

Programación multimedia y dispositivos móviles

2º CFGS
Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
2023-24

PMDM – Profesor

Álex Torres

Comunicaciones oficiales a través de:

- Moodle: <https://aules.edu.gva.es/fp>
- Email: a.torreszahinos@edu.gva.es

Comunicaciones extraoficiales:

- Telegram: <https://t.me/+6sVA8rUvEEdiMzBk>



PMDM – Aules

El material del módulo se encuentra en Aules: <https://aules.edu.gva.es/fp>

Acceso:

Usuario: el NIA

Contraseña inicial: las tres primeras letras del apellido en minúscula sin acentos seguidas de la fecha de nacimiento en formato DDMMAA.

Por ejemplo: una alumna nacida el 18 de octubre de 2003 y llamada Laura Pérez Sanchis tendrá como contraseña: **per181003**

PMDM – Horario

Total 100 horas – 5 horas semanales

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
8:00 8:55	PSP	PMDM	DIN	DIN	PSP	8:00 8:55
8:55 9:50					ADA	8:55 9:50
9:50 10:45	EIE		Tutoria	EIE	SGE	9:50 10:45
10:45 11:15						10:45 11:15
11:15 12:10	EIE	ADA	SGE	ADA	SGE	11:15 12:10
12:10 13:05	DIN				PMDM	12:10 13:05
13:05 14:00		DIN				13:05 14:00
14:00 14:55						14:00 14:55

PMDM – Unidades didácticas

Total 100 horas – 5 horas semanales

UD	Título	Trimestre
1	Introducción a la programación móvil	1
2	Fundamentos de Kotlin	
3	Introducción a Android	
4	Componentes Jetpack Compose	
5	Temas y navegación	
6	MVVM	
7	Persistencia	
8	Acceso a internet y API's	2
9	Firebase	
10	Introducción al Desarrollo de videojuegos	
11	Unity: C# y POO	
12	Unity: mecánicas y scripting	
13	Unity: creación de videojuegos	

PMDM – Metodología

- **Práctica:** se intentará que la mayoría de actividades sean de carácter práctico. Se explicará los conceptos y se propondrá ejercicios.
- **Activa y participativa:** se valorará la participación activa en clase.

PMDM – Recursos

- **Plataforma Moodle Aules:** donde se encuentran todos los apuntes y materiales del curso.
- **Internet:** diferentes páginas con documentación y tutoriales.
- **Ejemplos:** el profesor mostrará en clase ejemplos relacionados con los conceptos y actividades a realizar.
- **IDE:** Android Studio.

PMDM – Material

- No todo está en los PDF → apuntes.
- Disco duro externo (USB 3)



PMDM – Procedimientos de evaluación

Evaluación	
Primer trimestre	Actividades propuestas
	Proyecto
	Examen
	Actitudes
Segundo trimestre	Actividades propuestas
	Proyecto
	Examen
	Actitudes



PMDM – Actividades

- Se realizarán de manera individual.
- De carácter obligatorio.
- Cada una se calificará con una nota de 0 a 10.
- Las actividades tendrán una fecha de entrega y una prórroga.

	Plazo de entrega	Prórroga (2 días)	Superada la prórroga
Calificación	0 a 10	Penalización de 2 puntos sobre la nota obtenida	0

- Para calificar las actividades y proyectos se utilizará una rúbrica que se podrá consultar en la plataforma Moodle.



PMDM – Plagio

- Si se detecta plagio entre alumn@s o de internet en la solución de alguno de los ejercicios o proyectos estos calificarán con un cero a cada uno de los alumn@s involucrados.
- Si se detecta el uso de inteligencias artificiales en los ejercicios o proyectos estos se calificarán con un cero.
- En cualquier momento se puede requerir al alumnado para que explique una actividad para demostrar su autoría.

PMDM – Actitud

- Se valorará entre otros:
 - una buena actitud.
 - la participación.
 - la iniciativa.
 - la proactividad del estudiante en clase.
- Para calificar la actitud se utilizará una rúbrica que se podrá consultar en la plataforma Moodle.

PMDM – Asistencia

- La asistencia es obligatoria.
- Si se falta a un examen será necesaria una justificación oficial para poder repetir el mismo en otra fecha.
- Si se falta a más de un 15% de las clases se perderá el derecho a evaluación continua teniendo que realizar el examen final de convocatoria ordinaria.





PMDD – Preguntas

¿.....?

PMDM – Let's go!

