



Programación móviles

Universidad Politécnica de Durango



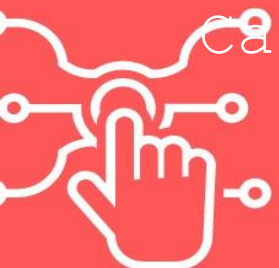
Aspectos del proyecto final

Nombre: Angel Gonzalez Hernandez

Jorge Armando Morales Martinez

Grado y grupo: 8o-B

Carrera: Ingeniería en Software



Introducción

La creación de una aplicación y puntos de una:

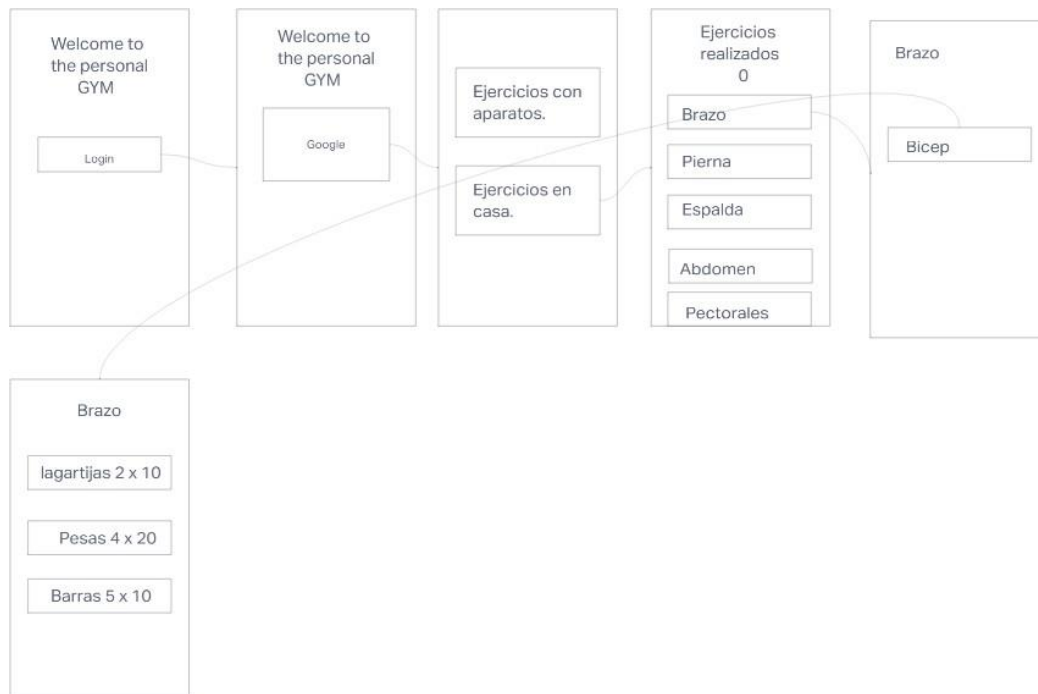
Identificación de una necesidad: El primer paso para crear una aplicación exitosa es identificar una necesidad real en el mercado.

Investigación del mercado: Es importante investigar el mercado y asegurarse de que la aplicación sea única y diferente a otras existentes.

