Hoy en día entregar a nuestros clientes un modelo grafico de cómo se verá la aplicación a desarrollar ayuda a que él se sienta parte de la creación de su sistema.

Siempre hay que dar la opción al cliente de poder ver cómo se está visualizando su proyecto y a su vez él se sentirá a gusto del prototipo desarrollado ya que lo ira retroalimentado a sus gustos estéticos según las necesidades detectada al momento de generar un análisis de este.

Para ellos se tiene que trabajar en conjunto al cliente y saber cómo identificar sus necesidades a cabalidad.

**Actividad a desarrollar.**

Una interfaz grafica interactiva la cual pueda procesar cálculos y despegar información.

**Guía de trabajo N°3: (octubre)**

**Aplicaciones Móviles**

**Actividad**

Comprobar conocimientos de lectura basado en el PDF1 Usabilidad

**Aprendizaje esperado**

El alumno debe poder diferencia y comprender conceptos claves para el desarrollo de aplicaciones móviles

**Evaluación**

Sumativa 3.

**Objetivo del trabajo**

Aplicar conocimiento teórico de materia vista en ramos paralelos y de cursados anteriormente.

Unir los conceptos e idea y forjar un aprendizaje acorde a las competencias de su formación.

**Presentación**

**Nombre: RUT: Sección:**

**Instrucciones**

Se debe desarrollar una planilla de producto, la cual se ingrese nombre, cantidad neta y precio. Al momento de apretar el botón calcular, este deberá mostrar total a pagar, el IVA y valor final a cancelar.

Para ello el alumno deberá crear el proyecto con API 7.1 el proyecto deberá llamarse Prueba3MiNombre (Debe de ingresar su nombre)

Datos a mostrar en la interfaz.

* Nombre del producto:
* Precio:
* Cantidad:
* Iva 19%
* Total, a pagar.

El desarrollo de la interfaz queda en total libertad del desarrollador