	UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN	CICLO 01-2023
	DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES	PROYECTO DE CATEDRA FASE1

CONDICIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO

1. Esta actividad se realizará en equipos de trabajo que no excedan de 5 integrantes.
2. Deberá crear un repositorio de GitHub el cual deberá contener tres ramas organizadas de la siguiente manera: Fase 1, Fase 2 y Fase Final. Cada una de ellas almacenará el avance del proyecto de catedra según su etapa.
3. Cada integrante del equipo debe participar en el repositorio, dejando constancia o evidencia de la tarea que realice.
4. Cree un archivo README en su repositorio, toma de referencia los siguientes enlaces (Ctrl + clic): [README - GitHub](#) e [Información de README](#).
5. El documento técnico será alojado en el enlace habilitado del Aula Digital y tendrá como fecha límite de presentación el día domingo 19 de febrero hasta las 23:59 horas, no se recibirán trabajos por correo electrónico. Solamente un integrante del equipo deberá de alojarlo.
6. El documento técnico y todos los recursos utilizados (mockups) se deberán de alojar en el repositorio de GitHub, cumpliendo con la fecha límite de presentación. Modificaciones realizadas después de la fecha de presentación no serán tomadas en cuenta.
7. El plagio constituye una falta muy grave en el proceso de formación de los estudiantes, por tanto, este tipo de acciones serán penalizadas con la anulación del trabajo, perdiendo el estudiante su derecho a apelación y/o reevaluación de dicha actividad.
8. El documento técnico deberá estar normalizado de la siguiente manera: tamaño de papel carta, todos los márgenes a 2 cm, interlineado a 1.15 cm, tamaño de fuente 10, tipo de fuente Calibri (normal) y texto justificado. Con esto se garantiza que se tenga suficiente espacio para la redacción del documento y una mejor presentación al lector.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

PRIMERA PARTE – SELECCIÓN DEL PROYECTO

Deberán de consensuar como equipo de trabajo sobre el tipo de aplicación móvil que desarrollaran, tomando en cuenta los siguientes puntos:

- 1- La aplicación debe estar enfocada en resolver un problema cotidiano ya sea personal o empresarial.
- 2- Su aplicación deberá utilizar base de datos.
- 3- Manejo de autenticación de usuarios.
- 4- Utilización de API para su funcionamiento.


Ejemplos de aplicaciones (está en la libertad de innovar):

- 1- Control de expediente de pacientes y agenda de citas para un consultorio.
- 2- Aplicación Ecommerce.
- 3- Aplicación para un restaurante.
- 4- Aplicación de facturación.
- 5- Aplicación para el manejo de inventario en un almacén.
- 6- Aplicación para la administración de una biblioteca.
- 7- Aplicación atención al cliente (manejo de ticket).
- 8- Aplicación para una veterinaria.

SEGUNDA PARTE – CREACIÓN DE DOCUMENTO TÉCNICO

En este documento deberá de explicar de forma detallada en que consiste su proyecto, el área de aplicación (restaurante, educación, sistema bancario, deporte, salud, personal, etc.), motivo por el que se va a desarrollar la aplicación, diferencia con otras aplicaciones similares y que problemas cotidianos le resolverá al usuario final.

El objetivo es que ustedes “vendan” su aplicación, de tal manera que deberán de crear expectativas.

	UNIVERSIDAD DON BOSCO FACULTAD DE INGENIERÍA ESCUELA DE COMPUTACIÓN	CICLO 01-2023
	DESARROLLO DE SOFTWARE PARA MÓVILES	PROYECTO DE CATEDRA FASE1

El documento deberá contener la siguiente estructura:

- 1- Portada (incluya el nombre de la aplicación)
- 2- Objetivos generales y específicos del proyecto.
- 3- Alcances y limitaciones de la aplicación a desarrollar
- 4- Índice
- 5- Introducción
- 6- Descripción del proyecto (motivo de la aplicación, área de aplicación, diferencia con otras aplicaciones similares, problemática que resuelve, etc.)
- 7- Propuesta de diseño de su aplicación (mockups o bocetos), deberá de explicar brevemente la finalidad de cada pantalla propuesta, recuerde que son bocetos, no significa que así será su aplicación final.
- 8- Estudio de factibilidad técnica, económica y operativa del desarrollo e implementación de la aplicación.
- 9- URL del repositorio de GitHub (debe de estar con acceso público), adicionalmente cree un cuadro donde se asocie el nombre del integrante del equipo y su usuario correspondiente de GitHub.
- 10- URL del uso de Notion o Trello donde debe quedar todas las evidencias de las actividades que están realizando o programado a realizar, deben de generar un link público y compartirlo en GitHub archivo README. – Deberá describir la metodología de trabajo (Scrum o Kanban) adicionalmente detalle en el documento los roles de cada integrante (Trello o Notion -> agregar usuario para el docente)

Nota: Los puntos listados anteriormente son los mínimos que debe contener su documento técnico, sin embargo puede adicionar información que sea relevante de su proyecto.

TERCERA PARTE – CREACIÓN DE MOCKUPS O BOCETOS

Utilice una herramienta para generar bocetos o mockups de las pantallas de su futura aplicación móvil. En cada uno de los mockups presentados debe quedar claro el tipo de contenido que se colocará, es decir, se debe dar una visión global de los elementos que tendrán las pantallas de su aplicación. Se espera un mínimo de 10 mockups para la primera fase del proyecto. Exporte los mockups en formato imagen y adiciónelos al documento técnico. Haga una breve explicación del funcionamiento de cada pantalla propuesta.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
ACTIVIDAD A EVALUAR	CRITERIO POR EVALUAR	CUMPLIÓ		% OBTENIDO
		SI	NO	
PROYECTO DE CATEDRA FASE1	Creación del documento técnico (50%) Se ha elaborado el documento técnico según las indicaciones dadas.			
	Creación de mockups (45%) Se han diseñado los mockups de su aplicación.			
	Utilización de repositorio (5%) Se ha creado un repositorio de versionamiento, siguiendo las indicaciones de estructura y alojamiento de información correspondiente.			
CALIFICACION FINAL				