

## GUIÓN DE “PROJECT BOARD” CON APP INVENTOR.

En este documento te indico el **título** de los apartados que debes incluir (texto **negro**) y la **explicación** de lo que debe contener cada uno de ellos (texto **azul**).

El cartel debe resultar atractivo, por lo que además de contener la información que se detalla a continuación, debe incluir **imágenes** relacionadas con los contenidos.

**TÍTULO:** Nombre de la aplicación.

### OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo depende de la app. Si es un juego, la app tendrá un fin lúdico, si no lo es, tendrás que describir la función o utilidad que tiene tu aplicación.

En ambos casos conviene citar, además, que la finalidad del proyecto es aplicar los conocimientos de programación aprendidos con la herramienta didáctica App Inventor.

### LISTA DE MATERIALES DE LA MAQUETA. (SOLO EN EL CASO DE QUE EL PROYECTO TENGA UNA PARTE FÍSICA)

Se detallará la lista de materiales que haya sido necesaria para su construcción.

### LISTA DE RECURSOS.

Se incluirán las siguientes:

- MIT App Inventor
- Ordenador con acceso a internet
- Teléfono móvil con sistema Android

### DESCRIPCIÓN Y/O FUNCIONAMIENTO DE LA APP

Se explicará brevemente cómo funciona

### DESARROLLO DE LA APP

Constará de dos apartados:

- a) Diseño de la aplicación:** Se describirá y se incluirá una imagen para entender mejor la descripción
- b) Código del programa:** Se indicará que esta herramienta didáctica utiliza para programar un sistema de bloques que resulta muy visual e intuitivo.  
Ten en cuenta, que explicar el código suele ser largo y complicado, y cuentas con un espacio reducido en el mural, por lo que, debes seleccionar qué destacar del código desarrollado (por ejemplo, partes principales en las que se divide el programa, bloque principal, secuencia del programa importante, etc).  
Se incluirá una imagen del código para ilustrar este apartado

**PROBLEMAS PLANTEADOS**

Se explicarán cada uno de los problemas planteados durante la ejecución del proyecto y cómo se han solucionado.

**CONCLUSIÓN**

Este apartado le da valor al trabajo. La conclusión puede versar sobre cualquiera aspecto relacionado con el proyecto o su ejecución. Por ejemplo, sobre la aplicación de la app, los materiales utilizados, reflexión personal sobre los aprendizajes adquiridos durante la ejecución del proyecto o sobre la metodología de aprendizaje, trabajo en grupo, etc.

**BIBLIOGRAFÍA**

Documentación o páginas web consultadas.

**CÓDIGO QR.****AUTORES / CURSO Y GRUPO**