



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.

Debe entregarlo al final de la **semana 8** en Intu

Esto deberá presentarlo junto a su equipo, en la **semana 9** en clase.

Product Backlog

Teniendo en cuenta que ya tiene una previsualización de la aplicación de cómo quedará redacte las *historias de usuario* y/o *épicas* del proyecto completo.

Puede seguir la siguiente guía para hacerlas.

<https://www.atlassian.com/es/agile/project-management/user-stories>