

## Situación Evaluativa al Estudiante

Tipo de Examen Transversal		Sigla	Nombre Asignatura	horas semana
Simple	X	PGY4121	PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES	5 H./ SEMANA 18
Compuesto				

### ENCARGO

Esta es una evaluación que corresponde a una **entrega de encargo con presentación** y tiene un **40%** de ponderación sobre la nota final de la asignatura.

Las instrucciones se entregan en la semana 2 y se presentará en la semana 17 de manera grupal en el **Taller de Computación Móvil**.

#### 1. INSTRUCCIONES GENERALES:

- Los equipos de trabajo tendrán todo el semestre para desarrollar el proyecto completo.
- Los trabajos entregados fuera de plazo obtendrán la calificación mínima.

#### Entregables:

- Desarrollada la solución, se debe comprimir el proyecto completo y enviarlo en forma digital al docente.
- El equipo de trabajo debe realizar la entrega del producto finalizado en su totalidad.

#### 2. CONTEXTO:



En el contexto actual de la pandemia que a nivel mundial se está viviendo, han surgido una serie de situaciones por las que las instituciones de educación superior han tenido que sobrellevar. Una de ellas es el hecho de tener una continuidad en la educación llevando las clases de la modalidad presencial a la modalidad remota. Sin embargo, con el paso de los meses y con el actuar de distintos actores, a saber, autoridades sanitarias, colaboración con entidades comunales, cuidados y responsabilidad de la ciudadanía, entre otros, ha llevado a volver a cierta presencialidad.

## Situación Evaluativa al Estudiante

Este retorno a las actividades en forma presencial ha generado una serie de otras dificultades, las cuales han quedado en evidencia con el pasar de los días. Una de estas dificultades es el retorno de los alumnos y alumnas a sus hogares al término de la jornada vespertina.

Los motivos de estas dificultades son variados, sin embargo, se pueden identificar las más comunes:

- Falta de transporte público en ese horario.
- Alto costo de servicios de transporte particular (Uber, taxi, etc.).
- No contar con movilización propia.
- Falta de transporte facilitado por la institución de educación.

Con el fin de terminar con esta problemática en forma definitiva, se ha contactado a alumnos de Duoc UC para que desarrollen una Aplicación Móvil **TeLlevoAPP** capaz de ser utilizada en plataformas tanto como Android e iOS que permita que los alumnos se organicen a través de la App para que puedan retornar a sus hogares utilizando vehículos de algunos alumnos que si tienen movilización propia.

**La lógica de la solución sería la siguiente:**

- Alumnos/as que SI cuentan con movilización propia ingresan a la App para programar su viaje de retorno y fijan el costo del viaje por persona.
- Alumnos/as que NO cuentan con movilización propia ingresan a la App para verificar si hay vehículos con capacidad para transportarlos.
- Si no hay capacidad de transporte, vuelven al paso 2.
- Si hay capacidad de transporte, solicitan viajar
- Los alumnos se reúnen para viajar y pagan su tarifa.

## Situación Evaluativa al Estudiante

- Comienza el viaje.

Los principales objetivos de la App son:

- Reducir los tiempos destinados a encontrar movilización de retorno a hogares.
- Fomentar el compañerismo entre alumnos.
- Instar a los alumnos/as a asistir presencialmente a clases.  
Reducir la huella de carbono.

### REQUERIMIENTOS

Para el desarrollo de la entrega solicitada, los equipos de trabajo deben desarrollar los siguientes aspectos:

- Finalizar el desarrollo de las páginas de Ingreso de Usuario, Restablecer Contraseña y Página de Inicio con las siguientes características:
- Colores corporativos definidos por el equipo de trabajo.
- Imágenes correspondientes a la aplicación.

Con relación a los Casos de Uso, se necesita para esta entrega:

- Realizar la publicación del APK en un sitio web, sea local (localhost) o web, cumpliendo con lo siguiente:
  - Debe desplegar un resumen de las funcionalidades de la aplicación.
  - Debe contar con imágenes relativas al caso de estudio.
  - Debe ser adaptativo a los distintos tamaños de los dispositivos.

## Situación Evaluativa al Estudiante

- Debe contar con una función que sea capaz de verificar lo siguiente:
  - Si accede desde un dispositivo móvil, desplegar un botón que al hacer clic en él descargue al APK para ser instalado directamente.
  - Si accede desde un dispositivo de escritorio o notebook, desplegar un código QR que al ser escaneado con la cámara de un dispositivo móvil descargue al APK para ser instalado directamente.

**NOTA:** La lógica para reconocer el acceso desde un dispositivo u otro, se conoce como USER-AGENT. Para más información, favor visitar

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/API/GlobalEventHandlers/onload>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Navigator/userAgent>

Características del producto y del equipo de desarrollo en esta entrega:

- El objetivo principal de esta entrega es realizar una página web de lanzamiento útil para poder así descargar el archivo de la app con el fin de poder instalarlo en los dispositivos móviles.
- El equipo de trabajo deberá analizar el caso entregado y desarrollar un proyecto Ionic Angular, en el cual deben implementar su interfaz considerando las funcionalidades solicitadas e implementando las funciones necesarias de navegación, animaciones y registro de asistencia, de acuerdo con los requerimientos del caso.
- El sistema debe ser construido en su totalidad por los integrantes del equipo, intercambiando opiniones y buenas prácticas de programación.

Restricciones en esta entrega:

El sitio web debe ser adaptativa a múltiples dispositivos que cuenten con una conexión activa a internet.

---

**Situación Evaluativa al Estudiante**

---

--