



**«Alumno»**

Nombre, Apellido 1, Apellido 2

**Trabajo Obligatorio 2ª Evaluación Android  
Curso 2018-2019**

**Programación Multimedia y  
Dispositivos Móviles**

**FUNDACIÓN SAN VALERO  
SEAS, Centro de Formación Abierta  
ZARAGOZA**

## Propuesta de trabajo



**Platzigram** queremos que sea la primera plataforma donde los usuarios puedan compartir sus vivencias en lugares maravillosos del mundo.

La **idea principal** es una aplicación donde los usuarios pueden compartir fotos descriptivas de los lugares más interesantes que hayan descubierto en sus viajes.

Se requiere de un sistema que, a través de un proceso seguro de acceso, el usuario pueda visualizar y mantener toda su colección de estancias que quiera compartir con los demás usuarios.

### Requisitos hasta 5 puntos (duales y no duales)

*Todos los requisitos estarán conectados a un APIPlatzigram bajo arquitectura Webservice Restful. En este bloque se requiere:*

1. *Usuario – Login, Registro.*
2. *Destinos- Listar, Listar por ID.*

#### Usuario sin login:

- Listado de lugares.
- Ficha descriptiva del lugar, imagen y descripción.
- Login.

Una vez que el usuario accede al sistema, la plataforma le ofrece las siguientes actividades:

- Las mismas opciones que sin login.

### Requisitos hasta 6 puntos (duales y no duales)

*Todos los requisitos estarán conectados a un APIPlatzigram bajo arquitectura Webservice Restful. En este bloque se requiere:*

3. *Usuario –Registro.*

#### Usuario sin login:

- Registro.



# Trabajo obligatorio

## Propuesta

<b>Requisitos hasta 8 puntos (duales y no duales)</b>
<i>Todos los requisitos estarán conectados a un APIPlatzigram bajo arquitectura Webservice Restful. En este bloque se requiere:</i>
<b>4. Destino –SumarFavorito. VisualizarFavoritos</b>
<u>Usuario con login:</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Todos los usuarios logueados podrán votar sólo una vez y con un solo voto, las estancias que hayan compartido otros usuarios.</li><li>• Visualizar sus destinos que haya seleccionado como favoritos</li></ul>

