



APLICACIONES MÓVILES

INGENIERÍA TELEMÁTICA INGENIERÍA DE SISTEMAS

Proyecto de aplicaciones móviles

Acorde al método de ingeniería, el profesional de ingeniería soluciona los problemas de su entorno. Es ahí donde el primer paso del método, que es la identificación del problema, cobra gran relevancia: es la habilidad del ingeniero de tomar una postura crítica acerca de su entorno para contribuir con su progreso. Teniendo en cuenta lo anterior, debe pensar en un problema de su entorno, que pueda ser solucionado a través de una aplicación móvil.

La solución del problema debe consistir en un servicio que se pueda prestar a través de la aplicación móvil. Para lograrlo, la aplicación comunica a:

1. Dos actores: los clientes y los proveedores. Los clientes que son quienes necesitan el servicio ofrecido por la aplicación y los proveedores que pueden ofrecer el servicio. Cada uno de los actores tiene un perfil con funciones principales distintas: el cliente solicita un servicio, el proveedor puede atender los servicios. Por ejemplo, Cupos Icesi en donde el proveedor serían los dueños de carros y el cliente la persona que paga por el servicio de transporte.
2. Una comunidad de usuarios con el mismo rol: cada integrante de la comunidad es capaz de realizar mínimo dos acciones principales: la primera es, por ejemplo, postear, publicar, llamar, reportar o algo que implique la generación de publicaciones dentro de su aplicación. La segunda función es poder ver las publicaciones de los demás usuarios de la comunidad e interactuar con ellas. Por ejemplo una aplicación de crowd funding, todos los usuarios pertenecen a una comunidad, cualquiera puede proponer un proyecto (publicación) y cualquiera al ver el proyecto puede donar dinero, o comentar (interacción) esa publicación.

1. Requerimientos generales

- A. La idea debe resolver un problema identificado por ustedes mediante un servicio que preste la aplicación.
- B. El sistema puede tener dos roles (cliente y proveedor) o uno sólo (miembro de la comunidad). En ambos casos debe programar distintos procesos teniendo en cuenta que mínimo debe tener 2 funciones principales.
- C. En el caso de los dos roles debe preparar una única aplicación de modo que al momento de hacer Log In, de acuerdo al rol ingrese a las funciones de cada rol respectivamente. Cada rol tiene a disposición 1 función principal.

- D. En el caso de la comunidad, la aplicación debe verse igual, pero debe poder ofrecerle al usuario dos funciones principales: una de publicación y una de interacción.

2. Requerimientos técnicos

- A. Debe usar una base de datos de Google Firebase para almacenar las solicitudes, las respuestas y los usuarios.
- B. La aplicación tiene, como mínimo las siguientes *pantallas*:
1. Splash screen
 2. Login
 3. Registro para clientes
 4. Registro para prestadores del servicio
 5. Feed de la aplicación (Por ejemplo, ofertas, nuevos usuarios en la plataforma, novedades, comentarios, publicaciones, clasificados, post en general, etc.)
 6. Resumen del usuario donde debe aparecer su nombre, rol, descripción y calificación.
 7. Pantalla de solicitud del servicio. Donde el cliente puede llamar, postear, publicar o chatear, para solicitar el servicio prestado por la aplicación.
 8. Respuesta al cliente. Donde el prestador del servicio puede confirmar o rechazar a través de un chat, una ventana de confirmación, etc., que permita informar al cliente el estado de sus solicitudes.
 9. Sistema de notificaciones para avisar cuando haya alguna solicitud nueva o en el caso del cliente, si le dieron respuesta a su solicitud.

Nota: estas vistas pueden componerse de varias actividades o fragmentos, según la complejidad de su propuesta

Piense en tres ideas preliminares donde haya una justificación, una identificación de roles y el problema que resuelve. Debe presentar estas ideas en el pitch elevator.