

PROGMM

Programación multimedia y dispositivos móviles



Ion Jaureguialzo

ijaureguialzo@egibide.org



Acceso al ordenador

8FPROGMMxx

12345Abcde



Wi-Fi

inforwifi

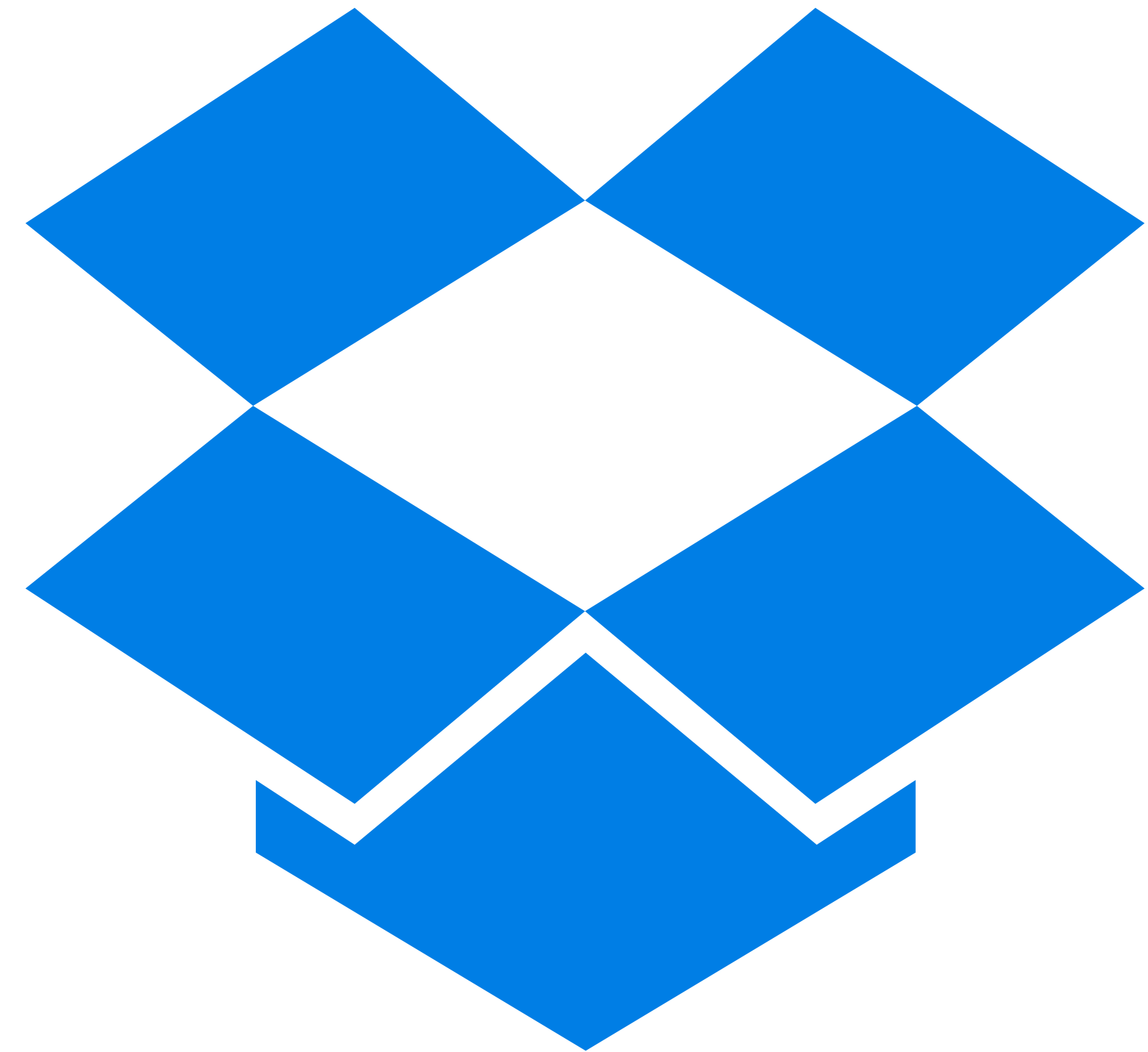
WPA2 Personal
info1516ar



Dropbox y Evernote

Dropbox

PROGMM2016



Invitación de Dropbox



Hola:

Ion (widemos@gmail.com) quiere compartir contigo algunos archivos de la carpeta "REDES2014" a través de Dropbox.

