



APLICACIONES MÓVILES

INGENIERÍA TELEMÁTICA

INGENIERÍA DE SISTEMAS

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

Entrega 1

Propuesta gráfica

Realice la propuesta de diseño de su aplicación final. Para esto debe levantar los requerimientos del proyecto a partir del problema definido durante la exposición de su idea.

Siga los pasos de Wireframing → Mockup → Prototyping, vistos en el taller de diseño, para realizar un prototipo de alta fidelidad.

Este prototipo debe tener cada una de las pantallas, modales, fragmentos u otros recursos funcionales que permitan, a través del uso de la aplicación, resolver el problema que planteó durante la exposición de su idea.

Adicionalmente, el prototipo debe tener toda la iconografía, imágenes y colores que usará en la aplicación final.

Esto deberá presentarlo junto a su equipo, en la **semana 10** en clase síncrona.

Definición de historias

Teniendo en cuenta el prototipo formado a partir de sus requerimientos, escriba una lista detalladas de las historias de usuario y las épicas de su aplicación para formar un **product backlog** del proyecto.

Anexe un PDF o imagen que contenga este **Product Backlog**.

Nota: No es necesario que definan los sprints en esta entrega, pero tengan en cuenta que esto se reportará en la documentación del proyecto (Semana 17). Tampoco es necesario que detallen las tareas de cada historia de usuario

ENTREGA

DOMINGO DE LA SEMANA 9