

Desarrollo Avanzado de Software

Segunda Evaluación Individual

30% de la nota

Desarrollo de una aplicación móvil en Android con conexión a internet y servicios Google Play

Descripción

Esta entrega profundiza en el desarrollo de aplicaciones móviles en Android Studio gestionando tareas en primer y segundo plano, ofreciendo diferentes servicios con conexión a internet, y cuidando la experiencia del usuario mediante nuevos elementos como widgets. Afianza el conocimiento en la creación de documentación y en el uso de herramientas de control de versiones en el proceso de desarrollo de software.

Cada estudiante, de manera individual, deberá realizar una aplicación que cumpla al menos los requisitos mínimos establecidos en este documento. La nota obtenida en esta evaluación se corresponderá al 30% de la nota de la asignatura.

Las funcionalidades propuestas deberán tener un mínimo de sentido en la aplicación. La aplicación deberá funcionar en dispositivos con una versión de Android igual o superior a Android 10 – API 29.

Entrega

Cada estudiante deberá subir a eGela un fichero comprimido en formato *.zip* o *.rar* con el siguiente contenido:

- Fichero *.apk* con la aplicación.
- Memoria en formato PDF (máximo 20 páginas) con la siguiente información:
 - Enlace a un repositorio de código Git con el proyecto completo de la aplicación, incluidos los servicios web (ficheros php).
 - Enumeración de los elementos de valoración utilizados y qué funcionalidad cumplen.
 - Explicación de las clases y de las bases de datos de la aplicación acompañado de los diagramas necesarios.
 - Pequeño manual de usuario que permita conocer cómo usar la aplicación, incluyendo, si es necesario, el usuario y password que deben usarse.
 - Dificultades encontradas a la hora de realizar el trabajo.
 - Fuentes utilizadas

Plazo de entrega: 20 de abril a las 23:55

Desarrollo Avanzado de Software

Evaluación

Las descripciones que aparecen en este documento son los aspectos mínimos que la aplicación tiene que cumplir, pero se valorarán las funcionalidades “avanzadas” que se desarrollen haciendo uso de dichos elementos y el uso de otros elementos vistos en clase, pero no exigidos. En ambos casos, siempre a partir de cumplir los requisitos mínimos, sin cumplir todos los requisitos mínimos no se puede aprobar la evaluación.

Hacer uso “avanzado” de los requisitos mínimos supone no hacer sólo lo descrito en este documento, sino ir más allá y hacer cosas no exigidas o más complicadas. Por ejemplo, no es lo mismo usar el posicionamiento geográfico para decirle al usuario las coordenadas de su posición en ese momento (que sería su uso más sencillo y por lo tanto el mínimo exigido), que usar el posicionamiento para comparar distancias, avisar cuando nos acerquemos/alejemos de un punto concreto, etc. Estas últimas funcionalidades serían valoradas como extras.

Por supuesto, todas las funcionalidades (tanto las mínimas, como las extras) deberán tener un mínimo de sentido en la aplicación para ser valoradas. No se admitirán funcionalidades no relacionadas con el resto de la aplicación.

En la evaluación se valorará conjuntamente la complejidad técnica, la calidad de la documentación entregada y la usabilidad/apariencia de la aplicación como se indica en la rúbrica adjunta en este documento.

La rúbrica presenta cuatro niveles: Excelente, Bien, Regular, Insuficiente. Es condición necesaria pero no suficiente obtener un “Regular” en la complejidad técnica para aprobar la entrega. La ponderación de cada parte en la nota es:

- Complejidad Técnica: 0.5
- Documentación: 0.3
- Usabilidad/Apariencia: 0.2

La aplicación deberá funcionar en dispositivos con una versión de Android igual o superior a Android 10 – API 29.

Elementos obligatorios para los requisitos mínimos

Complejidad técnica:

- Uso de una base de datos remota para el registro y la identificación de usuarios mediante registro.
- Integrar los servicios Google Maps u Open Street Map y Geolocalización en una actividad
- Captar imágenes desde la cámara, guardarlas en el servidor y mostrarlas en la aplicación. Por ejemplo, una foto de perfil.

Otros elementos que se pueden usar para la evaluación

- Uso de algún content provider para añadir, modificar o eliminar datos.
- Implementación de un servicio en primer plano y gestión de mensajes broadcast durante el servicio.
- Uso de mensajería FCM. Se debe incluir alguna forma de que se pueda probar de forma externa (por ejemplo, con un servicio web PHP adicional en el servidor de la asignatura).
- Desarrollar un widget que tenga, al menos, un elemento que se actualice automáticamente de manera periódica.
- Uso de algún servicio o tarea programada mediante alarma (no valen las alarmas del widget).

