

SOLICITUD DE DOCENTES DE ASIGNATURA - Academia LMAD

Unidad de aprendizaje: Programación Avanzada

Horario (3 grupo):

- Martes de 19:00 a 22:00 horas
- Martes de 19:00 a 22:00 horas
- Jueves de 19:00 a 22:00 horas

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

Temario:

Introducción a WinApi y arreglos, punteros, memoria, accesos, listas ligadas simples y dobles, operaciones de listas ligadas, archivos binarios, eventos, mensajes de WinApi, callbacks, controles de captura, controles de despliegue, controles comunes, multiventanas, construcción de una aplicación gráfica 2D, evaluación de desempeño de un programa.

Unidad de aprendizaje: Estructura de Datos

Horario (8 grupo):

- Sábado de 08:00 a 11:00 y otro de 11:00 a 14:00 horas
- Lunes de 19:00 a 22:00 horas
- Martes de 17:00 a 20:00 horas
- Miércoles de 19:00 a 22:00 horas 4 grupos

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

Temario:

Recursión, estructuras de datos, pilas y colas, compilación de expresiones, listas ligadas, árboles, montículo (heap), ordenamiento, archivos, búsqueda interna, búsqueda externa, grafos.

Unidad de aprendizaje: Lógica Digital

Horario (2 grupo):

- Miércoles de 19:00 a 22:00 horas
- Viernes de 19:00 a 22:00 horas

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

Temario:

Introducción a los Sistemas Analógicos y Digitales, Definición de Análogo y Digital, Señal Analógica y Digital, Electrónica Analógica y digital, Tecnología Digital, Escalas de integración, Sistema Binario, Decimal, Octal, Hexadecimal, Operaciones aritméticas y lógicas, Código BCD y Código Gray, Microcontroladores, Tecnologías y programación, Entradas y Salidas analógicas y digitales, Salidas de potencia, Interfaz para manejo de alta potencia, Compuertas lógicas, Operación lógica Or, And y not, Tablas de verdad, Simplificación del Algebra booleana, Teoremas booleanos, Teoremas de DeMorgan, Mapas de Karnough, Sistemas Combinacionales, Nuevas tecnologías digitales.

Unidad de aprendizaje: Modelado Orgánico

Horario (3 grupo):

- Viernes de 19:00 a 22:00 horas
- Sábados 2 grupos de 08:00 a 11:00 y de 13:00 a 16:00 horas.

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

Temario:

Introducción a Autodesk Maya, modelado de objetos complejos, modelado orgánico (cabeza, torso, miembros inferiores), características femeninas y masculinas, modelado de miembro superior, preparación de modelos para high poly, modelado de accesorios y vestimentas, retopología, manejo de UVs, cabello, texturizado, baking maps, iluminación, render básico.

Unidad de aprendizaje: Programación Orientada a Objetos

Horario (6 grupo):

- Martes de 19:00 a 22:00 horas
- Miércoles de 19:00 a 22:00 horas
- Jueves de 19:00 a 22:00 horas
- Viernes de 19:00 a 22:00 horas
- Sábados 2 grupos de 08:00 a 11:00.

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

Temario:

Conceptos básicos de programación (macros, código en estructuras, variables estáticas, retornos, namespace y using), manejo de errores, clases, herencia y polimorfismo, plantillas, diseño de clases y librerías, aplicaciones gráficas encapsulamiento de una librería, patrones de diseño, hilos.

Unidad de aprendizaje: Animación Básica

Horario (2 grupo):

- Sábado de 10:00 a 13:00 horas
- Sábado de 13:00 a 16:00 horas

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

- Tiempo y espaciado
- Aceleración y desaceleración
- Estirar y encoger
- Pose a pose
- Acción secundaria
- Revisión de avance 1
- Acciones superpuestas
- Arcos
- Anticipación
- Exageración
- Atractivo

- Revisión de avance 2
- Línea de acción
- Pose
- Escenario

Unidad de aprendizaje: Gráficas Computacionales I

Horario (1 grupo): Martes de 19:00 a 22:00 horas

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: Presencial

Temario:

OpenGL repaso, estructura de un shader, transferencia de datos shader – programa, matrices generales, iluminación básica, iluminación avanzada, transparencia y multitextura, terreno multitextura, manejo avanzado de texturas, neblina, desempeño de cálculos en vertex y pixel shaders, integración de un escenario.

Unidad de aprendizaje: Diseño de Videojuegos en Línea

Horario: 1 grupo

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: En línea

Temario:

Comunicaciones, concepto de replicación de datos, tipos de replicación en Unreal Engine, replicación de actores, replicación de variables, replicación de funciones, animación, introducción a editor persona, animation notifies, custom animation notifies, animation blueprints, máquinas de estados, blend spaces (animaciones progresivas), layered animations (animaciones aditivas), partículas, sistemas de partículas emisores, módulos partículas beam, partículas trall, fijación de partículas en actores mediante skeleton sockets, gráfico de colores de partícula, partículas GPU, inteligencia artificial, conceptos básicos de inteligencia artificial, árboles de comportamiento, creación de una inteligencia artificial simple

Unidad de aprendizaje: Programación Web II

Horario: 2 grupos

Horas a la semana: 3 horas cada grupo

Modalidad: En Línea

Temario:

Control de versiones, instalación y primeros pasos, Apis Rest, bases de datos no relacionales, pruebas de un Api Rest, aplicación web de Javascript, estructura de vistas, vistas funcionales, estilos y componentes estandarizados, comunicación entre componentes, desarrolladores FullStack Web, MERN Stack, autenticación, servidores en la nube, lanzando una aplicación web al mercado.

Requisitos:

- Título y cédula de licenciatura o superior
- Evidencia en su CV, por sus estudios y/o experiencia profesional, de su dominio de la materia o laboratorio que desea impartir
- Disponibilidad para impartir clases presenciales

Para aplicar a la vacante se pide enviar un correo electrónico a vacantes.docentes@fcfm.uanl.mx con la siguiente información:

- CV reciente
- Copia del título
- Indicar las materias que está interesado en impartir
- Mencionar, en caso de estar laborando, su horario laboral, así como horario de disponibilidad para impartir clases
- Informar la cantidad máxima de grupos que desea impartir