



Proyecto – Fase 1

El objetivo del proyecto es que el alumno diseñe una aplicación desde cero y ponga en práctica los conocimientos aprendidos en el curso sobre el desarrollo de aplicaciones móviles Android utilizando el lenguaje de programación Kotlin. El proyecto será desarrollado en grupos de 2 o 3 integrantes.

El proyecto busca que el alumno desarrolle su creatividad, habilidades de resolución de problemas, trabajo en equipo y toma de decisiones mediante la creación de una aplicación móvil.

Requisitos

1. High Level Result: Qué tipo de resultado esperan obtener en la entrega final del proyecto:
Ejemplo: Un servicio que...
 Un producto que...
 Un juego que...
2. Descripción del proyecto: Describir todas las funcionalidades planeadas para el app. Deben ser realistas con ustedes mismos, pues las funcionalidades descritas deberán estar en la entrega final del proyecto.
3. Justificación: Por qué, para qué y para quienes decidieron hacer esta app.
4. Planificación: Cuanto tiempo les tomará desarrollarlo.
5. Presentación de trabajo durante la clase del lunes 21 de agosto. (5 minutos).

Entregables

- Documento con los requisitos solicitados.
- Presentación en clase.

Consideraciones Iniciales Técnicas:

- Aplicación creada en Android Studio.
- Debe utilizar Kotlin como lenguaje de programación.
- Aplicación interactiva con el usuario (no solo informativa).
- Considerar una interfaz de usuario amigable y brindar una experiencia de usuario agradable.
- Autenticación de usuarios
- Utilización servicios (Api o Firebase)