



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

SEMESTRE 2022-1
11 de diciembre del 2021

CÓMPUTO MÓVIL
GRUPO 2
PROFESOR:
MARDUK PÉREZ DE LARA DOMÍNGUEZ

Tercera evaluación:
“Detalle de flujo de pantallas app”

BUSTAMANTE PIZA KARLA MIRELI	314135308
GARCIA CABRERA ORLANDO ANSELMO	314263135
SALAS MORA MÓNICA	314061481

Introducción

Esta propuesta nace por la necesidad de adquirir una mayor organización y control en el ámbito escolar, así como el buscar generar una red de contactos escolar en donde se pueda intercambiar y/o visualizar información de actividades en común con los demás compañeros del campus.

Desarrollo

Una vez iniciado sesión, la pantalla principal será la siguiente:

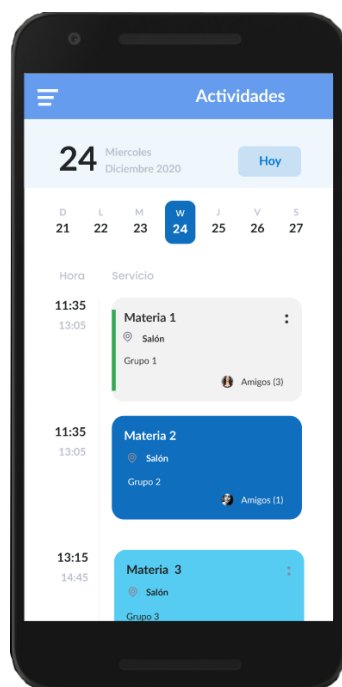


Imagen 1.
Pantalla de inicio

En ella se muestra las actividades del día correspondiente, observando únicamente las materias que se llevan en ese día, logrando visualizar la información de la materia; como su nombre, la hora, el salón, grupo al que se pertenece, así como, el poder observar con cuántos amigos se lleva esa misma materia. Esta pantalla es la que siempre se mostrará al iniciar la aplicación.



Imagen 2.
Funcionalidades de Pantalla de inicio

Al consultar el menú, se desplazará una pestaña con todas las opciones, la cual se verá de la siguiente manera:



Imagen 3.
Pestaña del menú

La pestaña permitirá navegar por todas las funcionalidades que tiene la app, de igual forma se pueden realizar configuraciones de acuerdo a las preferencias del usuario.

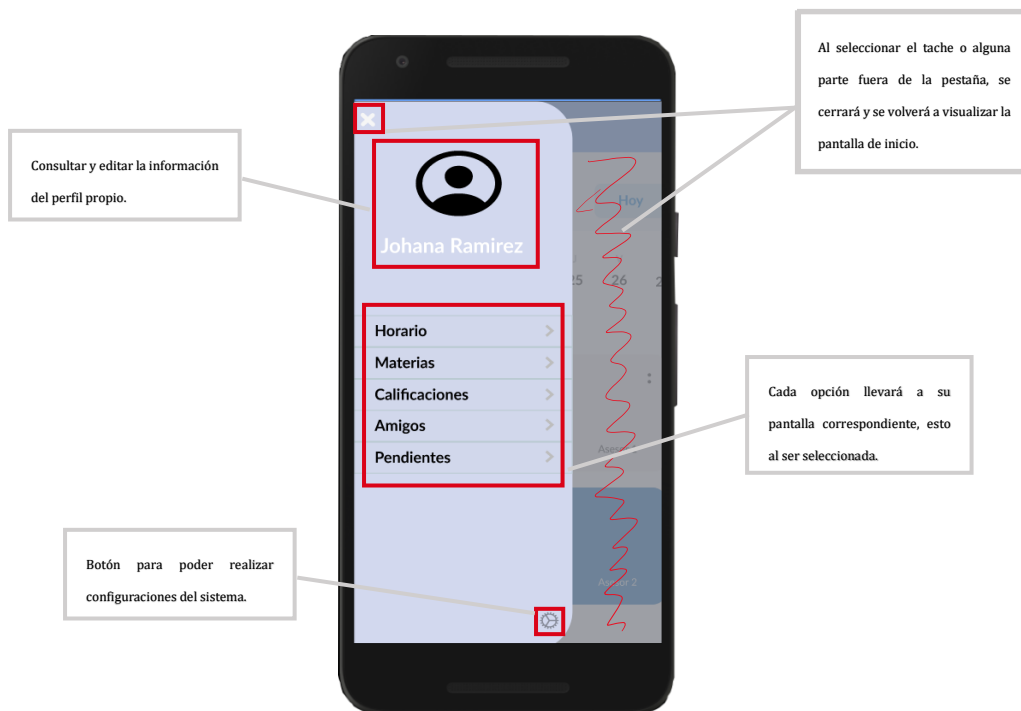


Imagen 3.
Funcionalidades de Pestaña del menú

En la pantalla **Horario** se puede observar el horario completo y en la misma pantalla visualizar que tanto progreso se ha tenido con los pendientes de cada materia del día seleccionado:

