

**UNIVERSIDAD PRIVADA FRANZ TAMAYO**

**CARRERA INGENIERIA DE SISTEMAS**

SPLASH SCREEN

Alumno: Adriana Contreras Arancibia

Materia: Moviles y embebidos

Docente: Ing. William Barra

Gestión: 2020

Cochabamba-Bolivia

1. Definir que es un Splash Screen.

Primera pantalla que se presenta al usuario antes de empezar a trabajar con una aplicación. Generalmente incluye un logotipo u otra imagen, el nombre de la compañía y el del programa, versión, código de usuario o número de serie del producto.

2. Para qué sirve un Splash Screen.

Sirve para implementar todas estas características, las aplicaciones acaban resultando más vistosas e intuitivas, lo cual contribuye a la experiencia final. Pero en estas líneas de diseño existe una recomendación que suele pasar desapercibida, y es la de usar Splash Screens, también conocidas como pantallas de inicio.

Ejemplo

