



SENATI

SERVICIO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO EN TRABAJO INDUSTRIAL

PLAN DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE

1. INFORMACIÓN GENERAL

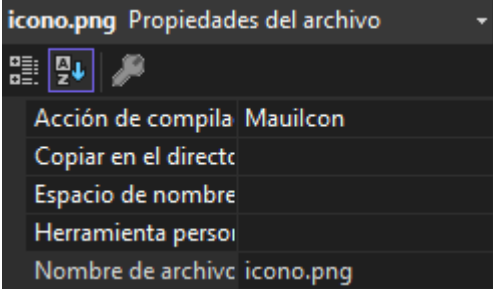
Apellidos y Nombres: Mullisaca Cahuana Dany ID: 001433727
 Dirección Zonal/CFP: ETI – JULIACA
 Carrera: Ingeniería de Software Con Inteligencia Artificial Semestre: VI
 Curso/ Mód. Formativo: Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles
 Tema del Trabajo: Desarrollar estrategias comunes en el desarrollo para móviles.

2. PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO

N°	ACTIVIDADES/ ENTREGABLES	CRONOGRAMA/ FECHA DE ENTREGA							
1	Configuración del proyecto	18/09							
2	Diseño de inicio de sesión (Login)	18/09							
3	Cambio del icono de la app y splash screen	18/09							
4	Diseño del TabBar		19/09						
5	Diseño de la barra lateral en pop-up		19/09						
6	Listado de los productos en la pantalla de inicio			20/09					
7	Entrega del entregable 01			20/09					
8					19/09				
9						19/09			
10							19/09		
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									

3. ENTREGABLES:

Durante la investigación de estudio, deberán de dar solución a los planteamientos de cada entregable:

