

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN MÓVIL
PERÍODO ACADÉMICO: 2022-1
FECHA: 4/07/22
TIEMPO: - minutos

NOTA

EVALUACIÓN Nº 4

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SECCIÓN

ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN DEBE LEER LAS INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES GENERALES:

- La evaluación consta de 3 preguntas, cuyo puntaje está indicado en cada una de ellas.
- El procedimiento, el orden, la claridad de las respuestas y el uso apropiado del lenguaje (notaciones, símbolos y unidades), serán considerados como criterios de calificación.
- El material que debe entregar será el siguiente:
 - Link del video.
 - Listado de requerimientos.
 - Wireframes de la aplicación.
 - Este enunciado con el código y nombre de los integrantes.
- Su trabajo deberá ser entregado mediante la actividad creada en la plataforma Blackboard.
- Se podrá realizar en grupos de tres personas, pero esto es opcional.
- El trabajo deberá de exponerse en clase de **manera presencial** (salvo justificación documentada). En caso de no asistir el alumno, no tendrá nota en la evaluación.
- **Leer detenidamente las situaciones que ocasionarán la anulación de la evaluación, que se encuentran a continuación.**

SITUACIONES QUE OCASIONARÁN LA ANULACIÓN DE LA EVALUACIÓN:

- Presentar un trabajo que no sea una producción intelectual de los alumnos del grupo.

Los profesores de la asignatura

Pregunta 1 (4 puntos)

Definir una idea de aplicación móvil la cual deba solucionar mediante su implementación, una problemática que ocurra en la universidad o en la sociedad. Para esto debe preparar un video de máximo 3 minutos sustentando la viabilidad de su aplicativo móvil.

El aplicativo debe de estar relacionado a solucionar un problema que se da en la universidad. Su público objetivo pueden ser cualquier miembro de la comunidad universitaria (docentes, alumnos, egresados, personal administrativo y personal directivo).

Debe seguir el siguiente video:

- <https://www.youtube.com/watch?v=vvv0cpv7gP8>

El video deberá de subirse a algún servicio de hosting de video (Youtube, Vimeo, etc). La presentación de esta pregunta se realizará enviando un ppt por medio del aula virtual (blackboard) que tendrá los nombres de los integrantes, así como la url del video.

Criterio de calificación	Puntaje
Factibilidad (como negocio)	4 puntos
Innovación	4 puntos
Utilidad	4 puntos
Complejidad Técnica	4 puntos

(*) El puntaje según cada criterio será entre 4 (excelente) a 1 (muy malo) y estos se promediarán.

Pregunta 2 (4 puntos)

Listar 12 requerimientos funcionales exigibles que su aplicativo móvil debe implementar. Estos requerimientos funcionales deben de estar alineados a su idea de negocio.

Puede tomar el siguiente catálogo como ejemplo:

Nro.	Funcionalidades	Prioridad	Exigible
Módulo de publicaciones y fichas			
RP01	El sistema permitirá registrar, modificar y eliminar las publicaciones. Los datos ingresados son los siguiente: idioma, tipo de publicación, archivo, título, año de publicación, mes de publicación, fuente, obtenido, número de páginas, volumen, tomo, issn, doi.	1	E
RP02	El sistema permitirá relacionar uno o más autores a las publicaciones.	1	E
RP03	El sistema permitirá relacionar una o más palabras claves a las publicaciones.	1	E
RP04	El sistema permitirá asociar documentos de cualquier tipo a la publicación, el cual será guardado en un repositorio.	1	E
RP05	El sistema permitirá visualizar si la publicación ha sido compartida y su estado.	3	E

Es importante definir la prioridad en base a qué funcionalidades consideran las más importantes. Además, se sugiere colocar un extra de 2 o 3 requerimientos y ponerlos estos como opcionales, para que en caso de algún problema con alguno otro, poder implementarlos.

Pregunta 3 (12 puntos)

Realizar wireframes del aplicativo a implementar. Estos wireframes de pantallas deben de estar desarrollados siguiendo los principios de una buena usabilidad y deben mostrar la navegabilidad entre pantallas. Los requerimientos de las pantallas deben de estar alineados con los requerimientos funcionales.

Puede utilizar los siguientes recursos:

- <https://developer.android.com/design>

Herramientas para wireframes (puede utilizar otra si así lo desea):

- <http://www.justinmind.com/>
- <http://www.axure.com/>
- <https://www.invisionapp.com/>
- <https://marvelapp.com/>
- <https://proto.io/>
- <https://moqups.com/>
- <https://balsamiq.com/products/>

Criterio de calificación	Puntaje
Alineamiento	3 puntos
Utilización de temas tocados en clase.	1 punto
Diseño	3 puntos
Experiencia de Usuario	3 puntos
Calidad del trabajo	2 puntos