Ver carpeta


¡Que te diviertas!
– El equipo de Dropbox

Evernote

PROGMM2016

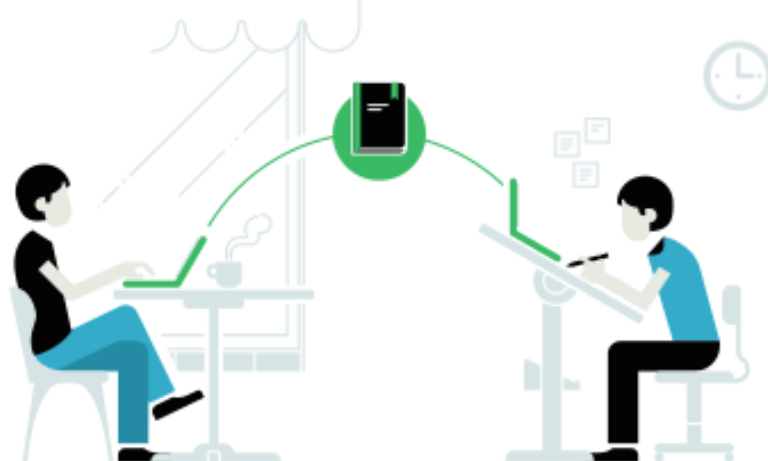


Invitación de Evernote

 **EVERNOTE**

Ion Jauregui Sarasola ha compartido una libreta contigo:

REDES2014



Crea una cuenta de Evernote para empezar a colaborar en esta libreta.

[Crear Cuenta](#)

¿Ya tienes una cuenta?

[Inicia sesión para añadir esta libreta](#)

[Evernote](#) es el espacio de trabajo que necesitas.
Recopilad ideas y colaborad juntos en proyectos.

Para solicitudes de soporte, por favor contacta con nuestro [equipo de soporte técnico](#).
Evernote Corporation (o su filial) te ha enviado este correo electrónico. Evernote Corporation, 305 Walnut Street, Redwood City, CA 94063, EE.UU.



10:10
"Ok Google"

Alice Yang
Hey, do you want to
get dinner tonight?



PROGMM

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS: CRONOGRAMA

NOMBRE DEL CENTRO:	EGIBIDE	CODIGO:	0489
CICLO FORMATIVO:	DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA	GRADO:	SUPERIOR
MÓDULO:	PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES		

Nota: Las “x” ubicadas en los diferentes bloques de contenidos, para cada unidad didáctica, además de indicar qué bloques están implicados en ella, informan, a su vez, del o de los resultados de aprendizaje que se contribuye a desarrollar en cada una de ellas

BLOQUES DE CONTENIDOS					UNIDADES DIDÁCTICAS SECUENCIADAS	CRONOLOGÍA								HORAS PROG.	HORAS REALES		
1	2	3	4	5		SE	OC	NO	DI	EN	FE	MA	AB			MY	JU
					UD0: Presentación del módulo.	1										1	1
x					UD1: Plataformas móviles y videojuegos.	3										3	3
	x	x			UD2: Swift.	6	12									18	18
	x	x			UD3: Desarrollo de aplicaciones iOS.			12	9	12	12					45	45
			x	x	UD4: Desarrollo de videojuegos.							12	9	12		33	33
					HORAS TOTALES:	10	12	12	9	12	12	12	9	12		100	100

- Bloque 1: Análisis de tecnologías para aplicaciones en dispositivos móviles.
Bloque 2: Programación de aplicaciones para dispositivos móviles.
Bloque 3: Utilización de librerías multimedia integradas.
Bloque 4: Análisis de motores de juegos.
Bloque 5: Desarrollo de juegos 2D y 3D.

PROGMM

- Programación multimedia
- Dispositivos móviles

Programación multimedia

- Proceso de producción de videojuegos
- Desarrollo con motores gráficos (Unity3D)

Dispositivos móviles

- Desarrollo de aplicaciones iOS
- ~~Desarrollo de aplicaciones Android~~ → Desarrollo de interfaces

Dispositivos móviles

- Aplicación básica
- Lenguaje de programación
- Interfaz de usuario
- Comunicaciones y hardware
- Publicación

Planificación de la asignatura

Evaluación

Contenidos

Primera

Swift
Desarrollo iOS

Segunda

Desarrollo iOS

Tercera

Desarrollo de videojuegos



<http://flic.kr/p/3nDfhY>

すべての質問は？

Any questions?

Galderarik?

¿Alguna pregunta?

任何問題？

Alguma pergunta?

أي أسئلة؟

질문 있나요?