

## Aplicaciones móviles

INGENIERÍA DE SISTEMAS  
INGENIERÍA TELEMÁTICA  
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

### Guía sobre presentación

#### **Consigna**

La presentación consiste en hacer un *pitch elevator* donde usted y su grupo debe presentar **tres** propuestas de proyecto final para el curso de aplicaciones móviles, de acuerdo a los requerimientos mínimos juntos a este documento en el repositorio de GitHub.

Si su motivación para ver el curso es desarrollar una idea concebida con anterioridad, debe igualmente hacer la exposición.

De una u otra forma, la exposición debe cumplir con la sección de contenido del presente documento.

#### **Contenido**

##### **1. Propuestas**

Usted y su grupo debe presentar al menos tres (3) propuestas que cumplan con los mínimos requeridos en la enunciación del proyecto. Cada propuesta de aplicación móvil debe tener un **nombre**.

##### **2. Identificación del problema**

Por cada propuesta, debe describir cuál es el problema que usted y su grupo identificó, cuya solución requiere el diseño e implementación de la aplicación móvil.

Nota: No hay ningún tipo de restricción acerca del contexto o el entorno

## Aplicaciones móviles

INGENIERÍA DE SISTEMAS  
INGENIERÍA TELEMÁTICA  
DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

### *3. Identificación de los roles*

Debe plantear qué roles participan o están involucrados en la problemática planteada.

### *4. Justificación*

Debe argumentar por qué es pertinente el proyecto, cuál es la importancia de resolver el problema, qué oportunidades está aprovechando y de qué forma una aplicación móvil resuelve el problema planteado. Debe hacer énfasis en por qué una solución móvil es lo más adecuado a diferencia de otras soluciones digitales.

### *5. Funciones preliminares*

Mencione brevemente en qué consiste la aplicación móvil que construirá como solución al problema planteado.

Exponga qué funciones o servicios tendrá a disposición cada uno de los roles identificados.

Si la aplicación sólo tiene un solo rol, debe dotar a este usuario de mínimo 2 funciones principales

Si la aplicación tiene dos roles, cada rol como mínimo debe tener una sola función principal.

## ***Reglas***

1. La exposición de cada idea debe hacerse en 2 minutos (pitch elevator). En caso que su idea ya esté definida, puede utilizar 6 minutos en total para exponer su única idea.
2. El tiempo total de exposición es de 10 minutos, 6 minutos para la exposición y 4 minutos para responder preguntas.
3. No puede plantear la idea de *Cupos Icesi*.

## Aplicaciones móviles

INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA TELEMÁTICA

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

4. Debe usar una presentación por diapositivas. Apoye su discurso usando algunas diapositivas, puede ser una sola diapositiva por idea.