

Índice

INTRODUCCIÓN	7
Desarrollo de la programación.....	9
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	11
Contenidos.....	11
Metodología didáctica	11
Temporalización	12
Evaluación inicial de conocimientos	12
Test inicial de conocimientos	13
PROGRAMACIÓN DE AULA	15
CAPÍTULO 1. ANÁLISIS DE TECNOLOGÍAS PARA APLICACIONES EN DISPOSITIVOS MÓVILES.....	17
Presentación del capítulo.....	18
Contenidos.....	18
Tiempo estimado de duración.....	19
resultados de aprendizaje	19
Metodología	19
Criterios de evaluación	20
Solucionario de ejercicios	20
Solución al test de conocimientos	23
CAPÍTULO 2. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES	25
Presentación del capítulo.....	26
Contenidos.....	26
Tiempo estimado de duración.....	26
resultados de aprendizaje	27
Metodología	27
Criterios de evaluación	27
Solucionario de ejercicios	28
Solución al test de conocimientos	36
CAPÍTULO 3. UTILIZACIÓN DE LIBRERÍAS MULTIMEDIA.....	37
Presentación del capítulo.....	38
Contenidos.....	38
Tiempo estimado de duración.....	38
resultados de aprendizaje	39

Metodología	39
Criterios de evaluación	39
Solucionario de ejercicios	40
Solución al test de conocimientos	66
CAPÍTULO 4. ANÁLISIS DE MOTORES DE JUEGOS	67
Presentación del capítulo	68
Contenidos	68
Tiempo estimado de duración	68
Resultados de aprendizaje	69
Metodología	69
Criterios de evaluación	70
Solucionario de ejercicios	70
Solución al test de conocimientos	76
CAPÍTULO 5. DESARROLLO DE JUEGOS 2D Y 3D	77
Presentación del capítulo	78
Contenidos	78
Tiempo estimado de duración	78
Resultados de aprendizaje	79
Metodología	79
Criterios de evaluación	80
Solucionario de ejercicios	80
Solución al test de conocimientos	91