



Carrera: Ingeniería en Computación	
Nombre de la asignatura: PMO-0604 Programación Móvil II	
Proyecto de clase Aplicación Móvil para la gestión de pedidos para supermercado en Visual Xamarin	
Objetivos generales Desarrollar una aplicación Móvil en la plataforma de desarrollo Visual Studio 2019/2022 – Xamarin que permita automatizar la recepción y distribución de pedidos en supermercado. Esto para que dirija al estudiante al objetivo de aplicar lo aprendido en clase y para fomentar la búsqueda de ideas y conceptos que pueda inducir a proyectos de desarrollo en este entorno.	
Objetivos específicos <ul style="list-style-type: none">• Saber aplicar los conocimientos adquiridos en clase a problemas reales relacionados con las aplicaciones para dispositivos móviles.• Saber proyectar, diseñar, desarrollar, implantar y mantener productos, aplicaciones y servicios para dispositivos móviles, teniendo en cuenta aspectos técnicos, económicos y de eficiencia• Saber dirigir los proyectos relacionados con las aplicaciones para dispositivos móviles, validando casos de uso y asegurando la calidad del servicio.• Aplicar los conceptos de operaciones CRUD y consumo de REST Api• Cultivar la investigación científica y el autoaprendizaje	
Fecha de Entrega : <ul style="list-style-type: none">• Semana del 03 diciembre del 2022	Lugar donde se entregara proyecto la asignatura. <ul style="list-style-type: none">• Virtual Sincrónico (Mediación Virtual)

Forma de Evolución : El proyecto tiene un valor de 24%, Distribuidos de la siguiente manera		
Item	Descripción	Valor
Informe Tecnico	El Grupo presentara un informe con todo los pasos seguidos para llegar al producto y/o servicio final	4%
Exposición	Exposición utilizando una herramienta de presentación (PowerPoint / Prezi, etc.)	4%
Ejecución Efectiva	Subir el proyecto a la plataforma a un repositorio de proyectos (GitHub.) o Entregar el APK de instalación	16%
Informe Tecnico : Mínimo Aceptado 15 Paginas		
<ol style="list-style-type: none"> Portada con logo de la universidad Nombre de los alumnos con su números de cuenta Asignatura / Catedrático / fecha de entrega del informe técnico Introducción al proyecto Análisis del problema o proyecto: <ul style="list-style-type: none"> Justificación del proyecto Alcance del proyecto Arquitectura del proyecto Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> Aplicaciones para desarrollar Librerías Diseño Código Documentación Planificación de actividades (Diagrama de Gantt) Conclusiones Técnicas Bibliografía Anexos <ul style="list-style-type: none"> Referencia de palabras técnicas Índice de imágenes 		
Exposición Efectiva <ul style="list-style-type: none"> Realizar una presentación con un mínimo de 10 diapositivas. Explicando la arquitectura de la aplicación y/o su funcionamiento, esto se hace para que puedan exponer su producto y/o servicio. En pocas palabras vender su producto 		
Ejecución Efectiva: <ul style="list-style-type: none"> La ejecución efectiva es el procedimiento de validación en el cual se prueba que todo lo solicitado por el catedrático este de acuerdo a lo planteado en el proyecto. En esta fase las pruebas de validación pueden generar: <ol style="list-style-type: none"> Pruebas de funcionalidad (Que haga exactamente lo solicitado) Pruebas de datos (Evitar datos erróneos) Verificación de código (ir a ver código y explicar cómo funciona) 		
Planteamiento del problema		

