

Sesión # 2 Componente Práctico

Lenguaje de programación Dart

Metodología de trabajo para esta sesión:

1. Leer enunciado del componente para tripulantes y requerimientos del proyecto. En este componente se realiza la primera aproximación de lo que serán los requerimientos del proyecto práctico del ciclo. No se detallan aspectos técnicos de los requerimientos, simplemente se explica lo que se espera de la Aplicación resultante, en las sesiones posteriores se hará mayor énfasis cada uno.
2. Explicar que para el desarrollo del proyecto en cada sesión posterior se irán añadiendo fragmentos de código a una plantilla base que deben añadir a sus repositorios. Recordar a los tripulantes el trabajo en equipo y que todos los integrantes deben ser colaboradores del repositorio.
 - [Plantilla estudiantes](#)
 - [Proyecto completo \(guía para docentes\)](#)
3. Repasar nuevamente concepto de prototipo de baja fidelidad y socializar ejemplo de solución.
4. Desarrollar el ejercicio de crear un prototipo para que los tripulantes se familiaricen con las herramientas ([Figma](#) o [Framer](#)), sin embargo, se debe seguir la estructura (de campos y ventanas) definidas en la solución ejemplo debido a que en las siguientes sesiones se va a trabajar sobre un proyecto template. Opcional: crear un enunciado corto preliminar de ejemplo.

En caso de inconvenientes/dudas en este **componente práctico** u otro pueden comunicarse al correo: kristellu@uninorte.edu.co

LINKS DE APOYO:

[Qué es Figma](#)

[Creación proyecto Figma](#)

[Creación de prototipos](#)