

## 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.

#### ***Contenido de su presentación***

Use medios digitales como una presentación o un video que contenga las siguientes secciones.

##### ***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.

### *6. Interacción*

Explique brevemente cómo interactúan los usuarios de la aplicación.

## **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.

## Aplicaciones móviles

INGENIERÍA DE SISTEMAS

INGENIERÍA TELEMÁTICA

DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

3. No puede plantear la idea de *Cupos Icesi*.
4. Debe usar una presentación por diapositivas. Apoye su discurso usando algunas diapositivas, puede ser una sola diapositiva por idea.