

AVANCE DE PROYECTO MÓVIL

I. Instrucciones para la ejecución del proyecto móvil

El proyecto integrador de este curso consistirá en desarrollar una **aplicación de banca** en alguno de los sistemas operativos que se revisarán (iOS o Android). Se estructura en **3 entregas**, a continuación, se enlistan los

Núm. de entrega	Módulo de elaboración y entrega	Elementos que incluye
Primera entrega	Módulo 1 "Aplicaciones móviles"	Formato de avance de proyecto móvil
Segunda entrega	Módulo 3 "Android implementación"	Video de simulación "Estructura gráfica de proyecto móvil"
Entrega final	Módulo 5 "Publicación de App"	Video de simulación "Lógica de programación de proyecto móvil"

momentos y elementos que se entregarán en cada una de ellas:

II. Criterios de evaluación del primer avance

Cada entrega del proyecto integrador será evaluada, a continuación, se presenta la lista de cotejo con la que será evaluada la primera entrega del proyecto integrador:



Rúbrica				
Criterio de evaluación	Autónomo	Destacado	Satisfactorio	No acreditado
Calidad y coherencia del contenido	El contenido del documento está completo, claro, preciso y expone de forma evidente los avances solicitados del proyecto.	El contenido del documento está completo, pero no es claro y es poco preciso. Expone de forma evidente los avances solicitados del proyecto.	El contenido del documento no está completo, no está claro y preciso y no contiene todos los avances del proyecto.	No muestra el contenido de lo solicitado en el proyecto y no demuestra avance en el mismo.
Relación con el contenido revisado	La planeación del proyecto móvil contiene los elementos solicitados en el formato (estructura general y tipo de aplicación)	La planeación del proyecto móvil contiene algunos de los elementos solicitados en el formato.	La planeación del proyecto móvil contiene pocos elementos solicitados en el formato y/o no es claro el contenido.	El contenido es insuficiente y no corresponde a los elementos solicitados.
Alineación a objetivos y propósitos del curso	Demuestra un conocimiento claro y profundo del contenido revisado durante la unidad.	Demuestra un conocimiento práctico del contenido revisado durante la unidad.	Demuestra un conocimiento básico del contenido revisado durante la unidad.	Demuestra un conocimiento insuficiente del contenido revisado durante la unidad.
Profesionalismo en la entrega	Muestra estilo, estructura y el contenido es coherente y se articula con un alto grado de profesionalismo.	Muestra estilo y estructura. El contenido se articula con un moderado grado de profesionalismo.	Muestra carencias en el estilo y estructura que dificultan la comunicación efectiva de las ideas. El contenido se articula con un bajo grado de profesionalismo.	Muestra poco estilo y estructura que dificultan significativamente la comunicación efectiva. El contenido se articula con nulo grado de profesionalismo.

III. Instrucciones para primer avance de proyecto móvil

Esta es la primera entrega de tu proyecto integrador, te pedimos que SOLO realices lo siguiente:

1. **Crea** un nombre para identificar tu app.
2. **Identifica** el tipo de sistema operativo que te gustaría utilizar para desarrollar tu proyecto móvil, toma en cuenta que este será el proyecto que desarrollarás a lo largo del curso.
3. **Define** la funcionalidad y experiencia de usuario que proporcionará la app.
4. **Redacta** los puntos anteriores en el **anexo** que encontrarás al final de este archivo.



ANEXO: PLANEACIÓN DE PROYECTO MÓVIL

Nombre del alumno:	Luis Alberto Vargas González
---------------------------	-------------------------------------

Nombre del proyecto:	Monetia
-----------------------------	----------------

I. Sistema operativo

Esta app se programará para funcionar en el Sistema Operativo Android ;
esto debido a las siguientes ventajas:

1. Facilidad de implementación en lenguaje Java.
2. Existencia de librerías gráficas de calidad en Android Studio.
3. Amplia difusión y popularidad de Android como SO.
4. Buena integración y soporte para el Sistema Operativo.
5. Estabilidad en fases y procesos de desarrollo y mantenimiento.



II. Mercado objetivo

El mercado objetivo de Monetia es el público adolescente y adultos Jóvenes, esto debido a que estos mercados de clientes suelen ser muy didácticos al momento de aprender a usar nuevas apps y tecnologías, pues es el público que más maneja tarjetas y dinero digital.



III. Experiencia del usuario

El usuario podrá ver una interfaz amigable y colores sobrios , con botones claros y en general grandes y accesibles , que sean fáciles de aprender , el usuario podrá recibir feedback visual cuando haga acciones dentro de la app, por las funciones tendremos las siguientes:

Inicio de Sesión Seguro

- Acceso con usuario y contraseña.
- Verificación en dos pasos (2FA) para mayor seguridad.

Gestión de Cuentas

- Visualización del saldo en tiempo real.
- Historial detallado de transacciones con filtros por fecha, categoría y monto.
- Posibilidad de agregar alias o nombres personalizados a las cuentas.

Transferencias y Pagos

- Envío de dinero entre cuentas propias, a otros usuarios Monetia.
- Programación de pagos recurrentes.

Control de Tarjetas

- Activación/desactivación de tarjetas desde la app.
- Configuración de límites de gasto y notificaciones en tiempo real.

Alertas y Notificaciones

- Avisos de transacciones, pagos pendientes y movimientos sospechosos.

Soporte y Seguridad

- Formulario para atención al cliente.
- Bloqueo rápido de cuenta en caso de extravío del dispositivo.

