

Trabajo voluntario de Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

Técnico Superior en
Desarrollo de Aplicaciones
Multiplataforma (DAM)



Índice

Trabajo voluntario de Programación Multimedia y Dispositivos Móviles	1
Introducción	3
Objetivos	3
Contenidos	3
Entrega	4
Criterios de evaluación	5
Fecha de entrega	6
Ayudas	6



Trabajo voluntario de Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

1. Introducción

Durante el desarrollo de la asignatura se han mostrado y relacionado diferentes conceptos de la programación de dispositivos móviles así como múltiples herramientas para el desarrollo de aplicaciones. Es muy importante llevar a un caso real estos conceptos para comprender en qué manera pueden ayudar a tu carrera profesional.

2. Objetivos

Los objetivos de este trabajo voluntario son los siguientes:

- Conocer el proceso para desarrollar una aplicación móvil.
- Diferenciar las distintas características de Android Studio.
- Utilizar las herramientas propias del lenguaje para obtener una solución

3. Contenidos

El área de Innovación de tu empresa, ha lanzado un concurso interno para identificar posibles líneas de lanzamiento de nuevos productos, plataformas, para empezar a hacer aplicaciones orientadas a dispositivos móviles. Para ello quiere valorar el conocimiento técnico y experiencia que hay en el departamento, de temas del desarrollo de aplicaciones



Android, utilizando Android Studio. Esta iniciativa consiste en presentar una aplicación que contenga como mínimo los siguientes elementos fundamentales:

- Creación de colores y estilos.
- Utilización de distintos tipos de layouts.
- Botones, listas e imágenes.
- Utilización de bibliotecas de terceros.
- Trabajo con multipantalla y menús.
- Posibilidad de reproducción de sonidos.

Debido a ser un área de innovación, con el objetivo de encontrar posibles nuevas líneas de crecimiento y desarrollo, el tema de la aplicación móvil es libre (puede ser una Tienda, una Red Social, un Blog...)

La actividad debe seguir la siguiente estructura:

- Portada
- Introducción (1 página aproximadamente): En este apartado se deberá hacer una presentación de la aplicación.
- Contenido (2 páginas aproximadamente): Recorrido por la aplicación y sus distintas funcionalidades. Así como detalle de las herramientas utilizadas en cada una de ellas. (Importante añadir imágenes)
- Conclusión (1 página aproximadamente):: Comentar los problemas encontrados al realizar dicha aplicación, mejoras posibles a futuro. También comentar si se ha encontrado alguna limitación por falta de conocimiento con respecto al tema.
- Bibliografía
- Anexos

4. Entrega

Se entregará un archivo de texto en formato PDF mediante el Campus MEDAC siguiendo las siguientes pautas:



- Organizar los contenidos a explicar.
- Utilizar la plantilla de Medac, respetando el formato (fuente, tamaño de letra, interlineado, etc.). Ver punto 7 de ayudas para descarga de la misma.
- Cuidar la presentación del texto.
- Demostrar buen gusto en la presentación de la actividad.
- Número máximo de páginas: 4 (obviando portada).

El archivo PDF debe tener el siguiente formato de nombre:

Apellido1_Apellido2_Nombre_modulo.PDF

El nombre no debe contener la letra ñ, tildes ni caracteres especiales.

5. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación a seguir serán los siguientes:

	Excelente (2,5)	Básico (1)	Escaso (0)
RA 1. CE h) Se han utilizado emuladores para comprobar el funcionamiento de las aplicaciones.	Conoce los emuladores y sabe utilizarlos sin problema.	Tiene problemas para utilizar emuladores.	Desconoce y no utiliza el emulador.
RA 2. CE a) Se ha generado la estructura de clases necesaria para la aplicación.	Genera la estructura de clases necesarias para sus aplicaciones.	Genera con problemas estructuras de clases necesarias para sus aplicaciones.	No genera estructuras de clases para sus aplicaciones
RA 2. CE b) Se han analizado y utilizado las clases que modelan ventanas, menús,	Modela ventanas, menús, alertas y controles para desarrollo de aplicaciones gráficas	Tiene problemas para utilizar clases que modelan ventanas, menús, alertas y controles	No sabe utilizar clases que modelan ventanas, menús alertas y controles para el desarrollo de



alertas y controles para el desarrollo de aplicaciones gráficas sencillas.	sencillas.	para el desarrollo de aplicaciones gráficas sencillas.	aplicaciones gráficas sencillas.
RA 2. CE i) Se han documentado los procesos necesarios para el desarrollo de las aplicaciones.	Documenta todos los procesos necesarios para el desarrollo de aplicaciones.	Documenta insuficientemente los procesos necesarios para el desarrollo de aplicaciones.	No documenta los procesos necesarios para el desarrollo de aplicaciones.

El plagio está terminantemente prohibido y supondrá el suspenso del trabajo. MEDAC cuenta con herramientas anti-plagio, que detectan tanto si se copia de libros, artículos, contenidos de internet, como de otros compañeros de la misma o diferentes aulas.

6. Fecha de entrega

Se dispondrá de dos fechas para la entrega del trabajo voluntario: una primera entrega no evaluable, en la que el docente ofrecerá una retroalimentación del trabajo, aconsejando al alumno en la mejora del mismo; y una segunda entrega que será evaluada por el docente.

Estas fechas de entrega vienen detalladas en el aula virtual, no se aceptarán entregas con fecha posterior a la indicada en la tarea publicada en el aula.

7. Ayudas

La plantilla para el trabajo voluntario está disponible para descargar desde el aula virtual, en el módulo del aula virtual "Trabajo Voluntario", a continuación del módulo "Acceso a clases". El nombre de la plantilla es "Plantilla de documentos". Una vez se accede, se puede descargar haciendo clic sobre el nombre del documento:

Apellido1_Apellido2_Nombre_Asignatura_Temaºtema_act_nºactividad.docx



Una vez descargado, se puede utilizar Documentos de Google para modificarlo, añadiendo los apartados y contenidos del trabajo.

Cuando esté listo para la entrega, se exportará a PDF utilizando el menú desplegable Archivo - Descargar - Documento PDF (.pdf).