

UT4_TFU - Ignacio Villarreal, Bruno Albín, Santiago Aurrecochea, Joaquin Gasco, José Varela y Gonzalo Paz.

Interfaz de Usuario

Ejercicio 1

Objetivo: Diseñe la aplicación para el sistema de Gestión de los Juegos Olímpicos basando las guías de diseño en Material Design (o HIG)

Parte 1

Brainstorming: Basado en el análisis que ya hicieron hasta ahora, discutir el modelo y definir los componentes de la interfaz.

Parte 2

Creación de bocetos: Permita que el equipo cree bocetos de las ideas que han presentado durante el proceso de lluvia de ideas. Asegúrese de que el equipo esté aplicando las pautas de Material Design durante el proceso de diseño.

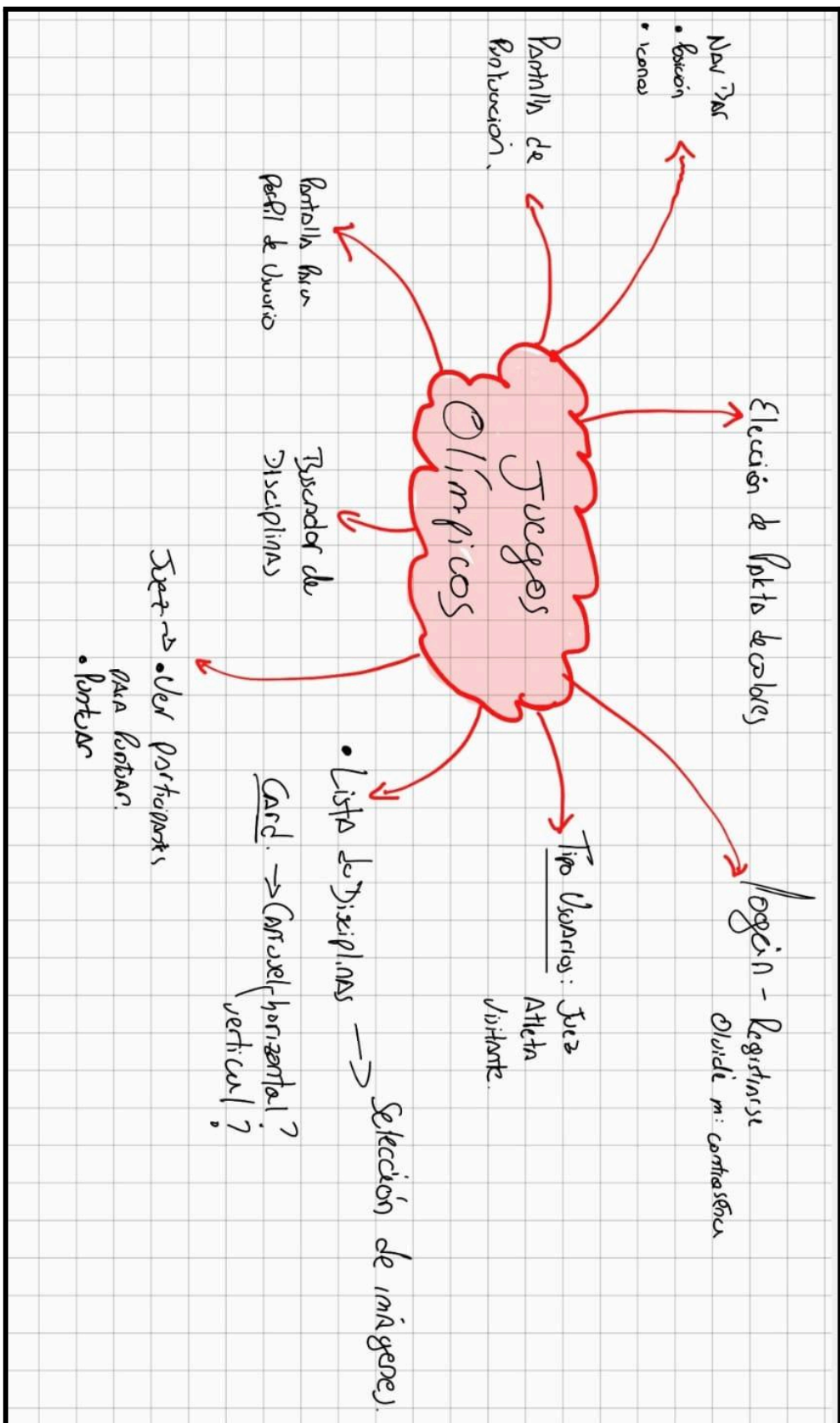
Revisión y selección de bocetos: Establezca un límite de tiempo para que el equipo revise y seleccione los bocetos más prometedores. Alentemos al equipo a elegir diseños que se ajusten a la marca o el producto.

Parte 3

Creación del diseño final: Con los bocetos seleccionados, el equipo puede comenzar a crear un diseño final que incorpore los principios de Material Design (o HIG) y que cumpla con el objetivo establecido.

<https://www.figma.com/design/8eO8W4CDEua50HAWNptYIF/Untitled?node-id=0-1&t=tyy7gjh7kR6ckWtA-1>

Parte 1



Parte 2