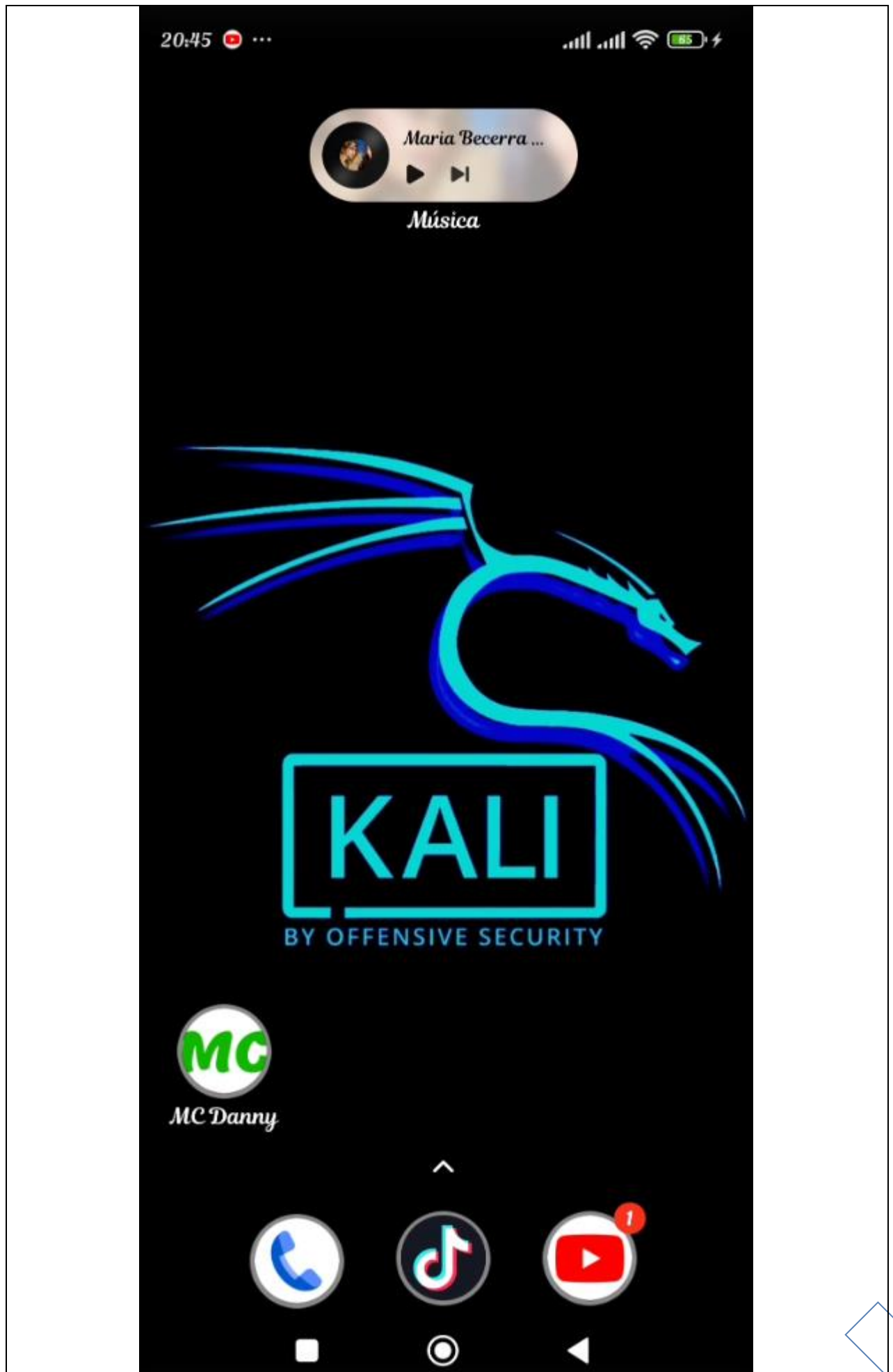
Nº	ENTREGABLE 1
1	<p>En esta oportunidad se desarrollara una aplicación móvil en .NET MAUI, una aplicación dedicada para la venta de prendas de vestir con ropas, zapatos y relojes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Creamos un proyecto en visual studio una aplicación en .NET MAUI. 2) Diseño la pantalla de inicio de sesión, que es importante para acceder a cualquier aplicación en el cual se incluye un logo , 2 entradas de texto: usuario y contraseña, el botón para ingresar a la pagina de inicio. 3) Cambiar el logo del Splash y el icono de la aplicación: <ol style="list-style-type: none"> a) Icono: Cargar el icono en nuestro proyecto, nuestro proyecto contiene carpetas dedicadas para los iconos. Existe la carpeta Resources/AppIcon cargar el icono dentro de la carpeta. En el icono cargado damos click derecho, seleccionamos las propiedades y seleccionamos lo que es la acción de compilación/Mauilcon.  <p>En la carpeta Platforms/Android/AndroidManifest.xml configuramos el el icono de la aplicación.</p> <pre> android:icon="@mipmap/icono" android:roundIcon="@mipmap/icono" permission.ACCESS_NETWORK_STATE" /> permission.INTERNET" /> </pre> <p>También editamos la solución del proyecto el apartado del icono.</p> <pre> <!-- App Icon --> <MauiIcon Include="Resources\AppIcon\icono.png" Color="#0FB600" ForegroundScale="0.65" /> </pre> b) SplashScreen: Cargar el Logo en nuestro proyecto, nuestro proyecto contiene carpetas dedicadas para los iconos. Existe la carpeta Resources/AppIcon cargar el icono dentro de la carpeta. En el icono cargado damos click derecho, seleccionamos las propiedades y seleccionamos lo que es la acción de compilación/Mauil SplashScreen. <pre> <ItemGroup> <MauiSplashScreen Include="Resources\Splash\splash.png" Color="#0FB600" BaseSize="128,128" /> </ItemGroup> </pre> 4) AppShell.xaml: Este archivo define la navegación principal en la aplicación, asegurándose de que los usuarios puedan moverse fácilmente entre las cinco secciones (Inicio, Ropa, Carrito, Zapatos y Reloj) usando una TabBar personalizada y visualmente atractiva. 5) Menú Lateral: Que aparece como una ventana emergente en la aplicación. El fondo es semitransparente con un botón para cerrarlo. El menú está al lado izquierdo de la pantalla, inicialmente oculto, y se despliega cuando el usuario lo necesite. Dentro del menú tengo varios botones, como "Perfil", "Config", "Ayuda", "Pedidos", "Contraseña" y "Cerrar Sesión". 6) Listado de Productos en la pantalla de inicio: Como prueba se agrega de forma de ejemplo ya que no se tiene conectado a una base de datos o una API REST donde se muestre todos los productos, en este caso solo son de ejemplo para la visualización del listado según lo requerido en el entregable 01.

