|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DATOS GENERALES** | | |
| **ASIGNATURA:**  DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES | | **Docente:**  Ing. Renato Toasa, Mg |
| **CAMPO AMPLIO DEL CONOCIMIENTO:**  Tecnologías de la Información y la Comunicación | **CAMPO ESPECÍFICO DEL CONOCIMIENTO:**  Tecnologías de la Información y la Comunicación | **DISCIPLINA CURRICULAR QUE LA ARTICULA:**  PROGRAMACIÓN |

**Consideraciones para el Proyecto Final**

**Introducción**

Este documento presenta los requisitos y criterios de evaluación para la evaluación del proyecto final de saberes de la materia “Desarrollo de aplicaciones Móviles”.

Incluye:

* Un proyecto que puede ser desarrollado bajo Visual Studio XAMARIN.
* Propuesta de proyecto
* Informe de proyecto
* Artículo científico

Cada proyecto es propuesto y desarrollado por un grupo de hasta tres estudiantes. Las evaluaciones se detallan a continuación:

**Cronograma Semanas 1 - 8**

* Semana 1: Lineamientos del proyecto final
* Semana 3: Propuesta
* Semana 6: Avances (Aplicación – Documentación (Informe – Articulo científico))

**Examen Final**

* Semana 8: Proyecto (Aplicación, articulo científico, presentación, materiales relacionados)

**Criterios de evaluación de la Aplicación**

* Análisis e implementación de requerimientos
* Diseño preliminar y modelo de datos
* Arquitectura del sistema y tecnologías de comunicación
* Funcionalidad de implementación específica para cada proyecto
* Pruebas de aplicación: funcionalidad, carga, conectividad

**Directrices no funcionales**

* Desarrolle servicios web con base de datos.
* Utilice al menos dos servicios web disponibles (Twitter, Facebook, Google API, Dropbox, etc.);
* Utilice al menos dos sensores en el dispositivo móvil (GPS, cámara, etc.);
* Aplicación con al menos cinco pantallas diferentes con el contenido dinámico necesario para completar la aplicación. (excluyendo la autenticación y las pantallas de menú.
* Aplicación que guarda datos/información introducida por el usuario, como texto, sonido, video, gestos, etc. (por ejemplo, una aplicación que sólo permite desplazarse por las fotos no guarda la información de los gestos, sólo utiliza esa información en tiempo de ejecución).
* desarrollar una página web para la administración de datos (CRUD).

**Directrices de desarrollo**

- Utilice un sistema de control de versiones (por ejemplo, git) para la gestión de versiones y como repositorio de código;

- Utilice un mecanismo de seguimiento del tiempo (por ejemplo, toggl, project) o herramientas de gestión de proyectos (por ejemplo, trello);

- La aplicación debe ser probada con los usuarios (preferiblemente pruebas pequeñas y frecuentes a pruebas individuales y grandes).