

 ESPE UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA	GUÍA PARA LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO, TALLER O CAMPO.	CÓDIGO: SGC. DI.505 VERSIÓN: 2.0 FECHA ULTIMA REVISIÓN: 12/04/2017
--	--	---

DEPARTAMENTO:	CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	CARRERA:	INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN		
ASUNTO:	Interfaces y Multimedia	PERIODO ESCOLAR:	202451	NIVEL:	4 a
MAESTRO:	Ing. Javier Cevallos, MSc	NRC:	1414	PRÁCTICA N°:	2
LABORATORIO DONDE SE DESARROLLARÁ LA PRÁCTICA		N° de Laboratorio 5			
TEMA DE PRÁCTICA:	Patrones de interacción				
INTRODUCCIÓN:					
<p>Los patrones de diseño aceleran el desarrollo, permitiendo aplicar soluciones efectivas a problemas comunes, evitando la necesidad de evaluar y reevaluar cada aspecto de un proyecto.</p> <p>Concebidos originalmente en el campo de la arquitectura, se están convirtiendo en una herramienta muy popular en el desarrollo web. La idea de identificar patrones de diseño para resolver problemas fue importada por la ingeniería de software y la programación orientada a objetos.</p> <p>Más tarde, la misma idea se aplicó mediante el diseño de interacción y el diseño de interfaces a programas de escritorio, sitios web y aplicaciones móviles.</p>					
OBJETIVOS:					
<ul style="list-style-type: none">- Analice y diseñe patrones de interacción mediante wireframes y UML- Identificar los patrones de interacción más comunes y su aplicación en el diseño de interfaces de usuario.- Utilice herramientas para diseñar y representar visualmente los patrones de interacción seleccionados.					
MATERIALES:					
<p>Esta práctica requiere al menos los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none">- Windows/Linux PC- Herramienta de diagrama UML (Visio/otros)- Herramienta para crear prototipos(figma), bocetos o wireframes (maquetas / otros)- Editor de texto					
INSTRUCCIONES:					
<ol style="list-style-type: none">1. Utilizar como material de apoyo principal, el indicado en clase por el profesor2. No olvides incluir capturas de pantalla de todas las actividades realizadas durante la práctica.3. Los nombrados en los archivos tendrán su apellido a fin de verificar la finalización de este trabajo.					

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

PASO 1: Seleccionar los patrones de interacción a utilizar

Dependiendo del tema asignado por el professor(actividad practica enc lase de su diseño a mano), seleccione los patrones de interacción a utilizar

PASO 2: Diseña los wireframes correspondientes para cada patrón

Usando la herramienta seleccionada, genere los wireframes necesarios para los patrones seleccionados en el paso anterior, las siguientes imágenes son a modo de ejemplo



Figura 1. Acceso a una cuenta



Figura 2. Portada



Figura 3. Datos del usuario



REGISTRO DE TRANSFERENCIA			
	Nombre	Cuenta	Afirmacion
<input type="checkbox"/>	Giacomo Guilizzoni Founder & CEO	123456548	Feldi
<input checked="" type="checkbox"/>	Marco Botton Tuttofare	142345258	
<input type="checkbox"/>	Mariah Moclachlan Better Half	452634240	Patata
<input checked="" type="checkbox"/>	Valerie Liberty Head Chef	455452511	Vol

Figura 4. Opción de administrador, registro de transferencias

NOTA: estas figuras se colocan a modo de ejemplo, debes hacer tus propias capturas, la complejidad y cantidad dependerá del tipo de aplicación o sistema que se haya propuesto.

PASO 3: Diagramar usando herramientas UML



Figura 5. Diagrama UML

Hacer manual de lo que hace, para su portafolio y repositorio

SECCIÓN DE PREGUNTAS

1. ¿Cuáles son las ventajas de los patrones de interacción?
2. ¿Cuál es la importancia de hacer diagramas UML?

RESULTADOS OBTENIDOS:

- A. Preparar el informe en el formato general de informe de laboratorio.
- b. Subir el informe y el proyecto comprimido con un estándar conocido a la plataforma (doc o pdf)

CONCLUSIONES:

- Presentar al menos tres conclusiones

RECOMENDACIONES:

- Presentar al menos tres recomendaciones

FIRMAS

F:
Nombre: Ing. Javier Cevallos, Mgtr.
DOCENTE

F:
Nombre: Ing. Luis Castillo, Mgtr.
COORDINADOR DE ÁREA DE CONOCIMIENTO

F:
Nombre: Ing. Edwin Camino, Mgtr.
COORDINADOR/JEFE DE LABORATORIO