Proyecto de aplicaciones móviles

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, como por ejemplo un servicio de consultoría, de asesoría, de servicios técnicos, de apoyo emocial, de recreación, etc.

* 1. **Modelo Cliente - proveedor**

Número mínimo de roles: 2 roles

Los *clientes* son quienes necesitan el servicio ofrecido por la aplicación.

Los *proveedores* son quienes pueden ofrecer el servicio.

Cada uno de los actores debe tener un perfil con paneles distintos que les permita usar funciones principales distintas:

A. El cliente puede enviar solicitudes de un servicio ofrecido por los proveedores inscritos en la aplicación.

B. El proveedor puede ver las solicitudes, ofrecer sus servicios y atenderlos a través de la interacción con la publicación del cliente.

De modo que por medio de solicitudes y respuestas ambos roles pueden **interacturar**.

Por ejemplo, Uber en donde los proveedores serían los dueños de carros dispuestos a ofrecer un servicio de transporte a los usuarios de la plataforma y los clientes son las personas que necesitan el servicio de transporte.

Entonces el cliente solicita ser transportado a través de la aplicación (solicitud) y los proveedores pueden interactuar con la solicitud a través de la aplicación y atender el servicio (respuesta), de modo que tanto el cliente es retroalimentado sobre el resultado de su solicitud.

* 1. **Modelo de comunidad**

Número mínimo de roles: 1 rol

Cada integrante de la comunidad es capaz de realizar mínimo dos acciones principales usando una interfaz común para todos los miembros de la comunidad:

A. El usuario puede postear, reportar, alertar, generar contenido. Este contenido debe tener algún alcance mínimo de difusión de modo que otros usuarios pueda ver estas publicaciones. La visibilidad o acceso a las publicaciones se define bajo sus propias políticas.

B. La segunda función es poder ver e **interactuar** con las publicaciones de los demas usuarios de la comunidad.

Por ejemplo Twitter (X), donde todos los usuarios pueden tuitear (publicación) y cualquiera puede ver el tuit e interactuar con él: comentar el tuit, retuitear, darle like. (interacción).

En cualquiera de los dos modelos, las dos funciones principales resumen en:

A. Generar datos (solicitud, post, reporte, alerta, contenido, etc)

B. Interacción de usuarios a través de la app (respuesta de la solicitud, interacción con la publicación)

**Requerimientos generales**

* + 1. La idea de aplicación debe resolver un problema identificado en su entorno, por ustedes, mediante un servicio que preste la aplicación.
    2. 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 (publicación e interacción con la publicación).
    3. 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 generación de datos y una de interacción con otros usuarios.

**Requerimientos técnicos**

* 1. Debe usar una base de datos de Google Firebase para almacenar las solicitudes, las respuestas y los usuarios.
  2. La aplicación tiene, como mínimo las siguientes *pantallas*:
     1. Splash screen
     2. Login
     3. Registro

*Cliente-proveedor*: deben haber dos registros, uno para el cliente y otro para el proveedor

*Comunidad*: único registro para el usuario

* + 1. Resumen del usuario donde debe aparecer su nombre, rol, descripción y calificación.
    2. Pantalla publicación: donde el cliente puede llamar, postear, reportar, alertar, publicar.

*Cliente-proveedor*: es la pantalla donde el usuario puede solicitar un servicio.

*Comunidad*: es donde el usuario es capaz de generar una publicación.

* + 1. Pantalla de interacción: donde el usaurio puede ver las publicaciones de los demás usaurios (feed de la aplicación) y le permite interactuar con estas publicaciones.

*Cliente-proveedor*: le permite ver las solicitudes de un usuario y atenderlas.

* + 1. Sistema de notificaciones para avisar a los usuarios mínimos 2 eventos dentro de la aplicación. Por ejemplo: nueva publicación de un usuario de comunidad, nueva solicitud, nueva interacción, nuevo usuario.

Se darán puntos adicionales si estas notificaciones son PUSH.

**Nota**: estas vistas pueden componerse de varias actividades o fragmentos, según lacomplejidad 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. La guía de esta exposición se puede ver en el repositorio justo al lado de este documento.