

EVALUACIÓN Nro. 1	
ASIGNATURA	PGY4121 – PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MOVILES
PROFESOR	
SECCIÓN	
NOMBRE	

PUNTAJE MÁXIMO	100 puntos	NOTA
PUNTAJE OBTENIDO		
FECHA		
DURACIÓN	Presentación con entregable	

INDICACIONES GENERALES

- La nota 4,0 se obtiene logrando un 60% del puntaje total.
- Los equipos de trabajo tendrán todo el semestre para desarrollar el proyecto completo.
- Cada experiencia de aprendizaje finaliza con 1 evaluación sumativa correspondiente a los contenidos de dicha experiencia.
- Cada evaluación, contará con funcionalidades que se irán incluyendo al proyecto, es decir, el desarrollo será de forma incremental.
- La Entrega de Encargo con Presentación tiene un 100% de ponderación del puntaje total de este Examen.
- El tiempo para desarrollar la Presentación es de 10 minutos por equipo.
- El equipo de desarrollo debe tener un mínimo de 2 y máximo 3 integrantes. Trabajos individuales no se revisarán y el alumno será evaluado con nota 1.0.

ENTREGABLES

1. Una vez desarrollado la solución se debe subir el proyecto excluyendo las carpetas e2e y node_modules en un repositorio web como por ejemplo Git Hub o Git Lab. El equipo de trabajo deberá incluir como Colaborador al docente.
2. El equipo de trabajo debe presentar la aplicación desarrollada con apoyo de recursos gráficos que estime necesario.

PROYECTO PARTE 1

En caso de que el equipo de trabajo no tenga implementado completamente lo solicitado en la primera parte se reitera los requerimientos para esta etapa.

Para el desarrollo de la primera parte se debe considerar lo siguiente:

Página de carga inicial, que permita mostrar el logotipo del equipo de trabajo, con una animación de carga.

Página de Login, esta página debe validar el ingreso de un usuario. Se debe generar una validación para un usuario ADMIN y un usuario USER, la cual lo debe derivar a la página de bienvenida.

Página de Bienvenida, esta página debe mostrar un mensaje según el usuario que se validó al ingresar.

Página About, esta página debe mostrar utilizando componentes de IONIC a todos los integrantes del equipo, en los cuales se indiquen datos como nombre completo, carrera, descripción e imagen real de cada integrante. En esta página el orden y creatividad es la clave.

Página Coversor, en esta página se realizarán acciones en la segunda entrega por lo tanto en esta entrega solo se solicita mostrar la utilización de componentes IONIC.

Botón Cerrar Sesión, este botón debe permitir el reingreso a la aplicación, es decir, que lo derive a la pantalla de Login.

Deben considerar que para el proceso de navegación en la aplicación se debe considerar un SideMenu el cual deberá tener los accesos a las páginas activas y que permita cerrar la sesión.

Esta encargo es más estructural que funcional por lo tanto en la segunda entrega se crearán funcionalidades.

Éxito!!!