

Sigla Asignatura	PGY4121	Nombre Asignatura	Programación de Aplicaciones Móviles	Tiempo	3 h
Experiencia de Aprendizaje N° 3	Es hora de ver el mundo				
Actividad N° 3.1	Mejorando y pensando en la UX				

## 1. APRENDIZAJES E INDICADORES DE LOGRO

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
<p>Crea aplicaciones móviles utilizando un framework para comprender la estructura del desarrollo híbrido, de acuerdo con los requerimientos del cliente.</p> <p>Crea aplicaciones móviles híbridas considerando las prestaciones del dispositivo para dar una mejor solución a los requerimientos del cliente.</p>	<p>Genera un repositorio para mantener el código y trabajar de manera colaborativa utilizando Git.</p> <p>Se revisan todos los IL de las experiencias anteriores.</p>

## 2. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD

- Esta actividad tiene **carácter formativo**, es decir, es para visualizar lo que aprendes en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente de forma individual.
- La actividad se aplica sobre el proyecto semestral según las indicaciones del proyecto

### Paso 1

Reunidos con su equipo de trabajo, deberán demostrar que han trabajado de forma colaborativa en el caso semestral.

### Paso 2

Revise junto a su equipo la retroalimentación de la evaluación 2, si es necesario solicite a su docente profundizar en los aspectos que no quedaron claros de su retroalimentación. Corrija y complete lo que sea necesario para dar por cerrada la experiencia de aprendizaje anterior.

Docente Diseñador	Nancy Bernal Sánchez	Revisor metodológico	<a href="#">Pamela Menares A.</a>
-------------------	----------------------	----------------------	-----------------------------------

**Aspectos a considerar en la evaluación**

- I. Demuestra y explica cómo está manejando el respaldo de su proyecto semestral, como se hacen las tareas de integración de ambos miembros del equipo y como llevan a cabo los “merge”.
- II. Realiza los desarrollo y ajustes necesarios para asegurar que el requerimiento está cubierto con los aspectos solicitados hasta este momento, considerando como puntos relevantes la experiencia de usuario y la calidad de la aplicación móvil, de acuerdo a los requerimientos del cliente.

Docente Diseñador	<i>Nancy Bernal Sánchez</i>	Revisor metodológico	<a href="#"><u>Pamela Menares A.</u></a>
-------------------	-----------------------------	----------------------	--