

## Directrices para el proyecto-trabajo final en grupo

1. Objetivo: Desarrollar **una aplicación para Android** que utilice los contenidos aprendidos en la asignatura.
2. Los alumnos se agruparán en equipos de 3. Cada grupo realizará y entregará **una única aplicación software**. Los estudiantes pueden contactar entre ellos empleando el módulo de Comunidades de AulaWeb (Icono Actividades / Solapa Comunidades), el Foro de AulaWeb o el correo electrónico (hay una lista de alumnos con sus correspondientes direcciones de correo en AulaWeb: Contenidos > Recursos > Documentos). La lista de grupos también está publicada en este área de AulaWeb. El alumno debe tener en cuenta que la participación en estos medios puede considerarse en la evaluación de la actividad.
3. Importante: Antes de iniciar el desarrollo de la aplicación los alumnos deben consultar al profesor de la asignatura la finalidad y objetivos del trabajo. A esta reunión deben acudir todos los miembros del equipo.
4. La aplicación deberá constar, al menos, de **dos pantallas diferentes**.
5. Una vez concluido, el trabajo se entregará mediante AulaWeb en formato electrónico (Icono Actividades / Solapa Comunidades). Todos los archivos **fuentes** (y otros archivos en caso necesario) se deben comprimir en un único archivo en **formato ZIP**. Debe incluirse el nombre y número de matrícula de los alumnos del grupo como comentario al principio de todos los archivos fuente. Además se debe incluir un archivo de texto (con extensión .txt) indicando la finalidad del programa y el nombre del archivo que contiene la actividad principal.
6. Fecha límite de entrega (a través de Actividades / Comunidades): **23 de diciembre** de 2015
7. Además todos los grupos (con **TODOS sus miembros**) deberán tener una reunión con el profesor (previa cita) del **14 al 18 de diciembre** (ambos inclusive) para presentar la aplicación. El tiempo estimado para esta actividad es de 15 minutos en total.
8. El trabajo se calificará de acuerdo con los siguientes aspectos:
  - a) Objetivos y finalidad del programa.
  - b) Trabajo en equipo – reparto de tareas entre todos los componentes del grupo de trabajo
  - c) Corrección en el diseño y la implementación.
  - d) Elementos de programación utilizados.
  - e) Corrección en la ejecución.
  - f) Elegancia del código (comentarios, buen uso de la composición, invocación en cascada, uso de las variables justas...).
  - **CREATIVIDAD: ORIGINALIDAD + FUNCIONALIDAD**