

DESARROLLO DE APLICACIONES MOVILES

Evaluación	Avance 02	Presentación	25-MAY-2017
Profesor	Eric Gustavo Coronel Castillo		

PROYECTO

La institución educativa **"TODO LO SABE"** está realizando cursos de actualización para profesionales de desarrollo de software y afines.

La lista de cursos es:

- Desarrollo Web con PHP
- Desarrollo Web con Java
- Desarrollo Web con Spring Framework
- Desarrollo Web con Angular y REST

La característica de los cursos es:

1. Tienen una duración de 30 horas
2. Tienen una categoría: BASICO, INTERMEDIO o AVANZADO

El costo del curso y el pago por hora al profesor está en función del nivel de acuerdo al siguiente cuadro:

NIVEL	COSTO DEL CURSO	PAGO POR HORA AL PROFESOR
BASICO	S/. 500.00	S/. 60.00
INTERMEDIO	S/. 700.00	S/. 80.00
AVANZADO	S/. 900.00	S/. 100.00

Además se debe considerar los siguientes gastos:

1. Publicidad: 7% del ingreso bruto
2. Logística: 8% del ingreso bruto
3. Material: 6% del ingreso bruto

Desarrollar una aplicación que permita a la institución **"TODO LO SABE"** estimar la utilidad que se obtendría de un curso.

El sistema debe mostrar un reporte de los INGRESOS, GASTOS y UTILIDAD.

El cálculo se realiza en base a la cantidad de vacantes que se pretende programar.

DISEÑO DE LA APLICACIÓN

La aplicación debe ser implementada utilizando la arquitectura en capas, tal como se ha explicado y desarrollado en clase.

Los datos que el usuario necesita ingresar son:

- El curso
- El nivel
- Las vacantes

Después de procesar, la aplicación debe mostrar el siguiente reporte:

Curso	AAAAAAAAA
Nivel:	AAAAAAA
Vacantes:	##
Ingresos totales:	##,###.##
Gastos de publicidad:	###.##
Gastos de logística:	###.##
Gastos de materiales:	###.##
Pago de profesor:	###.##
Utilidad:	##,###.##

La utilidad se calcula utilizando la siguiente fórmula:

$$\text{UTILIDAD} = \text{INGRESOS} - \text{GASTOS}$$

SOLUCIÓN

Debe desarrollar una aplicación móvil para Android.

RUBRICA DE EVALUACIÓN:

Item	Descripción	Puntaje Máximo
1	Capa Model	3
2	Capa de servicios: Implementación de la lógica de la solución mediante métodos.	8
3	Interface de Usuario Creación de un interface de usuario adecuada.	3
4	Programación: Integración de todas las capas.	3
5	Funcionamiento: Funcionamiento correcto de la aplicación.	3
Puntaje Total		20