Prácticas optativas

# 

[**Introducción**](#_hqrk8fdnz6sm) **1**

[**Normativa**](#_mib9wqmi4k2y) **1**

[**Formato de la documentación a entregar**](#_d83oxq8vm2s0) **2**

[**La presentación**](#_3pul434gw4ej) **2**

[**Listado de temas**](#_2uzluh7hubgr) **3**

# 

# 

# Introducción

A lo largo del desarrollo del módulo irán surgiendo temas y herramientas que o bien por quedar fuera del currículum o por su extensión no podrán ser abordadas de forma detenida. Por ello y como forma de motivación en el estudio se posibilita la realización de estas prácticas optativas.

La temática de las prácticas podrá ser propuesta por parte de los alumnos y/o de temas interesantes que surjan en clase.

# Normativa

* Las prácticas optativas se realizarán por parejas, aunque de forma excepcional se podrían aceptar de forma individual.
* Deberán versar sobre un tema propuesto en clase o por los alumnos que esté directamente relacionado con el desarrollo del software para la creación de interfaces de usuarios.
* Habrá dos periodos de presentación de las prácticas, pero deberán ser siempre defendidas en el mismo trimestre en el que se seleccionen. Estos períodos serán justo al finalizar la primera evaluación y la semana anterior al examen de la segunda evaluación o los días siguientes al examen del módulo, para que la nota pueda incluirse en la evaluación final.

# Formato de la documentación a entregar

La documentación deberá cumplir los siguientes requisitos:

* Documento PDF con portada, formato claro y lo más profesional posible, igual para todo el documento, con los nombres de los alumnos en las cabeceras de todos los folios a excepción de la portada, todas las hojas numeradas en su pie también a excepción de la portada y sin faltas de ortografía.
* Todo el código en lenguaje de programación que se incluya deberá tener un formato diferenciado del texto normal.
* Debe incluir un **índice** al comienzo con enlace a cada uno de los apartado que contenga.
* Debe incluir una **Introducción** de entre 1 y 2 hojas donde se explique qué se ha realizado en la práctica y porqué.
* Un apartado de **Estado del Arte** en el que se muestre el tema y/o problemática a abordar, su evolución temporal anterior hasta llegar a hoy, puntos de estudio relacionados, etc.
* Una explicación detallada de cómo se ha solventado el problema o cómo abordar su solución en el futuro. **Tutorial o práctica a presentar**
* Una hoja de **Conclusiones** con las reflexiones personales acerca de la deriva del problema, las fórmulas que se han llevado a cabo para solucionarlo, qué opciones se ven en el futuro para ese problema.
* Una **Bibliografía** en formato APA con todas las referencias de documentación usadas

# La presentación

La presentación, utilizando como base una serie de diapositivas y la proyección del monitor del ordenador para mostrar el ejemplo/tutorial, deberá de tener una duración de entre 10 y 15 minutos.

Durante la presentación ambos miembros del equipo deberán explicar su trabajo durante un tiempo lo más equilibrado posible y sobre puntos de la misma dificultad técnica.

Al final de la presentación se abrirá un turno de preguntas para solucionar las dudas que pudieran surgir al resto del alumnado.

# Listado de temas

A.- Sistemas de automatización del desarrollo de proyectos: MAVEN

B.- Creación de interfaces de usuario no visuales (NUI)

C.- Patrones de software para el desarrollo de interfaces gráficas.

D.- Librerías modernas de componentes para el desarrollo de interfaces gráficas.

E.- Desarrollo de interfaces de usuario multiplataforma.