



El futuro digital  
es de todos

MinTIC

## Sprints: Desarrollo Aplicaciones Móviles.



Universidad  
Pontificia  
Bolivariana

Vigilada MinEducación

Misión  
TIC 2022



## Generalidades

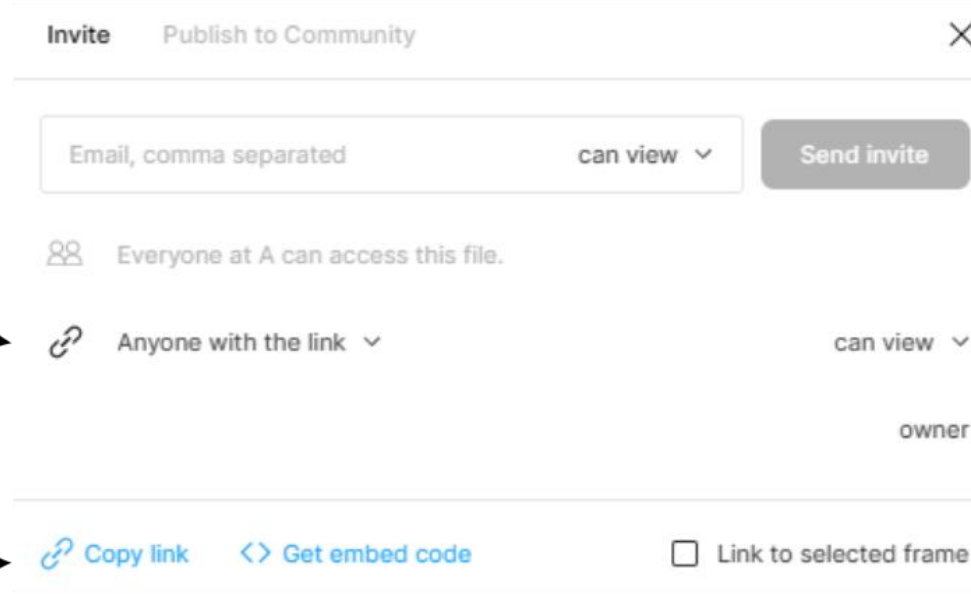
- Recuerda reunirte con tu equipo de trabajo para determinar los acuerdos en la ejecución de las actividades.
- Los sprints son una fracción dentro de un proyecto, con tu equipo analiza como darle un valor agregado a lo que vas implementando.
- Este sprint hace parte de las primeras fases en el ciclo de vida de software, donde se implementan prototipos (wireframe o mockup) para analizar de manera inicial los requisitos de un proyecto.

## Recomendaciones

1. Accedan a <https://www.figma.com/>
2. Realicen el registro individual de sus perfiles.
3. Definan un área de trabajo en común (plantilla mobile) y compartan el enlace de edición colaborativo.
4. Construyan un wireframe con las vistas de su proyecto.
5. Publiquen en el espacio de Actividades/Tareas el enlace de acceso público al wireframe diseñado (solo una persona por equipo). No olviden activar los permisos de visualización.

## Permisos de visualización en figma.com

1. Activa la  
configuración  
pública



3. Copia el enlace  
y compártelo en  
el buzón del sprint

2. Desactiva la  
casilla y comparte  
todo el proyecto.

## Introducción/Información:

Los seres humanos influyen cada vez mas en el clima y la temperatura de la tierra, según FAO, un 7% de las emisiones totales se produce mediante el desperdicio de alimentos que terminan directamente en la basura. Esto agrega enormes cantidades de gases de efecto invernadero a lo que incurre naturalmente en la atmosfera, aumentando el calentamiento global.

## Objetivos:

- Diseñar una solución a través de wireframes que permita conocer la definición de mínimo 4 secciones (3 requeridas + una adicional) en el proyecto móvil.
- Utilizar una herramienta de diseño de wireframes para presentar un prototipo de la navegación dentro del proyecto móvil.
- Utilizar el prototipo para analizar y gestionar las actividades en pantalla según las buenas prácticas en experiencia de usuario.

## Contexto:

En los últimos años, han surgido varias plataformas que persiguen acabar con el desperdicio alimentario, tanto para aprovechar mejor los recursos como para intentar reducir el impacto de la comida en el cambio climático.

## Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-01	Título:	Wireframe login de los usuario
Descripción	COMO:	Usuario final requiero identificarme en la aplicación.	
	QUIERO:	Obtener los datos necesarios para el seguimiento de las publicaciones y recepción de los alimentos.	
	PARA:	Tener trazabilidad y recepción de toda la información que se requiere en el funcionamiento de la aplicación en el contexto de los alimentos y su estado	
Criterios de aceptación	<div>1. El usuario final podrá ingresar a la aplicación mediante dos campos requeridos usuario/correo y una contraseña establecida por el mismo</div> <div>2. El usuario final podrá registrarse con diferentes medios como son redes sociales <b>Facebook, Gmail</b> y correo electrónico</div> <div>3. Los campos usuario/correo deben ser requeridos y resaltar si no cumple los siguientes criterios: alfa numérico y una contraseña de mínimo 8 caracteres</div> <div>4. El formulario de registro debería contener los siguientes campos: <b>nombres, apellidos sexo, dirección, correo electrónico, foto, nombre de usuario, contraseña, ciudad y celular</b>. Todos los campos son requeridos u obligatorios</div> <div>5. Al momento del registro por correo se debe de enviar un email confirmando su identidad</div> <div>6. El campo sexo deberá ser una lista desplegable para seleccionar.</div>		

## Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-02	Título:	Wireframe home/menú de la aplicación
Descripción	COMO:	Usuario final	
	QUIERO:	Poder ver todas las publicaciones de alimentos cercanas	
	PARA:	Escoger una y que no termine en la basura y contribuir con el calentamiento global	
Criterios de aceptación	<div><div>1.</div><div>La aplicación deberá mostrar una lista de todos los alimentos que están publicados por otros usuarios</div></div> <div><div>2.</div><div>Cada ítem de la lista contara con la siguiente información: imagen del alimento, nombre del alimento, fecha de caducidad, tipo de alimento y una descripción breve del mismo</div></div> <div><div>3.</div><div>En la parte inferior del dispositivo debe de contar con un menú con los siguientes ítems inicio/home, perfil, mis publicaciones y publicar alimento</div></div> <div><div>4.</div><div>Al presionar cualquier ítem de la lista la aplicación deberá abrir un detalle del producto seleccionado y mostrar un botón donde diga que <b>lo quiero</b></div></div> <div><div>5.</div><div>Los productos que ya sean tomados por otro usuario no deberán aparecer en la lista</div></div> <div><div>6.</div><div>En la parte superior contara con 3 puntos donde el usuario podrá seleccionar si quiere salir de la aplicación</div></div>		

## Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-03	Título:	Wireframe publicar de alimento para regalar
Descripción	COMO:	Usuario final	
	QUIERO:	Poder publicar mis alimentos que no voy a consumir o me sobran en mi despensa	
	PARA:	No tirar los alimentos que no voy a utilizar o que no serán consumidos	
Criterios de aceptación	<div>1. Se requiere un formulario con los siguientes campos nombre del alimento, foto del alimento, fecha de caducidad del mismo, tipo de alimento, descripción</div> <div>2. Todo los campos son requeridos en el formulario</div> <div>3. Se requiere un botón de guardar que al presionar deberá enviar la información al servicio de guardado para su almacenamiento</div> <div>4. La aplicación deberá abrir la cámara o agregar una foto de la galería del celular</div>		



## Sprint backlog

1. Construya un tablero de apoyo para la asignación y estado de las actividades.
2. Diseñen un boceto o ejemplo de la interfaz que desean realizar.
3. Definan un área de trabajo dentro del aplicativo y compartan el enlace.
4. Establezcan una revisión periódica de los avances.

## Entrega:

- Revisa las condiciones de entrega dentro del espacio de Actividades/tareas.
- Recuerda que debes adjuntar un link de acceso público para revisar el prototipo diseñado para tu proyecto móvil; una sola persona del equipo será el encargado de realizar la entrega en el buzón disponible en plataforma.
- Ten en cuenta que los enlaces que presenten restricciones de acceso no podrán ser revisados y su calificación no será satisfactoria.

## Material de apoyo:

Recurso 1: UiFromMars ([Introducción a Figma: primeros pasos — uiFromMars](#))

Ejemplos: Dribbble ([Dribbble - Discover the World's Top Designers & Creative Professionals](#))

Masterclass: UPB Académico. [UPB Académico] (5 de noviembre de 2021) UI/UX – Diseño centrado en el usuario. [UI/UX - Diseño centrado en el usuario - Seminarios Master Class – YouTube](#) [Vídeo.]