

HOJA DE INSCRIPCIÓN

21809/UAH
Desarrollo de aplicaciones y juegos
para Android

Director
Antonio García Cabot

Normas de matrícula INSCRIPCIÓN DE LOS ALUMNOS

- 1 Los alumnos/as podrán realizar la matrícula personalmente o por correo electrónico. La hoja de inscripción tiene que ir acompañada del resguardo bancario del pago del curso en la que tiene que aparecer, imprescindiblemente, el código del curso, el nombre del alumno/a y su NIF. Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, es obligatorio presentar una fotocopia de la matrícula universitaria del curso 2013-2014. La organización de los cursos no se hace responsable de los problemas que pudieran ocasionar en la matrícula del alumno/a la falta parcial o total de estos datos o documentos. **Sin la documentación completa no podrá efectuarse la matrícula. La Secretaría de los Cursos no recogerá inscripciones incompletas o finalizado el plazo de inscripción.**
La hoja de inscripción se completará con letras mayúsculas para facilitar la mejor comprensión de los datos.
Los alumnos/as que envíen su matrícula por correo electrónico deberán contactar con la Secretaría de los Cursos (Telfs. 91 885 4157 / 4090) para confirmar su correcta recepción.
- 2 La matrícula se realizará por riguroso orden de entrega de la documentación, no por fecha de pago. El periodo de inscripciones se cierra una semana antes de comenzar el curso o bien en el momento de cubrirse las plazas ofertadas. Las inscripciones recibidas fuera del plazo establecido no serán admitidas, aunque el pago se haya realizado con anterioridad.

En caso de que el pago de la matrícula lo realice otra persona que no sea el propio alumno/a, el comprobante de transferencia debe estar a nombre del alumno/a y aparecer en él su NIF, así como el código de inscripción del curso.
- 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, quince días después de haber finalizado el curso.
- 4 En caso de renuncia por parte del alumno/a, se le devolverá el 80% del importe de la matrícula, siempre y cuando lo **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, una vez comenzado el curso, 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 con el alumno/a (correo electrónico o teléfono fijo) 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. **Las reclamaciones para solicitar devoluciones finalizará el 30 de mayo de 2014.** Finalizado este periodo, no se tramitarán devoluciones.
- 6 El importe de la matrícula se deberá abonar mediante ingreso en efectivo o transferencia bancaria a la cuenta 2038-2201-28-6000799944 (Bankia / Caja Madrid), a nombre de la Fundación General de la Universidad de Alcalá-Cursos de Extensión. Es imprescindible poner en el concepto de la transferencia el nombre del alumno/a, NIF y el código del curso.
- 7 Los cursos pueden sufrir alguna modificación en cuanto a su sede de celebración o anularse por motivos ajenos a la organización. En cualquier caso, la Secretaría informará por correo electrónico o teléfono a los alumnos/as inscritos.
- 8 La matrícula podrá realizarse a partir del 16 de septiembre de 2013 y cerrará una semana antes de comenzar el curso seleccionado o cuando se hayan cubierto las plazas ofertadas. Después de esta fecha, o cubiertas las plazas, no se admitirán más inscripciones.
- 9 Los cursos que concedan créditos se otorgarán únicamente a los alumnos/as matriculados/as en la UAH. Los alumnos/as 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.
 - ▶ Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, fotocopia de la matrícula universitaria del curso académico 2013/2014.

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 / 4090
Correo-e: cursos.extension@uah.es

Organiza
Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales
Colabora
Fundación General de la Universidad de Alcalá

SÍGUENOS



Extensión Universitaria UAH @ExtensionUAH

Elio Antonio de Nebrija - 500 años de su llegada a la Universidad de Alcalá



21809/UAH
Desarrollo de aplicaciones y juegos
para Android

Director
Antonio García Cabot

Fechas: del 10 de Febrero al 28 de Marzo de 2014

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

Horas lectivas: 60

Créditos: 4 Libre Elección / 2 ECTS.

Lugar de realización: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática. Edificio Politécnico. Laboratorios L1 a L 12. UAH.

Precio

General: 175 €-

Reducido (alumnos universitarios, PDI y PAS): 125 €

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:

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, Universidad de Alcalá
Eva García López, Universidad de Alcalá
Ángel García López, Universidad de Alcalá
Daniel Armesto, Overrated Games
Daniel García Pérez, Overrated Games

Más información en www.mobigame.uah.es/curso

Temario

El temario del curso es el siguiente:

Tema 1: Introducción a Android

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

Tema 3: Almacenamiento de datos

Tema 4: Sistema de geo-localización (GPS) y utilización de mapas

Tema 5: Conectividad

Tema 6: Desarrollo de aplicaciones avanzadas: utilización de sensores

Tema 7: Juegos con AndEngine: Introducción

Tema 8: Juegos con AndEngine: Técnicas Avanzadas

Tema 9: Juegos con AndEngine: Técnicas Avanzadas II y Monetización

Programa:

Grupo de mañana 1: martes de 10:00 a 12:00*

Grupo de mañana 2: jueves de 10:00 a 12:00*

Grupo de tarde 1: miércoles de 17:00 a 19:00*

Grupo de tarde 2: viernes de 17:00 a 19:00*

* Los horarios son provisionales y están sujetos a la disponibilidad de los laboratorios.

Actividades presenciales:

- **Semana del 17 de Febrero:** Tema 1 y 2
- **Semana del 24 de Febrero:** Tema 3
- **Semana del 3 de Marzo:** Tema 4 y 5
- **Semana del 10 de Marzo:** Tema 6
- **Semana del 17 de Marzo:** Tema 7
- **Semana del 24 de Marzo:** Tema 8 y 9

Actividades virtuales:

- **Semana del 10 de Febrero:** Presentación del curso
- **Semana del 17 de Febrero:** Tema 1 y 2
- **Semana del 24 de Febrero:** Tema 3
- **Semana del 3 de Marzo:** Tema 4 y 5
- **Semana del 10 de Marzo:** Tema 6
- **Semana del 17 de Marzo:** Tema 7
- **Semana del 24 de Marzo:** Tema 8 y 9

HOJA DE INSCRIPCIÓN

Desarrollo de aplicaciones y juegos para Android

CÓDIGO DEL CURSO: 21809

DATOS PERSONALES

Nombre:

Apellidos:

NIF (con letra):

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Correo-e:

Estudios que está realizando:

Centro:

Observaciones: