



PROYECTO DE CÁTEDRA - FASE 1

ESCUELA DE COMPUTACIÓN

Diseño y Programación de Software Multiplataforma [DPS441]

 Fecha de Entrega: 10 de Marzo de 2021

◆ **Objetivo:** En esta primera fase, los estudiantes deben diseñar la interfaz UX/UI de su aplicación, crear la base del proyecto en **React Native** y realizar la primera integración con una API REST.

Instrucciones Generales

- Esta actividad se llevara a cabo en equipos de 4 a 6 personas.
- Cada participante deberá defender su trabajo de manera individual.
- Cada equipo debe desarrollar su aplicación en base a la categoría elegida.
- La presentación debe incluir los nombres y números de carnet de todos los miembros del equipo.
- Se debe incluir el enlace al **repositorio de GitHub** donde se encuentra el código.
- La entrega se realizará en formato **PDF** a través del aula virtual.
- Se penalizará la falta de elementos clave en la presentación.
- La exposición debe tener un **video de 30 minutos máximo** mostrando el avance del proyecto.

1. Elementos a Incluir en la Fase 1

1.1 Repositorio en GitHub

El repositorio debe contener:

- README.md con:



- Nombre del proyecto.
- Descripción breve de la aplicación.
- Tecnologías utilizadas.
- Instrucciones de instalación y ejecución.
- Integrantes del equipo.
- Código organizado en carpetas.
- Commits frecuentes con mensajes claros.

📌 1.2 Diseño UI/UX en Figma

Los equipos deben crear un prototipo en **Figma**, con al menos **4 pantallas esenciales**:

1. **Pantalla de Inicio (Splash Screen).**
2. **Pantalla Principal (Home).**
3. **Pantalla de Detalles** (visualización de datos de la API).
4. **Pantalla de Configuración o Perfil.**

📌 1.3 Configuración del Proyecto en React Native

Los equipos deben:

- Inicializar el proyecto con **React Native CLI o Expo**.
- Crear las pantallas básicas.
- Probar la aplicación en un emulador o dispositivo físico.

📌 1.4 Consumo de una API REST Pública

- Elegir una **API pública** y realizar una petición GET.
- Mostrar datos en la interfaz de la aplicación.
- Utilizar `fetch()` o `axios` para las solicitudes.



1.5 Presentación y Video

Cada equipo debe:

- Explicar su idea de aplicación.
- Mostrar el diseño en Figma.
- Explicar la arquitectura del proyecto.
- Demostrar el código en GitHub.
- Hacer una grabación en video con la explicación del proyecto (30 minutos máx).

Rúbrica de Evaluación - Fase 1 (10%)

Criterio	Descripción	Puntos
Repositorio en GitHub	Contiene README bien documentado y commits organizados.	20 pts
Diseño UI/UX en Figma	Prototipo interactivo con 4 pantallas mínimas.	20 pts
Configuración del Proyecto	Proyecto React Native correctamente inicializado.	20 pts
Consumo de API REST	Obtención y visualización de datos desde API pública.	20 pts
Presentación y Video	Claridad en la exposición del proyecto.	20 pts
Total		100pts

Para poder obtener la nota de esta evaluación deben tener subido la aplicación en Github y deben de aparecer todos en el video de exposición, alumno que no aparezca en el video pierde su nota y tiene 0.



◆ **Cada equipo seleccionará una categoría de aplicación** de una lista predefinida. Luego, propondrán una idea concreta dentro de esa categoría, que deberá ser **aprobada por el docente antes de iniciar el desarrollo.**

📌 **Categorías Disponibles**

Los equipos pueden elegir una de las siguientes categorías:

1 Entretenimiento

- Aplicación de cine o series (usando The Movie Database API)
- Aplicación de música (usando [Spotify API](#))
- Aplicación de libros y reseñas (usando Google Books API)

2 Noticias y Actualidad

- Aplicación de noticias globales o temáticas (usando [NewsAPI](#))
- Aplicación de deportes (marcadores, estadísticas) con [SportsDB API](#)
- Aplicación de tecnología y tendencias digitales

3 Educación

- Aplicación de aprendizaje de idiomas (usando [Lingua Robot API](#))
- Aplicación de matemáticas con ejercicios interactivos
- Aplicación para preparar exámenes o quizzes

4 Salud y Bienestar

- Aplicación de recetas de cocina saludable (usando Spoonacular API)
- Aplicación de seguimiento de hábitos saludables
- Aplicación de ejercicios o fitness

5 Finanzas y Productividad

- Aplicación para administrar gastos personales
- Aplicación de lista de tareas y gestión del tiempo
- Aplicación de control de ingresos y egresos