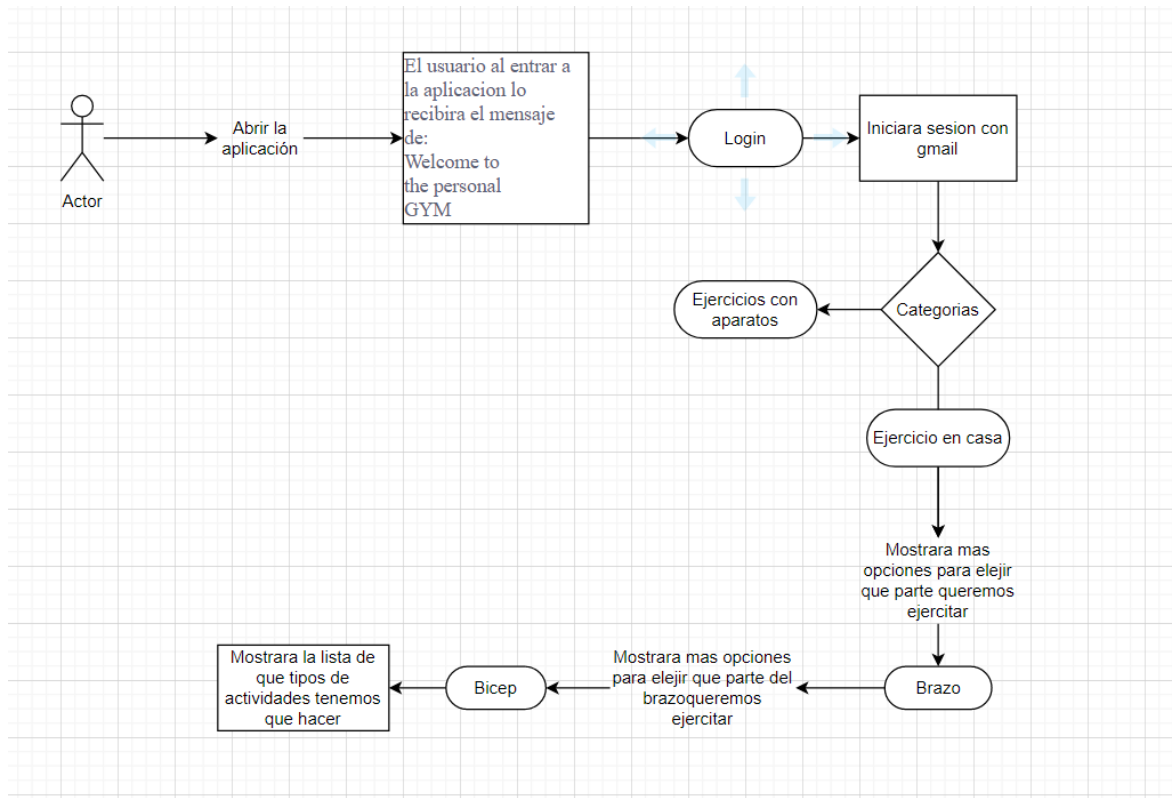
Diseño de la experiencia de usuario (UX): Una experiencia de usuario atractiva y fácil de usar es clave para el éxito de una aplicación.

Desarrollo técnico: Es importante tener en cuenta los requisitos técnicos de la aplicación, incluyendo el sistema operativo, la plataforma, la integración de APIs, etc.

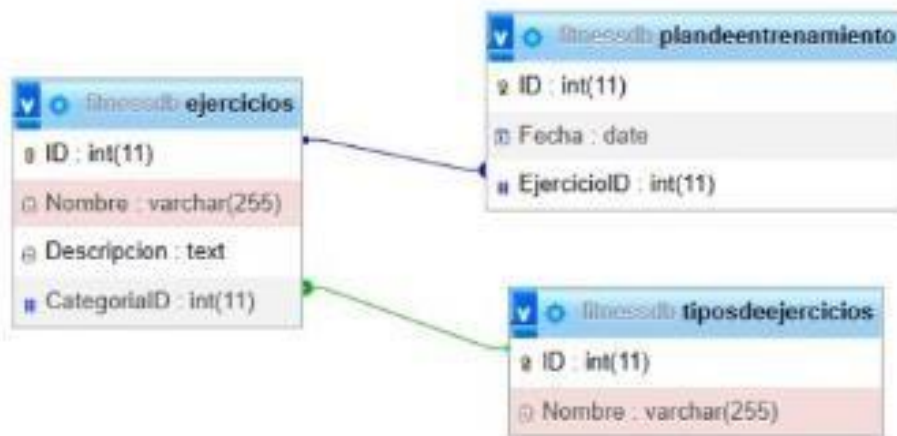
Pruebas y depuración: Es importante probar la aplicación rigurosamente antes



Mockups de la aplicación que describen que pantallas vamos ver y a estarnos trasladando.



Flujo de pantallas de la aplicación que nos da mas a detalle del como funcionan nuestro paneles y a donde nos redirige.



El modelo de base de datos de la aplicación que nos ayudara a tener la información y saber como reaccionarla.