|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sigla Asignatura | | PGY4121 | Nombre de la Asignatura | Programación de aplicaciones móviles | Tiempo | 5 horas |
| Nombre del Recurso Didáctico | | **3.5.1 evaluación EA3 Es hora de ver el mundo** | | | | |
| Experiencia de Aprendizaje N° 3 | | Es hora de ver el mundo | | | | |
| Indicadores de logro | Procedimentales | * Realiza pruebas para asegurar la calidad de la aplicación móvil, de acuerdo con los requerimientos del cliente. * Prepara el archivo de configuración con los componentes asociados a la aplicación móvil, de acuerdo con el dominio del cliente y condiciones de distribución. * Genera APK sin errores de la aplicación, cumpliendo las especificaciones del cliente. * Realiza la firma de la aplicación, de acuerdo con los procedimientos de cada plataforma disponible. * Completa el formulario de validación para la publicación de las aplicaciones móviles híbridas. | | | | |
| Actitudinales | * Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto. * Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación móvil revisada. * Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación. | | | | |
| Conceptuales | * Reconoce tipo de archivo para la creación de aplicaciones móviles híbridas. * Identifica las validaciones de un formulario para la publicación de las aplicaciones móviles híbridas. * Selecciona una aplicación para su publicación. | | | | |

1. **OBJETIVOS**

El estudiante será capaz de generar un APK y un Bundle App para su futura publicación en la plataforma de Google realizando las configuraciones necesarias para su puesta en producción, todo enfocado en el proyecto realizado en el semestre.

1. **DESCRIPCIÓN GENERAL EVALUACIÓN**
2. Esta actividad tiene carácter evaluativo sumativa.
3. Esta evaluación evidenciará el desarrollo y adquisición de la Competencia de Empleabilidad “Capacidad de trabajo en Equipo” en tu formación profesional.
4. Se deben conformar grupos de trabajo de 2 integrantes como mínimo y máximo.

**Parte 1**

Se solicita que los equipos de trabajo se reúnan y se asignen tareas a sus integrantes, para desarrollar el proyecto.

**Parte 2**

Realizar 15 pruebas a los distintos elementos del proyecto, tanto a los métodos, como a los formularios, con el fin de asegurar la calidad del producto para ser liberado a producción.

**Parte 3**

El equipo de trabajo deberá realizar la preparación de la configuración de la aplicación para la generación del APK o Bundle App. Puede utilizar un emulador para hacer pruebas o bien, el dispositivo físico conectado al equipo mediante el puerto USB, para la visualización de la aplicación. Para esto último, se debe activar el modo desarrollador en el celular.

Verificar que la aplicación funcione de forma idéntica en celular como en el navegador del computador.

Para la conversión, puede utilizar Córdova o Capacitor. Además, debe contar con Android Studio instalado en el equipo.

Actualizar las librerías si así es requerido para la conversión.

**Parte 4**

Una vez terminado deberán comprimir el proyecto completo y enviarlo de forma digital al docente vía correo. Para esto, deben comprimir todos los archivos, excepto las carpetas de **angular y node** (estas carpetas tienen muchos archivos y no es necesario su envío).

Adjuntar un archivo con las librerías utilizadas y tecnologías adicionales que permitieron solucionar la problemática planteada durante el semestre.