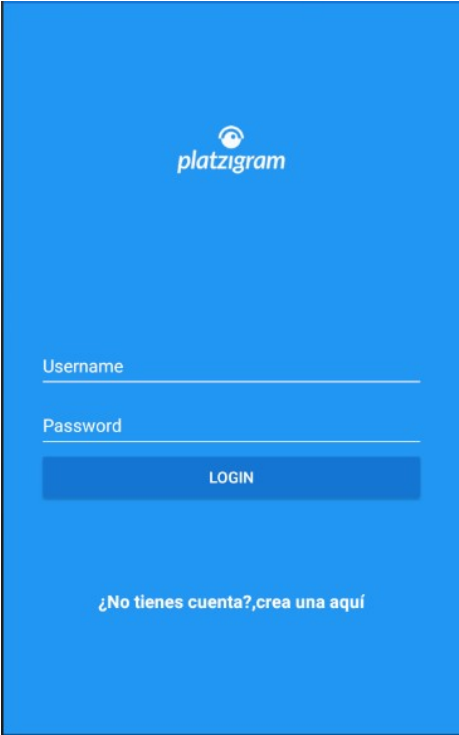
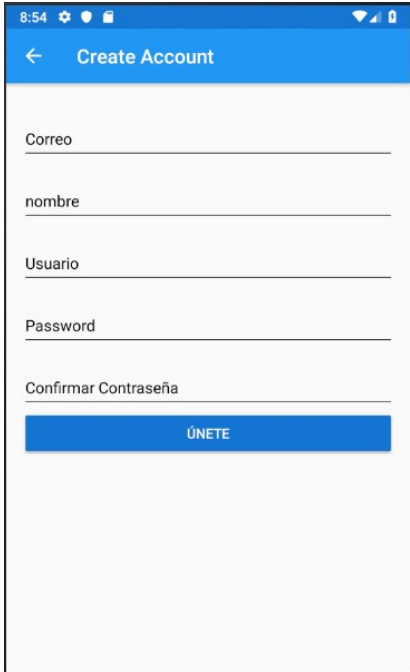
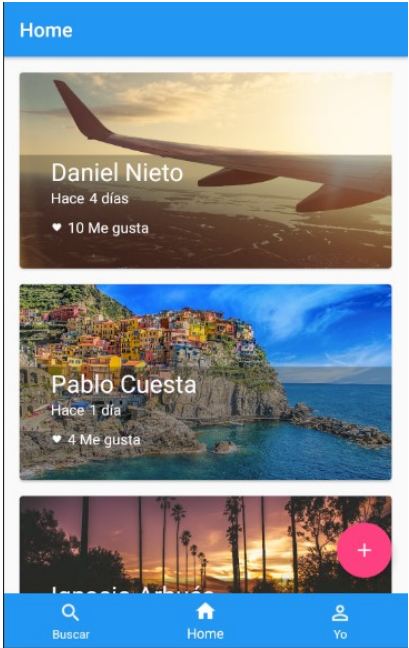
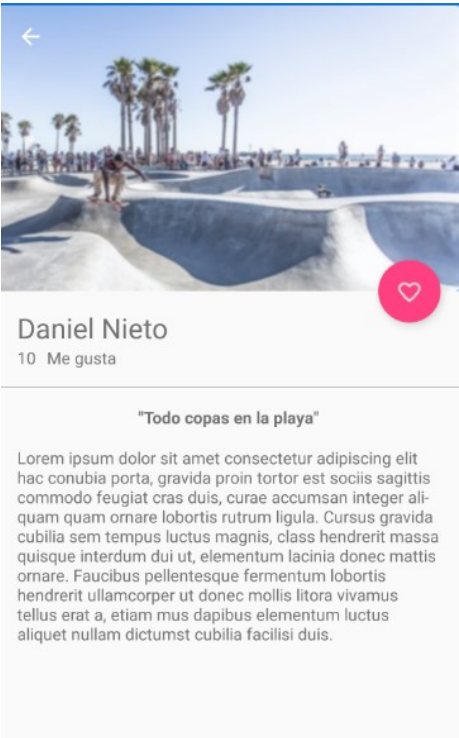
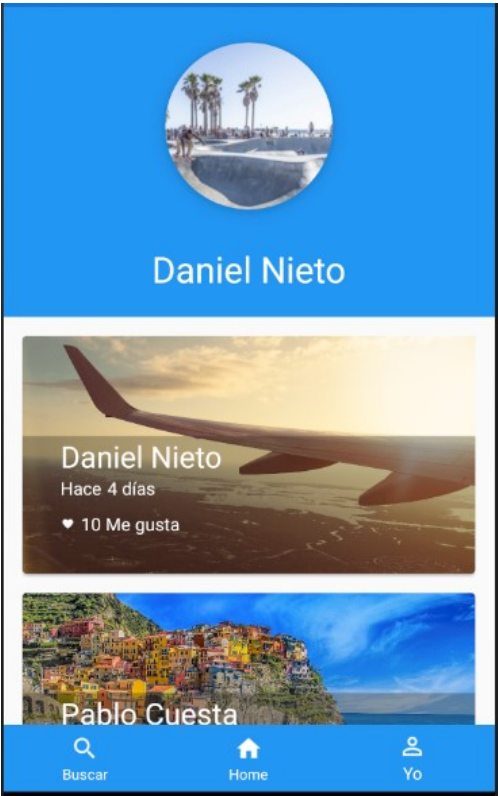


<b>Requisitos hasta 10 puntos (No duales)</b>
<i>Se incluye un apartado de investigación donde se puntuará todo aquello que tenga la suficiente dificultad como para puntuarse como bloque de investigación. Puedes aplicar cosas de UX, de backend, arquitectura, patrones de desarrollo, etc</i>

El gerente también nos hizo mucho hincapié en el Diseño. La app tiene que cumplir con los siguientes requerimientos:

- Intuitiva: Diseño fácil de recordar sin accesos raros.
- Elegante: Selección de colores que transmitan estilo.
- Atractiva: Elección de imágenes, texto, colores, etc. que capte la atención máxima del cliente.
- Sencilla: Muy sencilla de manejar.

