

Ingeniería de Sistemas y Computación de la Universidad del Quindío – 2018-1
Proyecto Final – Electiva en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.
Bienestar Universitario

En busca de la alta acreditación de la Universidad del Quindío se desea automatizar la mayor cantidad de procesos llevados a cabo dentro del campus, entre estos Bienestar Universitario. Usted ha sido el ingeniero seleccionado para desarrollar una solución tecnológica para dispositivos móviles que permita llevar algunos de los procesos manejados en Bienestar de la Universidad del Quindío.

A continuación, se enuncian las funcionalidades que debe implementar la solución tecnológica que constará de dos aplicaciones. Recuerde que como ingeniero usted debe realizar todo el proceso de desarrollo de software que considere necesario.

Administrador

- 1- Debe tener una interfaz principal desde la cual se pueda navegar hacia todas las opciones de la aplicación. No se debería de necesitar navegar más de dos veces para acceder a una de las opciones. Tampoco se debe de necesitar cerrar la app para poder acceder a alguna opción.
- 2- La aplicación debe permitir registrar servicios del bienestar. Cada servicio consta de: identificador, nombre, foto, descripción, ubicación, recursos disponibles, horario, tipo de servicio.
- 3- La aplicación debe permitir listar a todos los servicios del bienestar al tiempo. Se debe poder filtrar por servicios deportivos u otros. La lista debería mostrar el nombre del servicio, la foto y la ubicación.
- 4- La aplicación debe permitir mostrar la información detallada de un servicio seleccionado. En la ventana de detalle se debería mostrar toda la información descrita en el punto 2. Además, se deben listar las solicitudes de dicho servicio.
- 5- Debe permitir crear, actualizar y eliminar un encargado a un servicio. El encargado consta de: cédula, nombre, teléfono y servicio asignado.
- 6- Listar los encargados que están registrados.
- 7- Informar si el servicio solicitado fue usado.
- 8- La aplicación debe permitir eliminar los servicios registrados.
- 9- La aplicación debe permitir actualizar los datos de los servicios.
- 10- Se debe poder compartir en redes sociales (Facebook, Twitter, etc) el servicio del bienestar. ☐

Cliente

- 11- La aplicación debe permitir registrarse como usuario e iniciar sesión. Un cliente tiene una cédula, nombre, foto, email, tipo (estudiante, profesor, administrativo), dependencia y teléfono.
- 12- Solicitar un servicio a bienestar (listar) en un horario determinado mostrando la disponibilidad.
- 13- La aplicación debe permitir mostrar los servicios que están pendientes.
- 14- La aplicación debe permitir cancelar un servicio solicitado.

Requisitos técnicos:

- Todo el código debe estar documentado (todas las clases y métodos). □
- Debe usar un estándar de codificación basado en CamelCase. □
- Toda la información manejada en el proyecto debe de ser manejada desde Firebase. □
- El proyecto debe almacenar información en bases de datos SQLite. □
- El proyecto debe tener interfaces gráficas adaptables a variedad de resoluciones (tablet y celulares). □
- El proyecto debe usar fragmentos. □
- El proyecto debe manejar anotaciones. □
- El proyecto debe de manejar internacionalización (soportar español e inglés).
- El proyecto debe de integrarse con las redes sociales (Facebook y Twitter). □
- El proyecto debe contener un nombre y paquete único.
- Debe haber un control de las conexiones a internet.
- El proyecto debe de poderse ejecutar desde la API 19. □

Entrega 1 (Semana 6 del 12 al 16 de marzo)

Análisis y diseño de la aplicación.

- Diagrama de navegación de la aplicación.
- Mockups: se deben especificar los mockups de cada una de las interfaces que tendrá la aplicación (**recordar el soporte para diferentes resoluciones de pantalla**).
- Descripción general: cada una de los mockups debe estar acompañado de una descripción general que indique el objetivo de la interfaz.
- Descripción particular: cada una de las funcionalidades se debe estar descrita de forma detallada, especificando el proceso que debe llevar el usuario para ejecutarlas.

- Evite diseños simplistas que sólo se basen en controles básicos.

Los entregables 2 y 3 deben realizarse con base al análisis y diseño de esta entrega.

Entrega 2 (Semana 12 del 30 de abril al 4 de mayo)

Entrega de la primera versión de la aplicación, esta consiste en tener todas las pantallas de la aplicación funcionales y adaptables a las diferentes resoluciones y orientaciones (incluidas las alertas). En los casos que lo requiera, se debe agregar lorem ipsum.

La funcionalidad relacionada con el manejo de las fotos debe ser investigada y realizada por cada uno de los grupos de trabajo.

Entrega 3 (Semana 15 del 21 al 25 de mayo)

Entrega de la segunda versión de la aplicación.

- Cuando el dispositivo no tenga conexión a internet se debe de mostrar una alerta informativa, y se deben de bloquear las opciones que necesiten de esta conexión.
- Debe consumir, mostrar, enviar y actualizar toda la información de los servicios web desde la app.
- Debe tener implementada la internacionalización.
- Debe almacenar información en base de datos usando SQLite.
- Debe iniciar sesión y compartir en redes sociales (Facebook y Twitter).

