

# Taller Nº 1

Introducción al Desarrollo Web Móvil - 01 Septiembre 2025

Valentina Henriquez - Cristhian Rabi

## Historia del Proyecto

La empresa **InfoMóvil** desea ofrecer a sus usuarios una **aplicación web móvil** que centralice información dinámica de interés de manera rápida, clara y atractiva.

El equipo desarrollador tiene la responsabilidad de **definir qué recursos serán integrados en la aplicación**, seleccionando al menos cuatro fuentes de información dinámica (por ejemplo: noticias, clima, recetas, productos o personajes populares).

La aplicación debe permitir a los usuarios:

- Acceder a una **vista general (landing page)** donde se presente el conjunto de recursos disponibles.
- Navegar a una **vista detallada por cada recurso**, mostrando información ampliada al seleccionarlo.
- Explorar y consultar los datos de los recursos definidos por el equipo

La aplicación debe ser **totalmente responsiva**, funcionar perfectamente en **móviles, tablets y escritorios**, y ofrecer una **experiencia interactiva** donde los usuarios puedan explorar los datos sin necesidad de recargar la página.

El equipo deberá analizar esta historia, **extraer los requerimientos funcionales y de diseño**, y desarrollar la aplicación cumpliendo con todos los criterios técnicos establecidos.

---

## Criterios Técnicos y Requerimientos

### Diseño y estilos

- Implementar un diseño **Mobile First**, adaptando el layout desde pantallas pequeñas hasta grandes.
- Usar **media queries puras**.
- Integrar **Tailwind CSS** para estilos modernos y consistentes.
- El **diseño visual de la aplicación es de libre elección y responsabilidad del equipo desarrollador**, pero debe ser **amigable con el usuario**, manteniendo coherencia, accesibilidad y facilidad de uso.

### JavaScript y lógica

- Toda la lógica de interacción, filtrado y navegación debe ser implementada en **JavaScript puro**. Usar **variables, ciclos y funciones** de manera efectiva y organizada.
- Permitir **filtrar, ordenar o explorar** los datos dinámicamente.

## Consumo de APIs externas

- Consumir al menos **4 APIs públicas**.
- Solo se permite usar **2 de los siguientes ejemplos entregados**:
  - JSONPlaceholder (users, posts)
  - OpenWeatherMap (clima)
  - TheMealDB (recetas)
  - PokeAPI (personajes)
- Los demás recursos/APIs deben ser **buscados y seleccionados** por el equipo.
- Manejar **errores y estados de carga** correctamente.

## Responsividad y experiencia de usuario

- La aplicación debe funcionar correctamente en **móviles, tablets y escritorios**.
- Mostrar información de manera clara y accesible.
- La experiencia de usuario debe ser fluida y atractiva.

## Organización y consultas

- El proyecto debe realizarse **obligatoriamente en equipos de 4 integrantes**.
- Cualquier consulta o pregunta relacionada con el taller debe realizarse al correo de los docentes con copia a ambos.
  - [cristhian.rabi@ce.ucn.cl](mailto:cristhian.rabi@ce.ucn.cl)
  - [valentina.henriquez@ce.ucn.cl](mailto:valentina.henriquez@ce.ucn.cl)

## Organización y consultas

La entrega se realizará mediante el Campus Virtual, donde se deberá subir:

- El link del repositorio en Github que contenga todo el código de la aplicación.
- Dentro del repositorio debe existir un archivo **README.md** que incluya la siguiente información del grupo:
  - Número de grupo.
  - Nombre, apellido y RUT de **todos los integrantes**.

**Fecha de entrega: 28 Septiembre**