|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sigla Asignatura | | PGY4121 | Nombre de la Asignatura | Programación de aplicaciones móviles | Tiempo | 5 horas |
| Nombre del Recurso Didáctico | | **2.5.1 EVALUACIÓN Los recursos son finitos** | | | | |
| Experiencia de Aprendizaje N° 2 | | Los recursos son finitos | | | | |
| Indicadores de logro | Procedimentales | * Genera una experiencia de usuario en las aplicaciones, favoreciendo la navegación, usabilidad y las prestaciones del equipo. * Maneja el estado y los datos de la aplicación para dar solución a los requerimientos del cliente. * Utiliza memoria interna Stores y persistencia de datos para la solución de los requerimientos del cliente. * Programa la navegación de la aplicación para la solución de los requerimientos del cliente. * Considera la performance en el uso de los componentes del dispositivo para una mejor solución a los requerimientos del cliente. * Conecta con API para la programación de consultas síncronas entregando una mejor solución a los requerimientos del cliente. * Programa consultas asíncronas con persistencia de datos para una mejor solución de los requerimientos del cliente. * Integra los plugins a la aplicación para generar mayor valor a los requerimientos del cliente, considerando la documentación del desarrollador del plugin. | | | | |
| Actitudinales | * Participa de forma activa en los espacios de encuentro del equipo, compartiendo la información, los conocimientos y las experiencias. * Colabora en la definición y organización de las tareas del equipo, de acuerdo a los objetivos esperados. * Identifica los objetivos comunes del equipo de trabajo, desarrollando sus actividades de acuerdo a estos. * 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 que una buena Experiencia de Usuario en las aplicaciones, permite que las descarguen y utilicen entregando una mejor solución a los requerimientos del cliente. * Distingue el estado y los datos de la aplicación para la solución de los requerimientos del cliente. * Identifica la memoria interna Stores y persistencia de datos para la solución de los requerimientos del cliente. * Selecciona la navegación de la aplicación para la solución de los requerimientos del cliente. * Selecciona componentes del dispositivo para una mejor solución de los requerimientos del cliente. * Reconoce API para la programación de consultas síncronas entregando una mejor solución a los requerimientos del cliente. * Reconoce consultas asíncronas con persistencia de datos para una mejor solución a los requerimientos del cliente. | | | | |

1. **OBJETIVOS**

El estudiante será capaz de integrar en una aplicación nueva o creada en la experiencia anterior con una Persistencia de datos y a un servicio API Rest mediante peticiones Http junto con programar una navegación compleja siguiendo los estándares de la industria y lineamiento de la documentación oficial.

1. **DESCRIPCIÓN GENERAL EVALUACIÓN**
2. Esta actividad tiene carácter evaluativa 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.
5. El desarrollo de la evaluación se desarrollará en un tiempo de 2 semanas en los cuales los equipos de trabajo deberán construir un incremento del producto por cada semana, los incrementos se detallarán en cada semana.

**Semana 1**

**Paso 1**

Los equipos de trabajo deben mejorar la aplicación del proyecto semestral comenzando con la implementación de una navegación optimizada, velando por la seguridad de los Page ante los accesos no autorizado de usuarios según los requerimientos del cliente. (usar localStorage)

**Paso 2**

**Implementar el diseño** según sea el caso generando la lógica de los modelos en los .ts del Page o Component de acuerdo a los requerimientos del cliente y aplicando todo lo aprendido en la primera experiencia.

**Paso 3**

Los equipos de trabajo deberán **implementar el servicio** que les permita realizar las consultas hacia el API Rest junto con las funciones permitidas por el servicio especificado por el cliente.

**Semana 2**

**Paso 4**

Ya teniendo el servicio implementado en nuestro proyecto estaremos en condiciones de poder hacer uso de ella, es por ello que deberán **implementar las funciones desarrolladas en los Page y Componente** que corresponda **manejando las suscripciones tanto para casos de éxito como casos de error.**

**Paso 5**

Cuando la aplicación se está comunicando correctamente con el API Rest, los equipos de trabajo deberán **implementar Persistencia** por si la aplicación no tenga acceso a Internet este pueda mostrar información ya almacenada con anterioridad según los requerimientos del cliente. (usar Angular Storage).

**Paso 6**

El trabajo debe ser enviado según las indicaciones del docente.

**Requerimientos de la app.**

* Utilizar la ApiRest sugerida en clases.
* Crear login con un usuario de los disponibles en el API (la clave será 1234 y usar el username).
* Crear una lista con todos los posts realizados por el usuario logueado.
* Cada post deberá mostrar los comentarios que tiene en otra página.
* Cerrar sesión. (limpiar el local storage).
* La app deberá tener todos los botones y link para ejecutar las acciones solicitadas en los puntos anteriores.
* Usar Service para administrar las peticiones a los distintos medios de almacenamiento (localStorage, Angular Storage y Api Rest).
* Aplicar colores según estimen conveniente (css, o de ionic).
* Agregar la opción para usar la cámara del dispositivo para leer QR.

Observaciones:

Investigar las distintas soluciones y utilizar la que considera más adecuada para solucionar el problema planteado.

Usar la documentación usada durante las clases u otros medios de información validas.

Los pasos son sugerencias de cómo deben construir la app.