

ENTREGA 3 - APP NATIVA

Creación y publicación de una aplicación nativa
usando Android Studio y Kotlin

Para este taller, se debe cambiar de grupo, tengan presente que el desarrollo del proyecto en equipo tiene un porcentaje en la calificación final.

ENTREGA 3 - APP NATIVA

- Escoger alguno de los siguientes temas para realizar la aplicación nativa:
 - Checklist de limpieza
 - Lista de mercado
 - Información películas y series
 - Control mascota (vacunación...)
 - Finanzas personales (metas, registro...)
 - El estudiante puede proponer un proyecto

ENTREGA 3 - APP NATIVA

- Realizar el diseño de la aplicación en papel (wiriframe manual), digitalizarlo en Figma (wireframe digital) y subirlo al repositorio.
- Incluya secciones como: login, registro, menú, listado, detalle, formulario, configuración, créditos (Información del estudiante).
- Realizar el montaje de la aplicación en Android Studio, siguiendo las indicaciones de clase.
- Implementar las funcionalidades de la aplicación seleccionada

ENTREGA 3 - APP NATIVA

- Probar la aplicación en un dispositivo físico, el cual será el target de instalación.
- Preparar la aplicación para su lanzamiento, nombre, recursos gráficos, descripción, etc.
- Firmar la aplicación y generar el .aab
- Realizar la publicación de la aplicación en la tienda de google play, siguiendo las indicaciones de clase.

ENTREGA 3 - APP NATIVA

La entrega se realizará por medio de una presentación, donde se resalte la arquitectura de la aplicación, las vistas, sus principales funcionalidades y la publicación en la tienda.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- (10%) Asistencia a clase
- (10%) Uso de repositorio y colaboración en el nuevo equipo
- (10%) Diseño de la aplicación en papel
- (10%) Diseño de la aplicación en Figma
- (20%) Montaje de la aplicación en Android Studio
- (20%) Funcionalidades de la aplicación
- (20%) Publicación de la aplicación en google play