

PRÁCTICA EVALUABLE

PRIMERA EVALUACIÓN

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES 22/23
CFGS DAM

Autor: Carlos Espinosa
c.espinosamoreno@edu.gva.es
Fecha: 2022/2023
Licencia Creative Commons
versión 4.0



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

ÍNDICE

1.	Objetivos de la práctica	3
2.	Requerimientos	3
a)	Proyecto Android Studio:	3
b)	Memoria del proyecto:	3
c)	Entrevista y presentación:	3
d)	Sugerencias de tema de posibles aplicaciones:	4
3.	Rúbrica	5

1. OBJETIVOS DE LA PRÁCTICA

El objetivo de esta práctica es la realización de una actividad donde podamos englobar todos los conceptos trabajados durante esta primera evaluación y utilizarlos en la creación de una App.

Para ello realizaremos un proyecto/APP en **Android Studio** utilizando como lenguaje de programación **Kotlin**. Como sugerencia nuestra aplicación debe ser soportada por Android 5.0 o superior.

2. REQUERIMIENTOS.

La entrega de esta práctica cuenta con tres partes.

- a) Proyecto en Android Studio **comprimido .zip** (8 puntos)
- b) Memoria del proyecto **formato PDF** (1 punto)
- c) Entrevista personal y presentación de la aplicación **TI** (1 punto)

a) Proyecto Android Studio:

Se deberá realizar una aplicación utilizando Kotlin mediante Android Studio. Se realizará sobre una Empty Activity.

La aplicación deberá como mínimo contar con:

- Con varias pantallas que cuenten con un entorno gráfico propio (Layout)
- Al menos dos Activities donde se realicen diferentes funciones
- Controlar el flujo de la aplicación mediante Android Manifest y/o control de flujo mediante Oncreate, Onpause...

b) Memoria del proyecto:

Se realizará un documento PDF con una extensión mínima de 2 hojas y máxima de 4 hojas.

Contará con:

- Descripción del funcionamiento de la app/ guía de usuario
- Justificación del código
- Estructura de la app mediante esquemas o diagramas
- Aspecto que se quieran destacar

c) Entrevista y presentación:

La entrevista personal será una pequeña tutoría individual donde cada alumno presentará su aplicación y explicará el funcionamiento de la misma.

Esta entrevista será breve, **15 minutos** en total repartidos en 10 minutos presentación y otros 5 minutos para preguntas. Se puede utilizar material de apoyo para la presentación.

El objetivo de la entrevista es presentar la aplicación y demostrar las destrezas para su desarrollo.

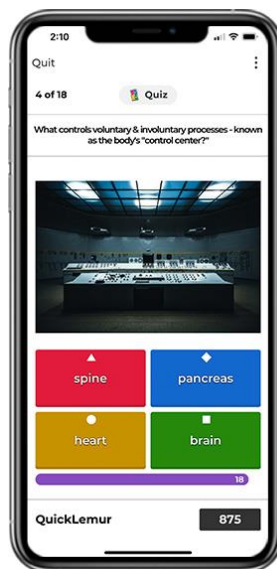
d) Sugerencias de tema de posibles aplicaciones:

- Una calculadora simple (opcional: ampliable a científica)
- Juego de preguntas con 4 posibles respuestas dinámica *Trivial Pursuit*, *Quién ere ser millonario*, *Buzz Quiz tv...*
- Aplicación para aprender idiomas con ejercicios de rellenar huecos mediante botones o escribiendo

Ejemplo Calculadora



Ejemplo Juego Quiz



Ejemplo App Idiomas



3. RÚBRICA

ítem	Inadecuado	Suficiente	Bien	Muy Bien
Guion (2-4 páginas)	(0 puntos) No realizado	(0,25) Realiza un resumen muy esquemático de la aplicación	(0,75) Realiza un documento adecuado explicando aspectos básicos	(1 punto) Realiza un documento completo y ordenado, incluye esquemas y una explicación correcta
Entrevista (10 min + 5 min)	(0 puntos) No realizado	(0,25) No está preparada, tiene dificultad en responder y/o tiene dudas	(0,75) Explica el funcionamiento de la app de forma simple y correcta	(1 punto) Explica el funcionamiento de la app y demuestra el conocimiento y autoría de todo el conjunto
Entorno gráfico	(0 puntos) No realizado	(1 punto) El entorno gráfico es sencillo, solo cuenta con un layout	(2 puntos) El entorno gráfico es correcto, cuenta con varios layouts	(3 puntos) El entorno gráfico es muy completo y visual, cuenta con varios layouts y el diseño tiene coherencia
Código Activities	(0 puntos) No realizado	(1 punto) Utiliza pocas funciones muy básicas	(2 puntos) Utiliza varias funciones bien implementadas pero el código presenta algún problema (orden, coherencia, optimización...)	(3 puntos) Utiliza varias funciones, presenta un código ordenado, coherente, completo y optimizado
Control de actividades	(0 puntos) No realizado	(0,75 puntos) Las actividades presentan poca organización y afecta al rendimiento de la app	(1,5 puntos) Las actividades están ordenadas. La app no está optimizada y presenta pequeños fallos de rendimiento	(2 puntos) Las actividades están organizadas y optimizadas. La app no presenta problemas de rendimiento.

La aplicación se evaluará sobre 10 puntos:

- (1 punto) Entrevista
- (1 punto) Guion y memoria de la práctica
- (3 puntos) Apartado gráfico en Layouts
- (3 puntos) Código de programación en MainActivity
- (2 puntos) Control de flujo de actividades

Recordad que esta práctica aporta el **60% de la nota final de la evaluación**.