

FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE SISTEMAS
SEMESTRE U-2016

Sprint 3: *contribución personal al proyecto ULAux/mathematica*

Problema: no hay una mascota que identifique la aplicación ULAux.

Solución Propuesta: realizar a través de una herramienta de Software libre como lo es Gimp una mascota que identifique la aplicación, brindando una identificación particular con este.

Se realizará un dibujo en 2D de un ratón dejando propuestas las posibles combinaciones de colores y los editables para ajustarlo según sea el gusto y la necesidad del proyecto.