

 SANTA ANA Y SAN RAFAEL Madrid COLEGIOS MARIANISTAS	PROGRAMACIÓN DE AULA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA				Clave: P.AULA Revisión 0 Página 1 de 1
C.F.G.S.	DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA	CURSO	2º	MÓDULO	PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA Y DISPOSITIVOS MÓVILES

OBJETIVOS	CONTENIDOS
<p>OBJETIVO GENERAL: Aprender Programación servicios multimedia y aplicaciones Android:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar tecnologías de desarrollo para dispositivos móviles evaluando sus características y capacidades. • Desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles analizando y empleando las tecnologías y librerías específicas. • Desarrollar programas que integran contenidos multimedia analizando y empleando las tecnologías y librerías específicas. • Seleccionar y probar motores de juegos analizando la arquitectura de juegos 2D y 3D. • Desarrollar juegos 2D y 3D sencillos utilizando motores de juegos. 	<p>1ª EVALUACIÓN: Unidades ANÁLISIS DE TECNOLOGÍAS PARA APLICACIONES EN DISPOSITIVOS MÓVILES 10h. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES 30h.</p> <p>2ª EVALUACIÓN: Unidades UTILIZACIÓN DE LIBRERÍAS MULTIMEDIA INTEGRADAS 20h DESARROLLO DE JUEGOS 2D Y 3D 20h.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	METODOLOGÍA, RECURSOS Y MEDIOS
<p>Se utilizarán ejercicios propuestos en clase, controles teóricos, controles prácticos (en papel u ordenador) y prácticas guiadas obligatorias. A todos estos procedimientos se les aplica otro general, la observación sistemática y el seguimiento de cada uno de los alumnos; también la asistencia a las clases y controles, y la entrega de ejercicios y prácticas obligatorias. Cada uno de los alumnos tendrá al menos tres notas en cada una de las evaluaciones. Cada unidad/es de trabajo será/n evaluada/s con exámenes y controles, en los cuales, se evaluará/n el/los concepto/s estudiados en dicho/s tema/s, así como los anteriores que pudieran ser útiles en ese momento. Salvo excepción, no será necesario realizar un examen final de evaluación. Los trabajos sobre la materia, la participación activa en las clases, la actitud y el comportamiento serán tenidos en cuenta, para que la nota final refleje no sólo los conocimientos adquiridos sino también la capacitación global para integrarse en un puesto de trabajo con la mejor disposición posible. Al final de cada una de las evaluaciones se realiza la media de las notas de los exámenes y controles (siempre y cuando todos ellos superen la nota mínima exigida (3.0), así como de los ejercicios y prácticas propuestas. Las notas tendrán los siguientes pesos sobre la nota final de cada evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 70% Exámenes y controles (teóricos y prácticos al 50% como norma general) • 20% Prácticas (Análisis y trabajo de ejercicios propuestos y prácticas) • 10% Actitud (Trabajo y participación activa del alumno en las clases, la actitud, el comportamiento y cumplimiento de normas) <p>Se establece como un 3.0, la nota mínima exigida en todo examen, control (teórico o práctico) o práctica, para poder obtener nota media con el resto de exámenes o controles de una misma evaluación; se planteará alguna forma para recuperar la parte de la materia involucrada en ese control que no se alcanzó la nota mínima exigida, pudiendo ser, a través de la propia recuperación de la evaluación, como norma general, o bien en el siguiente control, o bien en un control extraordinario específico (el profesor decidirá que se aplique de una forma u otra, según las circunstancias específicas). La calificación final del módulo se obtendrá calculando la media de las calificaciones de cada una de las evaluaciones ordinarias. Para poder realizar la recuperación de una evaluación, el alumno deberá entregar todas las prácticas que se hayan planteado en el transcurso de esa evaluación. La recuperación de una evaluación se realizará en el transcurso de la siguiente. La recuperación de la última se realizará antes del día de dicha evaluación. La recuperación puede constar de una o varias pruebas, pudiendo ser estas prácticas y/o teóricas, siempre en función de lo que haya que recuperar. El alumno deberá recuperar, al menos, los temas que no haya aprobado en la evaluación correspondiente.</p> <p>Cualquier prueba de recuperación de evaluación, no tiene por qué ser igual a la prueba extraordinaria de evaluación de un alumno que haya perdido el derecho a la evaluación continua ordinaria por faltas de asistencia; en este último caso, el alumno deberá entregar todas las prácticas que se hayan mandado a lo largo de la evaluación y/o las propuestas a tal efecto, y realizará la prueba extraordinaria de evaluación (que no tiene por qué ser igual a la de recuperación de esa misma evaluación). Esta prueba extraordinaria, puede constar de una o varias pruebas, pudiendo ser prácticas y/o teóricas. La calificación máxima que se puede obtener en una evaluación, a través de alguna prueba de recuperación, será de aprobado (Nota máxima: 5).</p> <p>En caso de que un alumno no haya superado la evaluación ordinaria de junio, tiene la posibilidad de presentarse a la evaluación extraordinaria, que será a finales de junio; en esta convocatoria se deberán entregar todas las prácticas que se hayan planteado a lo largo del curso, y/o las propuestas a tal efecto de manera extraordinaria. Por norma general en esta convocatoria extraordinaria, el alumno se examinará de la evaluación completa que no tenga aprobada.</p> <p>Se evaluará teniendo en cuenta el documento del Departamento, "Procedimientos generales de calificación". Se restará 1 punto por cada incumplimiento del apartado 3, de dicho documento. Se evaluarán las actividades complementarias según lo estipulado en dicho documento.</p>	<p>Se procederá con la explicación teórico/práctica de cada uno de los temas, para que los alumnos generen su propio juego de apuntes sobre los diversos temas del módulo. Se fomentará así la participación activa en el aula, intentando que el alumno ejercite su capacidad de razonamiento, de participación, de abstracción y asimilación de contenidos (de concepto, procedimiento y actitud). Se alternarán las explicaciones teóricas con los ejercicios prácticos y teórico-prácticos necesarios para afianzar los conocimientos. En cualquier momento se irán aclarando todas las dudas que surjan para la comprensión de los contenidos y ejercicios prácticos.</p> <p>Como material didáctico se facilitarán apuntes, presentaciones, etc., que serán proporcionados a los alumnos a modo de guía en algunos temas del módulo. Se podrá utilizar Internet, libros y manuales para la ampliación y adquisición de conocimientos y posibles consultas que quieran realizar los alumnos. El software que se va a utilizar para su aprendizaje y manejo es: VMware y Android Studio</p> <p>Para impartir las sesiones teóricas y las prácticas contamos con la clase/taller de Informática. En esta clase/taller disponemos de 20 equipos totalmente equipados, un ordenador para cada alumno. El aula está conectada en red con un switch y dispone de acceso Internet. Entre otros periféricos disponemos de una impresora, lectores y grabadores de CD/DVD, dispositivos multimedia, cañón proyector. Estos medios se dirigirán a la ilustración y mejor explicación de los contenidos de las unidades de trabajo que forman parte de la programación del módulo.</p> <p>Algunas actividades se podrán desarrollar en equipos de dos o tres alumnos para proporcionar el trabajo en equipo, foro de debate y dar mayor valor al resultado de los trabajos. Otras actividades se desarrollarán de forma individual para dar autonomía en las capacidades ya conseguidas.</p>