



ITSQM
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
QUITO METROPOLITANO

Proyecto

Taller1: Aplicación móvil utilizando Flutter y widgets

Descripción:

Elaborar un aplicativo móvil utilizando Flutter, Árbol de Widgets configuración de propiedades y manejo de childs

Resultados de Aprendizaje:

Prepara adecuadamente Spring Boot y el IDE Netbeans y para la construcción de aplicaciones web modernas en cohesión con tecnologías del backend y frontend.

DESARROLLO

Pantalla de Inicio / Bienvenida:

- Una pantalla de bienvenida que da la bienvenida al usuario y proporciona una breve descripción de la aplicación.
- Puede incluir un botón de "Iniciar sesión" o "Registrarse" para que los usuarios accedan a sus cuentas existentes o creen nuevas cuentas.

Pantalla de Inicio de Sesión / Registro:

- Una pantalla donde los usuarios pueden iniciar sesión en sus cuentas existentes o registrarse para obtener una nueva cuenta.
- Los usuarios pueden ingresar su correo electrónico y contraseña para iniciar sesión o completar un formulario de registro con información básica como nombre de usuario, correo electrónico y contraseña.

Pantalla Principal - Catálogo de Películas:

- Una pantalla principal que muestra un catálogo de películas disponibles para transmitir.
- Las películas se pueden organizar en diferentes categorías como "Populares", "Tendencias", "Nuevas Llegadas", etc.
- Cada película puede mostrar su título, una imagen de portada y una breve descripción.
- Los usuarios pueden desplazarse por la lista de películas y hacer clic en una película para ver más detalles.

Pantalla de Reproducción de Películas:

- Una pantalla dedicada a la reproducción de películas en streaming.
 - Muestra el reproductor de vídeo con controles de reproducción estándar como reproducir, pausar, adelantar, retroceder y ajustar el volumen.
 - Puede incluir opciones adicionales como subtítulos, calidad de vídeo y ajustes de reproducción.
-

Taller2: Aplicación móvil utilizando contenedores y vistas para el front-end

Descripción:

Elaborar un aplicativo móvil donde se maqueta adecuadamente imágenes en distintos contenedores y vistas.

Resultados de Aprendizaje:

Programa eficazmente widgets básicos de Flutter en la creación de interfaces de usuario atractivas y funcionales para aplicaciones móviles en diversos sectores productivos. Serán capaces de diseñar interfaces de usuario intuitivas y estéticamente agradables, aplicando los principios de diseño de Flutter para proporcionar experiencias de usuario óptimas en cualquier tipo de aplicación móvil.

DESARROLLO

Configuración de Firebase Auth:

- Crea un proyecto en la consola de Firebase y habilita el servicio de autenticación (Firebase Auth).
- Configura los métodos de autenticación que deseas permitir en tu aplicación, como correo electrónico/password, Google, Facebook, etc.

Configuración de Firebase Realtime Database:

- Habilita el servicio de Firebase Realtime Database en la consola de Firebase.
- Define la estructura de tu base de datos, incluyendo nodos para usuarios, películas, listas de reproducción, etc.

Almacenamiento de Vídeo en Firebase Storage:

- Sube tus archivos de vídeo a Firebase Storage, que proporciona un almacenamiento seguro y escalable en la nube para tus activos multimedia.
- Puedes organizar tus archivos de vídeo en directorios o buckets según la estructura de tu aplicación.

Transmisión de Vídeo en la Aplicación Flutter:

- Utiliza el paquete `firebase_storage` para acceder a los archivos de vídeo almacenados en Firebase Storage desde tu aplicación Flutter.

- Implementa la lógica para cargar y reproducir videos en tu aplicación, ya sea descargándolos localmente en el dispositivo o transmitiéndolos directamente desde Firebase Storage

Presentación

Durante la presentación del proyecto puede utilizar cualquier material que le ayude mantener el orden de la presentación. La presentación debe contener:

- Objetivos (General y específicos)
- Explicación del desarrollo de la aplicación
- Indicar problemas y soluciones en el desarrollo del proyecto
- Conclusiones y recomendaciones

Informe

Presentar un informe donde se especifique

- **Objetivo General**
- **Objetivos específicos (3)**
- Marco teórico
- Desarrollo de la aplicación (especificar el procedimiento realizado)
- **Conclusiones**
- **Recomendaciones**
- Referencias

Tome estas consideraciones al redactar su informe:

- Use referencias en Normas APA
- Toda la redacción debe estar escrita en **tercera persona**.
- Agregue una descripción a cada imagen usada en el informe.