



## PROYECTO PARCIAL 2

### 1. Consigna

Debe desarrollar un ecosistema que permita solucionar un problema de su entorno. Para esto realice una lluvia de ideas con sus coequiperos para identificar un problema que amerite una solución tecnológica.

Identifiquen cuellos de botella, procesos automatizables, confort para el usuario que puedan ser mitigados usando una base de datos en la nube (Firebase) y aplicaciones de web y móvil.

### 2. Requerimientos

1. Un nodo en Aplicación Móvil desarrollada en Android
2. Un nodo en Página Web desarrollada en Javascript

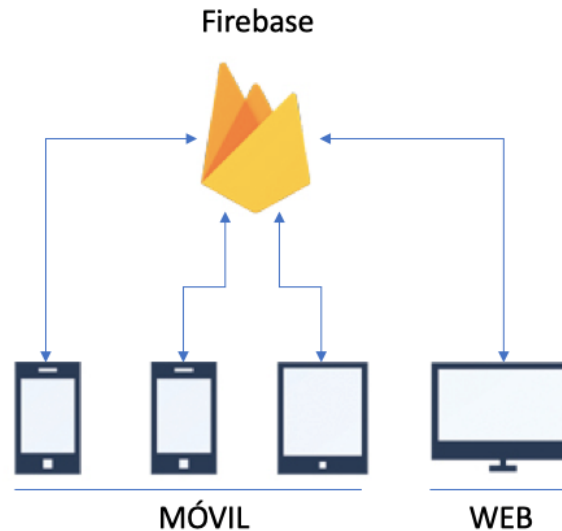
Ambos nodos van a funcionar de manera conjunta para generar la solución al problema encontrado. Puede usar algunos modelos conocidos en la industria como:

1. Modelo de espejo: versión web y móvil de la misma aplicación con las mismas funcionalidades. Redes sociales, comunidades, son algunos ejemplos de estos ecosistemas.
2. Ecosistemas de recolección y reporte: Aplicación móvil como herramienta de recolección de datos y página web para mostrar reportes a partir de los datos. Aplicaciones deportivas, industriales o de encuestas son ejemplos de este tipo de aplicaciones.
3. Cliente – Proveedor: Aplicación móvil para el uso del usuario, aplicación web para uso del negocio. Tiendas virtuales, sistemas de pedidos en restaurantes son algunos ejemplos de estas aplicaciones.

**NOTA:** Tenga en cuenta que debe proveerle UNA función principal al usuario de cada una de las dos aplicaciones en el caso de un modelo de **recolección y reporte** o **cliente proveedor**. Si escoge un modelo de espejo debe preparar DOS funciones para cada aplicación.

En general cada ecosistema deberá tener dos funciones principales.

En la siguiente imagen puede ver un diagrama de bloques del ecosistema que debe proponer.



## 2. Metodología

### Recorrido de reconocimiento

Deberán realizar un recorrido cognitivo usando su hogar o la misma Universidad como referencia, identificando posibles problemas o situaciones a resolver. Deben realizar descripción de secuencias de ciertas acciones problemáticas para caracterizar el problema.

### Lista de necesidades y requerimientos

Deberán desarrollar una lista de necesidades que posteriormente se conviertan en requerimientos distribuidos en: físicos, funcionales y técnicos.

### Desarrollo de la propuesta grafica y funcional

Desarrollo de la propuesta gráfica y funcional de la aplicación estableciendo claramente los diseños de pantallas, explicando la interacción con la aplicación mediante una secuencia de uso. La propuesta definitiva debe ser presentada en Behance.

### Entrega y sustentación del Proyecto

Muestra de resultados finales de la aplicación funcionando y la presentación final en behance con secuencia de uso y descripción de funcionamiento de la aplicación



## ECOSISTEMAS DE APLICACIONES

### DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

### 3. Agrupamiento

Grupos de 4 personas como máximo. 3 personas como mínimo.

### 4. Rúbrica

<b>Documento de análisis</b>	<b>20%</b>
Recorrido de reconocimiento	5%
Lista de necesidades y requerimientos	5%
Diagrama de clases para web y móvil	5%
User flow del ecosistema	5%

<b>Propuesta de diseño - Ficha</b>	<b>10%</b>
Descripción general del ecosistema	2%
Descripción de parámetros de diseño (jerarquía, navegación, color, tipografía, logotipo)	3%
Elementos de interacción	3%
Presencia en Behance	2%

<b>Código</b>	<b>70%</b>
Estructura de base de datos	20%
Comunicación entre las aplicaciones del ecosistema	20%
Funcionamiento del ecosistema	20%
Estructura del código (atomicidad, uso de patrones, organización)	5%
Presencia en GitHub	5%

### 5. Calendario de entregas

#### Documento de análisis

Noviembre 8 de 2020

#### Propuesta de diseño

Noviembre 15 de 2020

#### Entrega final

Diciembre 11 de 2020.

Máximo 15 de Diciembre de 2020