

PRÁCTICA EVALUABLE

SEGUNDA EVALUACIÓN

PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES

CFGS DAM

Autor: Mara Vañó

m.vanoalonso@edu.gva.es

Licencia Creative Commons

versión 1.0



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
2.1 Proyecto Android Studio.....	3
2.2 Memoria del proyecto	4
2.3 Entrevista y presentación	4
2.4 Sugerencias de tema de posibles aplicaciones	4
3. RÚBRICA.....	4

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 segunda evaluación (sin olvidar los aprendidos en la 1ª evaluación) y utilizarlos en la creación de una App.

Para ello realizaremos un proyecto/APP en **Android Studio** utilizando como lenguaje de programación **Kotlin**.

2. REQUERIMIENTOS.

La entrega de esta práctica cuenta con tres partes, todas son de entrega obligatoria:

- a) Proyecto en Android Studio comprimido .zip (6 puntos)
- b) Memoria del proyecto formato PDF (2 puntos)
- c) Video de presentación de la aplicación; explicación del código y comprobación del correcto funcionamiento de la app (2 puntos)

2.1 Proyecto Android Studio:

Se deberá realizar una aplicación utilizando Kotlin mediante Android Studio.

La aplicación deberá como mínimo contar con:

- 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...
- Diseño de interfaz de usuario avanzado con varios elementos y con varias pantallas que cuenten con un **entorno gráfico propio** (Layout).
- **Persistencia de datos** entre activities y gestión de la información/memoria.
- Uso de **librerías multimedia** adaptadas a la app.

2.2 Memoria del proyecto:

Se realizará un documento PDF con una extensión mínima de 10 hojas (no hay máximo).

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.

.

2.3 Video

En el video cada alumno presentará su aplicación, explicará el código y probará/explicará el correcto funcionamiento de esta.

El video será breve, mínimo **7 minutos (no hay máximo)**. Recordad, si pesa mucho podéis subirlo a vuestro OneDrive y me adjuntáis en la entrega de la práctica el enlace. Ponerlo indicado para detectarlo rápidamente.

2.4 Sugerencias de tema de posibles aplicaciones:

Hay que generar una nueva app, no se puede reutilizar la que me entregasteis en la 1ª evaluación.

a) Generar una nueva app:

- Aplicación de compra de elementos en una tienda física
- Aplicación de recolección de fotos de cualquier elemento (monumentos, platos, pájaros)
- Agenda

b) Propuesta libre del alumno:

- Bajo petición formal al correo m.vanoalonso@edu.gva.es antes del **22 de enero 2025**.

3. RÚBRICA

Ítem	Inadecuado	Suficiente	Bien	Muy bien
<p>Guión (10 páginas mín)</p>	<p>(0 puntos) El documento es muy breve, no llega a 10 págs o la app no funciona</p>	<p>(0,25) Realiza un resumen muy esquemático de la aplicación, pero llega a 10 págs.</p>	<p>(0,75) Realiza un documento adecuado explicando aspectos básicos. Llega a las 10 págs.</p>	<p>(1 punto) Realiza un documento completo y ordenado, incluye esquemas y una explicación correcta. Llega a las 10 págs.</p>
<p>Video (7 min mín)</p>	<p>(0 puntos) No demuestra conocimiento o la app no funciona</p>	<p>(0,25) Apenas demuestra conocimiento básico y la app funciona a medias</p>	<p>(0,75) Demuestra un conocimiento medio y la app funciona bien</p>	<p>(1 punto) Demuestra un gran conocimiento y la app funciona correctamente</p>
<p>Entorno gráfico</p>	<p>(0 puntos) No realizado o la app no funciona</p>	<p>(0,25) El entorno gráfico es sencillo, solo cuenta con un layout</p>	<p>(0,5) El entorno gráfico es correcto, cuenta con varios layouts</p>	<p>(1 punto) El entorno gráfico es muy completo y visual, cuenta con varios layouts y el diseño tiene coherencia</p>

Diseño de interfaz	(0) No incluye elementos de Interfaz o la app no funciona	(0,25) Incluye dos elementos	(1) Incluye tres elementos	(2) Incluye cuatro o más elementos de interfaz
Eficiencia del código	(0 puntos) El código no es eficiente o la app no funciona	(1 punto) Utiliza pocas funciones muy básicas	(0,75) Presenta un código que funciona sin problemas	(1 punto) Presenta un código depurado, comentado y funciona de manera fluida
Control de flujo (Oncreate.. .)	(0) No utiliza el control de flujo de Android o la app no funciona	(0,75 punto) Control de flujo mediante dos de las funciones	(0,75 punto) Control de flujo mediante algunas las funciones de manera justificada	(1 punto) Control de flujo mediante todas las funciones de manera justificada
Persistencia de datos	(0 puntos) No utiliza persistencia de datos o la app no funciona	(0,25) Utiliza datos volátiles en la misma activity	(0,75) Utiliza gestión de datos simples entre activities	(1 punto) Gestión eficiente de la memoria y de los datos
Librerías	(0) No incluye elementos	(0,25) Incluye elementos	(1) Incluye dos	(2) Incluye dos o más elementos multimedia

multimedia	multimedia o la app no funciona	multimedia básicos	elementos multimedia independientes	funcionales justificando su uso en la app
------------	------------------------------------	-----------------------	---	---

LA APP DEBE FUNCIONAR PARA PUNTUAR CADA APARTADO CON MÍNIMO UN SUFICIENTE.

La aplicación se evaluará sobre 10 puntos:

- (1 punto) Entrevista
- (1 punto) Guion y memoria de la práctica
- (1 puntos) Apartado gráfico en Layouts
- **(2 puntos) Diseño de interfaz**
- **(1 puntos) Eficiencia del código**
- (1 puntos) Control de flujo de actividades
- **(1 puntos) Persistencia de datos**
- **(2 puntos) Uso de librerías multimedia**

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