**AVANCE DE PROYECTO MÓVIL**

1. **Instrucciones para la ejecución del proyecto móvil**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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” |

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

1. **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:

Tabla

Descripción generada automáticamente

1. **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** |

1. **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.

1. **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.

1. **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, par las funciones tendremos las siguientes:

**Inicio de Sesión Seguro**

* Autenticación biométrica (huella digital o reconocimiento facial).
* 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.