## Prototipo de pantallas

 <p>platzigram</p> <p>Username</p> <p>Password</p> <p>LOGIN</p> <p>¿No tienes cuenta?, crea una aquí</p>	 <p>8:54</p> <p>Create Account</p> <p>Correo</p> <p>nombre</p> <p>Usuario</p> <p>Password</p> <p>Confirmar Contraseña</p> <p>ÚNETE</p>	 <p>Home</p> <p>Daniel Nieto</p> <p>Hace 4 días</p> <p>♥ 10 Me gusta</p> <p>Pablo Cuesta</p> <p>Hace 1 día</p> <p>♥ 4 Me gusta</p> <p>Buscar Home Yo</p>
 <p>Daniel Nieto</p> <p>10 Me gusta</p> <p>"Todo copas en la playa"</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipiscing elit hac conubia porta, gravida proin tortor est sociis sagittis commodo feugiat cras duis, curae accumsan integer aliquam quam ornare lobortis rutrum ligula. cursus gravida cubilia sem tempus luctus magnis, class hendrerit massa quisque interdum dui ut, elementum lacinia donec mattis ornare. Faucibus pellentesque fermentum lobortis hendrerit ullamcorper ut donec mollis litora vivamus tellus erat a, etiam mus dapibus elementum luctus aliquet nullam dictumst cubilia facilisi duis.</p>	 <p>Daniel Nieto</p> <p>Daniel Nieto</p> <p>Hace 4 días</p> <p>♥ 10 Me gusta</p> <p>Pablo Cuesta</p> <p>Buscar Home Yo</p>	

# Trabajo obligatorio Propuesta

Código: FC\_1045-03

Página: 5/12

# Trabajo obligatorio

## Propuesta

El trabajo se divide en una etapa:

- Etapa 1: Codificación (100%).



## Resultados de aprendizaje del módulo.

El trabajo se divide en una etapa:

Etapa 1: Codificación (50%).

<i>Resultados de Aprendizaje</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Construir aplicaciones móviles reales bajo arquitectura MVC, diseño con Material Design, programación multihilo y consumo de datos mediante Webservice Restful.</i></li></ul>



Objetivos generales:

- **Construir software para dispositivos móviles reales bajo arquitectura MVC, diseño con Material Design, programación multihilo y consumo de datos mediante Webservice Restful.**

## Bibliografía

- Classroom “Android”.
  - Autores/as: Alberto Hernández Akkari.



## Criterios de evaluación

La evaluación, es una componente fundamental de la formación. Este trabajo obligatorio formará parte de tú calificación final. En esta tabla, se resumen los aspectos a valorar y el porcentaje que representa cada unos de los mismos.

	% Total	% Ob.	% 2ª Correc.
<b>Contenidos generales</b>			
<u>Etapas</u> 1: Codificación. <ul style="list-style-type: none"> <li>Construir software para dispositivos móviles reales bajo arquitectura MVC, diseño con Material Design, programación multihilo y consumo de datos mediante Webservice Restful.</li> </ul>	100		
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>		

## Fecha límite de recepción de trabajos

Están disponibles en el apartado “Fechas de Examen” de la plataforma informática.

## Ficha de Corrección del Trabajo

(Espacio reservado para anotaciones del profesor y doble corrector)

<b>Profesor:</b>	
<b>Alumno (Código / Nombre):</b>	
<b>Fecha de Entrega:</b>	<b>Fecha de Calificación:</b>

### Observaciones sobre el trabajo:

Este espacio está reservado para que el profesor titular describa anotaciones que considera importantes sobre la realización del trabajo

También está destinado para que el profesor que efectúa la doble corrección pueda realizar sus anotaciones, asimismo se podrán describir las conclusiones a las que se ha llegado tras realizar la doble corrección.



## Formato de presentación

1. El trabajo se entrega en formato digital con toda la información realizada en las cuatro etapas y que consta de:
  - Proyecto en Android Studio.
  - Backend Webservice REstful.
  - Base de datos.
2. Si el trabajo consta de varios archivos deberá enviarse en un solo fichero comprimido.
3. Si el tamaño del archivo a enviar excede de 5Mb, en lugar de enviarse por correo electrónico puede usarse un servidor de archivos pesados como HotShare, MegaUpload, GigaSize, DropBox, Box, WeTransfer, ...

## Desarrollo de trabajo

Espacio reservado para el desarrollo del trabajo por parte del alumno.

El alumno deberá entregar el trabajo en este mismo formato con el objetivo de que el profesor pueda asignar la nota en el apartado criterios de calificación y aportar observaciones en el apartado ficha de corrección.