


UD6.

Prototipo final: persistencia de datos



0489 - Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

 **Ciclo Formativo de Grado Superior**

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM)



Código módulo	Nombre módulo
0489	Programación Multimedia y Dispositivos Móviles

 **Especialidad**


Familia profesional	Cuerpo
Informática y Comunicaciones	Profesores de Secundaria (PS)

Código	Nombre
254	Informática

 Principal  Apps



0489 - PMDM

 **Candidato**




DNI

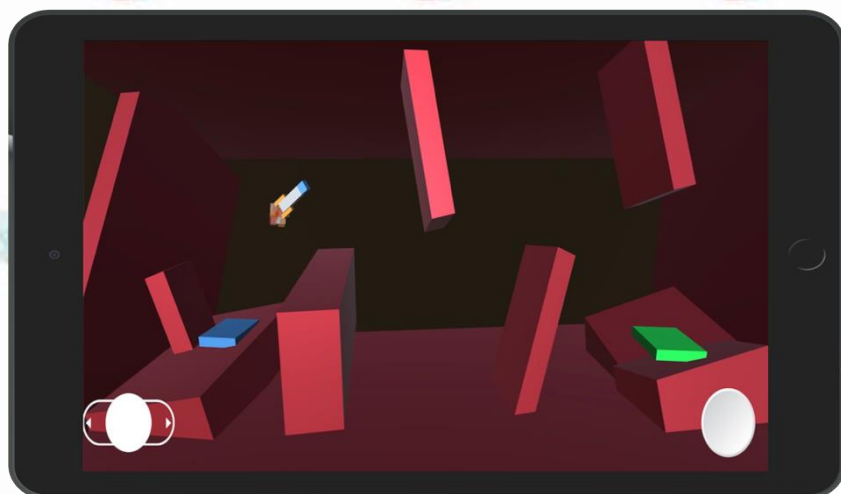
Nombre

David López Castellote

Curso

2019-2020

 Principal  Apps  Videojuegos



ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Introducción	3
2. Calendario del curso	5
3. Tecnología escogida para el desarrollo de apps: Ionic	6
4. Proyecto del primer trimestre.....	10
5. UD6. Prototipo final: persistencia de datos	12
5.1. Presentación de la unidad didáctica	12
5.2. Descripción de la unidad didáctica	12
5.3. Objetivos de la unidad didáctica	13
5.4. Resultados de aprendizaje, criterios de evaluación y contenidos.....	13
5.5. Enunciado del prototipo y ejemplos.....	14
5.6. Organización de la unidad. Actividades y temporalización	16
5.7. Ejemplos de dossiers de actividades	19
5.8. Recursos didácticos y organizativos.....	22
5.9. Evaluación y calificación.....	25
5.10. Atención al alumnado con necesidades educativas específicas.....	34
ANEXO I. Lista de cotejo para la evaluación del documento de planificación de prototipo	40
ANEXO II. Lista de cotejo para la evaluación del acta diaria de prototipo	41
ANEXO III. Plantilla de coevaluación de presentación de prototipo	42
ANEXO IV. Plantilla de planificación del prototipo	43
ANEXO V. Plantilla de acta diaria de trabajo	44

ANEXO VI. Rúbrica de exposición oral	45
ANEXO VII. Rúbrica de evaluación de prototipo final del primer trimestre (UD6).....	47
ANEXO VIII. Cuestionario de trabajo en grupo	50