Programación multimedia y dispositivos móviles

2º CFGS
Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
2023-24

PMDM – Profesor

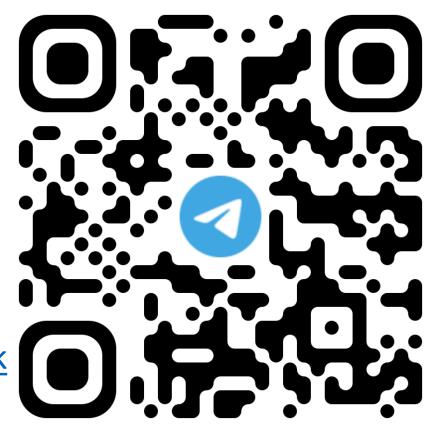
Álex Torres

Comunicaciones oficiales a través de:

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

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			
2	Fundamentos de Kotlin			
3	Introducción a Android			
4	Componentes Jetpack Compose	1		
5	Temas y navegación			
6	MVVM			
7	Persistencia			
8	Acceso a internet y API's			
9	Firebase			
10	Introducción al Desarrollo de videojuegos	2		
11	Unity: C# y POO	2		
12	Jnity: 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



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 – Exámenes



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.

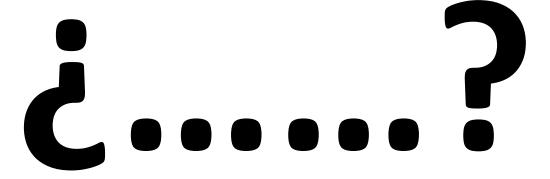
PMDM - Calificación



PMDM – Recuperación



PMDM – Preguntas



PMDM – Let's go!

