

Seriación: Si () No (X) Obligatoria () Indicativa ()

Asignatura con seriación antecedente: Ninguna
 Asignatura con seriación subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Al finalizar el curso, el alumno comprenderá las distintas plataformas y lenguajes de programación para terminales inteligentes o PDA's que utilicen sistemas operativos y bibliotecas, lo que les permitirá llevar a cabo desarrollos útiles en cuestiones de multimedia o sistemas con motor de base de datos.

Índice temático

Unidad	Tema	Horas Teóricas:	Horas Prácticas:
I	Descripción de plataformas para móviles	6	0
II	Principales características de la tercera edición	4	0
III	Características de los dispositivos móviles	12	0
IV	Lenguajes de programación para PDA's	12	0
V	Desarrollo de sistemas para móviles	16	0
VI	Herramientas para gestión de personal y reproductores multimedia	14	0
Total de horas:		64	0
Suma total de horas:		64	

Bibliografía básica

1. ANDERSON, Jermaine G. *Beginning flash development for mobile devices*. (PAPERBACK-JUN 21, 2011), 304 pp.
2. FLING, Brian, *Mobile design and development: practical concepts and techniques for creating mobile sites and web apps* (ANIMAL GUIDE) (PAPERBACK-AUG 24, 2009), 309 pp.
3. JANOUSEK Scot, ELAD ELROM, AND THOMAS JOOS., *advanced flash on devices: mobile development with flash lite and flash 10*. Friends of, 2009. 744 PP.
4. LOZANO O. Miguel Ángel, *Programación de dispositivos móviles con j2me*. ESPAÑA. UNIVERSIDAD DE ALICANTE. 2004. 393 PP.

Bibliografía complementaria

1. GAIL Frederick AND RAJESH Lal *Beginning smartphone web development: building javascript, css, html and ajax-based applications for iphone, android, palm pre, blackberry, windows mobile and nokia s 60BY* (PAPERBACK-JAN 15, 2010)
2. ADAM Dawes, *Windows mobile game development: building games for the windows phone and other mobile devices (expert's voice in.net)* BY (PAPERBACK-APR 27, 2010)

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los alumnos:	
Exposición audiovisual	(X)	Exámenes parciales	(X)
Exposición oral	(X)	Exámenes finales	(X)
Ejercicios dentro de la clase	(X)	Trabajos y tareas fuera de aula	(X)
Seminarios	()	Participación en clase	(X)
Lecturas obligatorias	()	Asistencia a prácticas	()
Trabajos de investigación	(X)	Otras	()
Prácticas de taller o laboratorio	()		
Prácticas de campo	()		
Otras	()		

Perfil profesiográfico del docente:

Estudios requeridos:

Licenciatura en informática o carrera afín, preferentemente con estudios de posgrado.

Experiencia profesional deseable:

Experiencia mínima de 2 años en empresas relacionadas con el área o su equivalente.

Tener experiencia docente mínima de 2 años.