Desarrollo Avanzado de Software

Rúbrica

	Excelente	Bien	Regular	Insuficiente
Complejidad técnica	La aplicación incluye los elementos obligatorios y sin errores de funcionamiento durante un uso habitual dentro de un teléfono móvil. Añade además al menos cuatro elementos que le dan un mayor valor a la aplicación contextualizados en estas temáticas: content providers, servicios en primer plano, mensajería FCM, widgets o tareas programadas mediante alarmas.	La aplicación incluye los elementos obligatorios con ligeros errores de funcionamiento durante un uso habitual dentro de un teléfono móvil. Añade además entre uno y tres elementos que le dan un mayor valor a la aplicación contextualizados en estas temáticas: content providers, servicios en primer plano, mensajería FCM, widgets o tareas programadas mediante alarmas.	La aplicación incluye los elementos obligatorios con algún error de funcionamiento durante un uso habitual dentro de un teléfono móvil. No obstante, la aplicación no incluye ningún elemento contextualizado en estas temáticas: content providers, servicios en primer plano, mensajería FCM, widgets o tareas programadas mediante alarmas.	La aplicación no incluye los elementos obligatorios. Aunque incluya los elementos obligatorios, tiene múltiples errores de funcionamiento durante el uso habitual dentro de un teléfono móvil. No añade ningún elemento adicional contextualizado en estas temáticas: content providers, servicios en primer plano, mensajería FCM, widgets o tareas programadas mediante alarmas.
Documentación	Presenta una documentación clara y cuidada apoyada con múltiples diagramas e imágenes que facilitan el entendimiento de la arquitectura y del proceso de desarrollo de la aplicación. Entrega un manual de uso de la aplicación completo que facilita su empleo. El código está perfectamente estructurado dentro del proyecto e incluye especificaciones y comentarios que facilitan su entendimiento.	Presenta una documentación suficientemente clara apoyada con algún diagrama e imagen que permite entender la arquitectura y el proceso de desarrollo de la aplicación. Entrega un manual funcional de uso de la aplicación. El código tiene estructura y comentarios suficientes para su entendimiento, aunque hay partes con ausencia de comentarios y/o sin especificaciones.	Presenta una documentación poco cuidada con pocos o ningún diagrama e imagen, sin embargo, se puede observar la arquitectura y el proceso de desarrollo de la aplicación. Entrega un manual básico de uso de la aplicación. El código tiene pocos comentarios/ especificaciones que hacen confuso su entendimiento. El código no está bien estructurado.	No presenta una documentación o presenta un documento en texto plano, sin estructura, donde no queda presente ni l arquitectura ni el proceso de desarrollo. Entrega un manual de uso escaso que no aclara el funcionamiento de la aplicación. El código está muy poco o nada estructurado ni comentado dentro del proyecto.
Usabilidad/Apariencia	La aplicación presenta un aspecto cuidado con todos los componentes personalizados, además de estilos y temas diferentes a los dados por defecto en el framework de desarrollo. La aplicación no presenta ningún	La aplicación presenta un aspecto correcto con múltiples componentes e interfaces con estilos y temas diferentes a los dados por defecto en el framework de desarrollo. La aplicación tiene ligeros errores a nivel	La aplicación presenta un aspecto correcto con todos los componentes con estilos y temas dado por defecto en el framework de desarrollo. La aplicación tiene ligeros errores en la interfaz de usuario, aunque no pierde	La aplicación presenta un aspecto poco cuidado con todos los componentes con los estilos y temas dados por defecto en el framework de desarrollo. La aplicación tiene múltiples errores que no permiten su uso y

Desarrollo Avanzado de Software

	error a nivel de interfaz de usuario ni pierde información cuando se utiliza. El usuario navega sin dificultad sabiendo en todo momento qué está haciendo dentro de la aplicación.	de interfaz de usuario, pero no pierde información cuando se utiliza. El usuario navega sin dificultad sabiendo en todo momento qué está haciendo dentro de la aplicación.	información en su uso. A pesar de que la navegación puede tener leves errores, el usuario puede acceder a interfaces que le mantienen dentro y sabiendo qué está haciendo.	que la limitan significativamente haciendo muy complicada la navegación por parte del usuario. El usuario a veces no sabe qué tiene que hacer dentro de la aplicación.
--	--	--	--	--