



DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Grado en Ingeniería Informática

Práctica 2

Objetivos

La práctica consiste en diseñar la maqueta (prototipo) de una aplicación para teléfonos inteligentes (*smartphones*) cuyo propósito es el registro de aves en rutas ornitológicas. Una ruta ornitológica realiza la observación de aves en su entorno natural.

Dicha aplicación debe tener al menos las siguientes funcionalidades:

- Registrar una observación (nombre de la especie, fecha, geolocalización y descripción).
- Mostrar un mapa de la zona donde se encuentra el usuario actualmente.
- Consultar información sobre una determinada especie (datos e imágenes de dicha especie).
- Mostrar información sobre las últimas observaciones realizadas.
- Subir a un servidor la información almacenada localmente. Los datos del servidor están prefijados; solamente se debe pedir un rango de fechas.

Criterios de evaluación

- La práctica se realizará de forma individual.
- Se realizará mediante la herramienta *Pencil*.
- Su peso en la nota final es un 20%, según lo siguiente:

Calificación [0, 10] = (CAL1 + CAL2) * D
CAL1: realización de las funcionalidades solicitadas [0, 4]
CAL2: diseño de la interfaz de usuario [0, 6]
D: defensa del proyecto [0, 1]

Entrega

Se subirá al correspondiente enlace de Moodle un fichero comprimido (zip) que contenga todo lo desarrollado como solución a la práctica.

El plazo de entrega es hasta el 15 de mayo a las 12:00 horas.