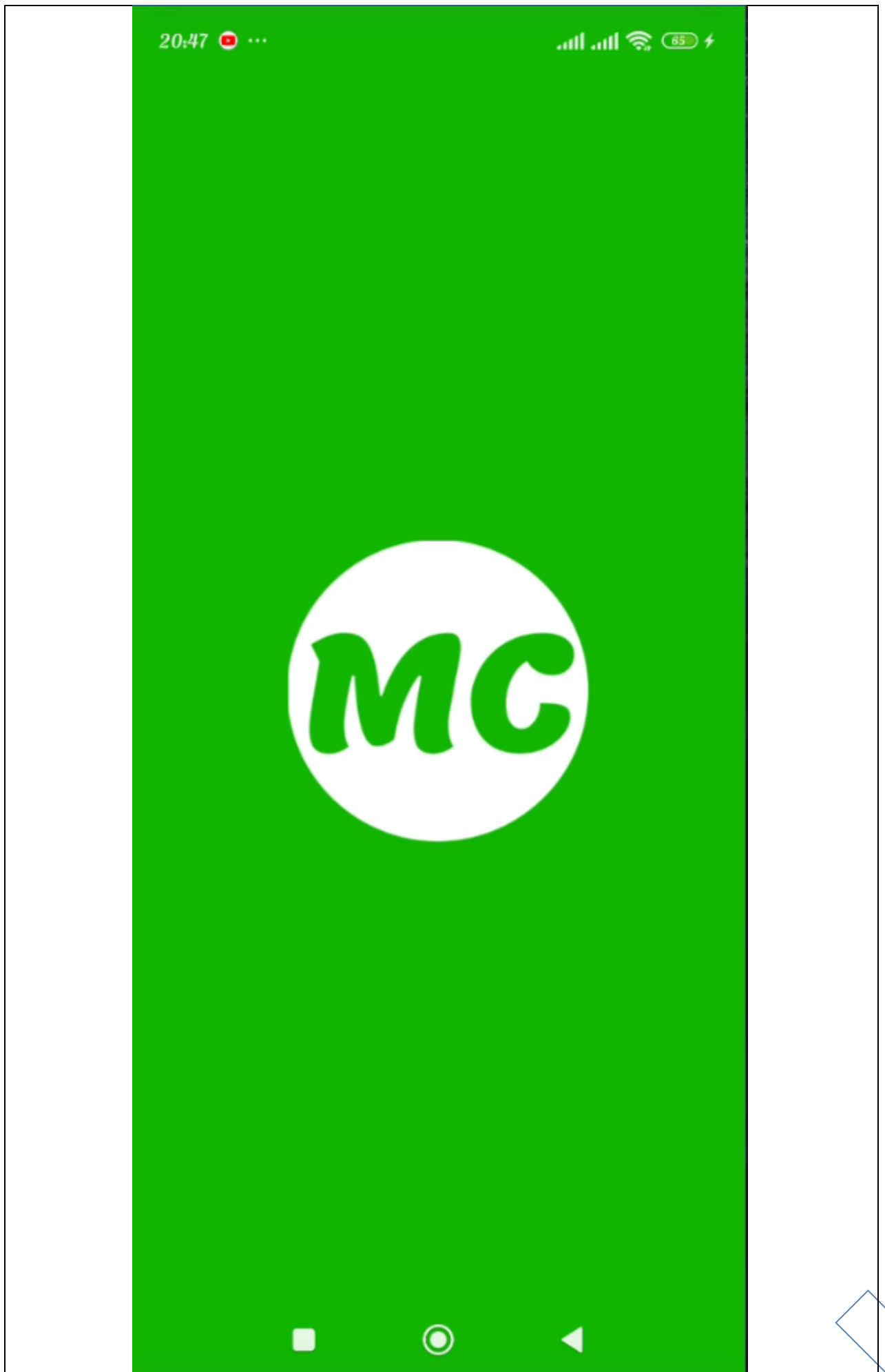
Nº	ENTREGABLE 2
2	

PROTOTIPO DISEÑADO EN FIGMA

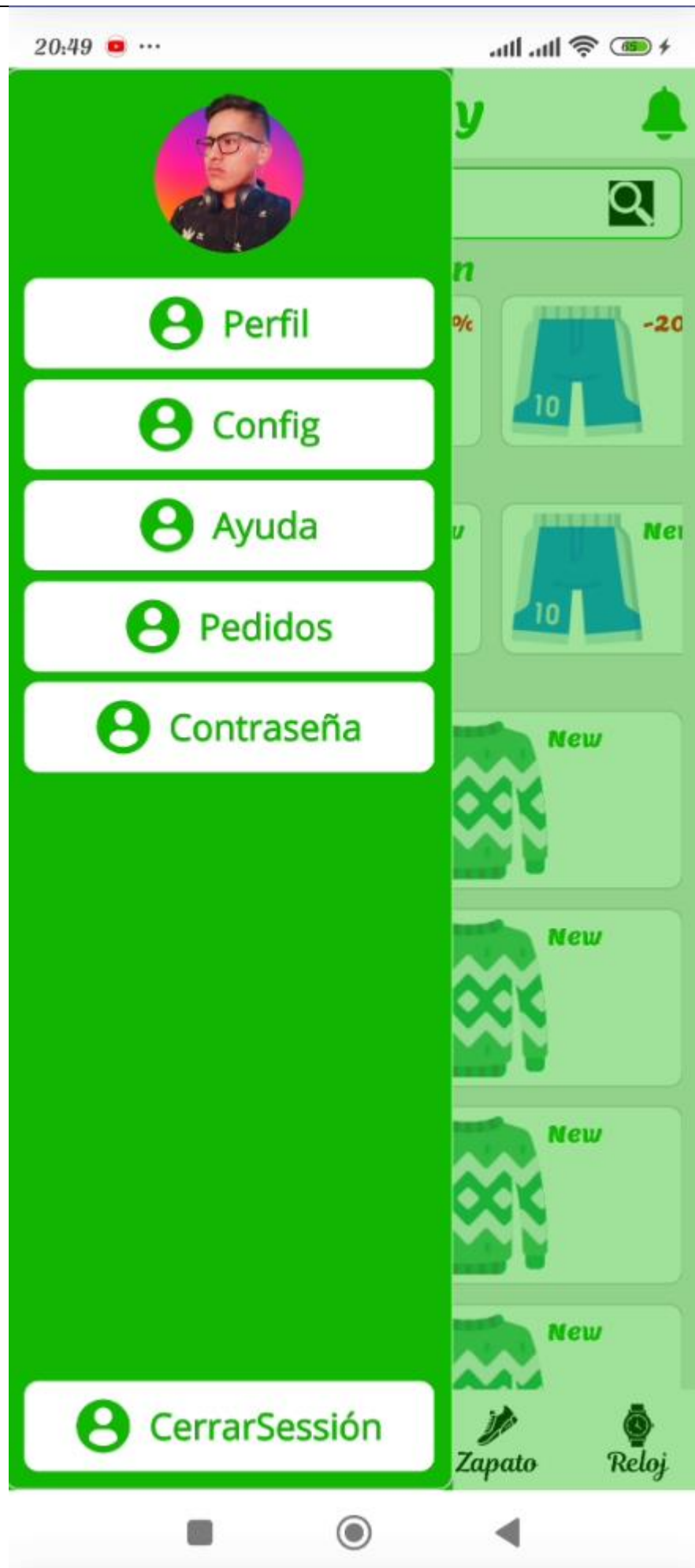


VISTA DE LA APLICACIÓN DESARROLLADA EN .NET MAUI










Desarrollo del Entregable N°2 - DIBUJO / ESQUEMA / DIAGRAMA
(Adicionar páginas que sean necesarias)

 <p>SENATI</p>	[NOMBRE DEL TRABAJO]	
	[APELLIDOS Y NOMBRES]	[ESCALA]

HOJA DE PLANIFICACIÓN (Entregable 2)

[illegible]

INSTRUCCIONES: debes ser lo más explícito posible. Los gráficos ayudan a transmitir mejor las ideas. No olvides los aspectos de calidad, medio ambiente y SHI.

LISTA DE RECURSOS

INSTRUCCIONES: completa la lista de recursos necesarios para la ejecución del trabajo.

1. MÁQUINAS Y EQUIPOS

3. HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS

5. MATERIALES E INSUMOS