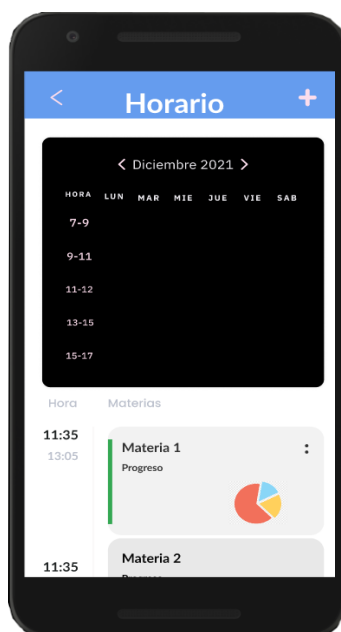


Imagen 4.
Pantalla de horario



Imagen 4.
Funcionalidades
Pantalla de horario

La pantalla de “Agregar materia (+)” se visualizará de la siguiente manera:

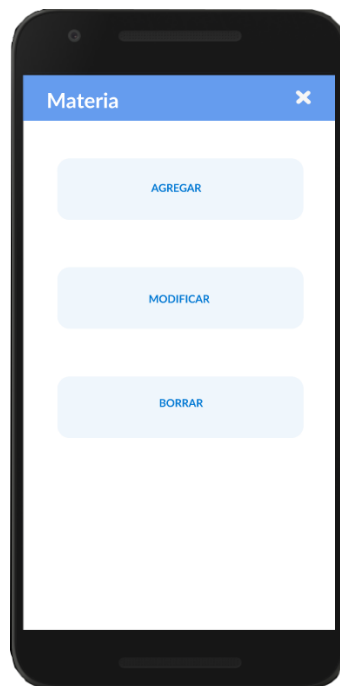


Imagen 5.
Agregar materia

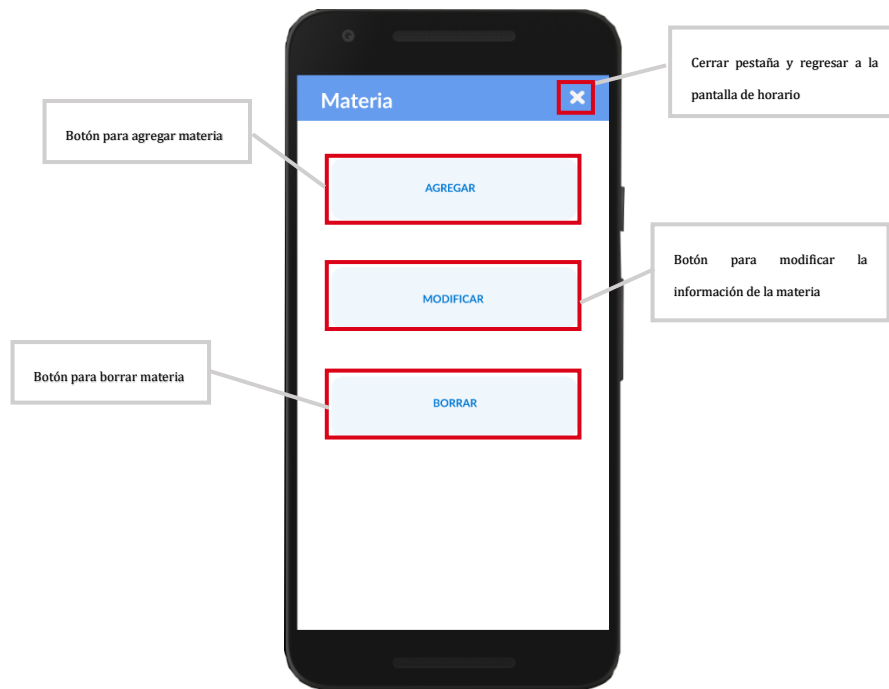


Imagen 6.
Funcionalidades
Agregar materia

Al seleccionar la opción de *agregar* nos abrirá una nueva pantalla, en donde se deberá indicar la información de la materia que se quiere registrar. Todos los datos son de carácter obligatorio; el nombre, el profesor, los días y la hora, esto para poder ingresar la materia en el horario general.

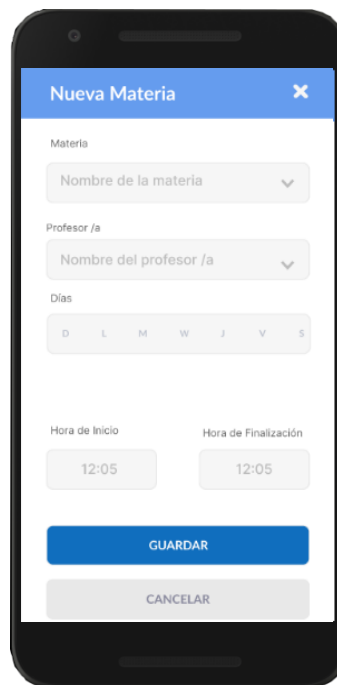


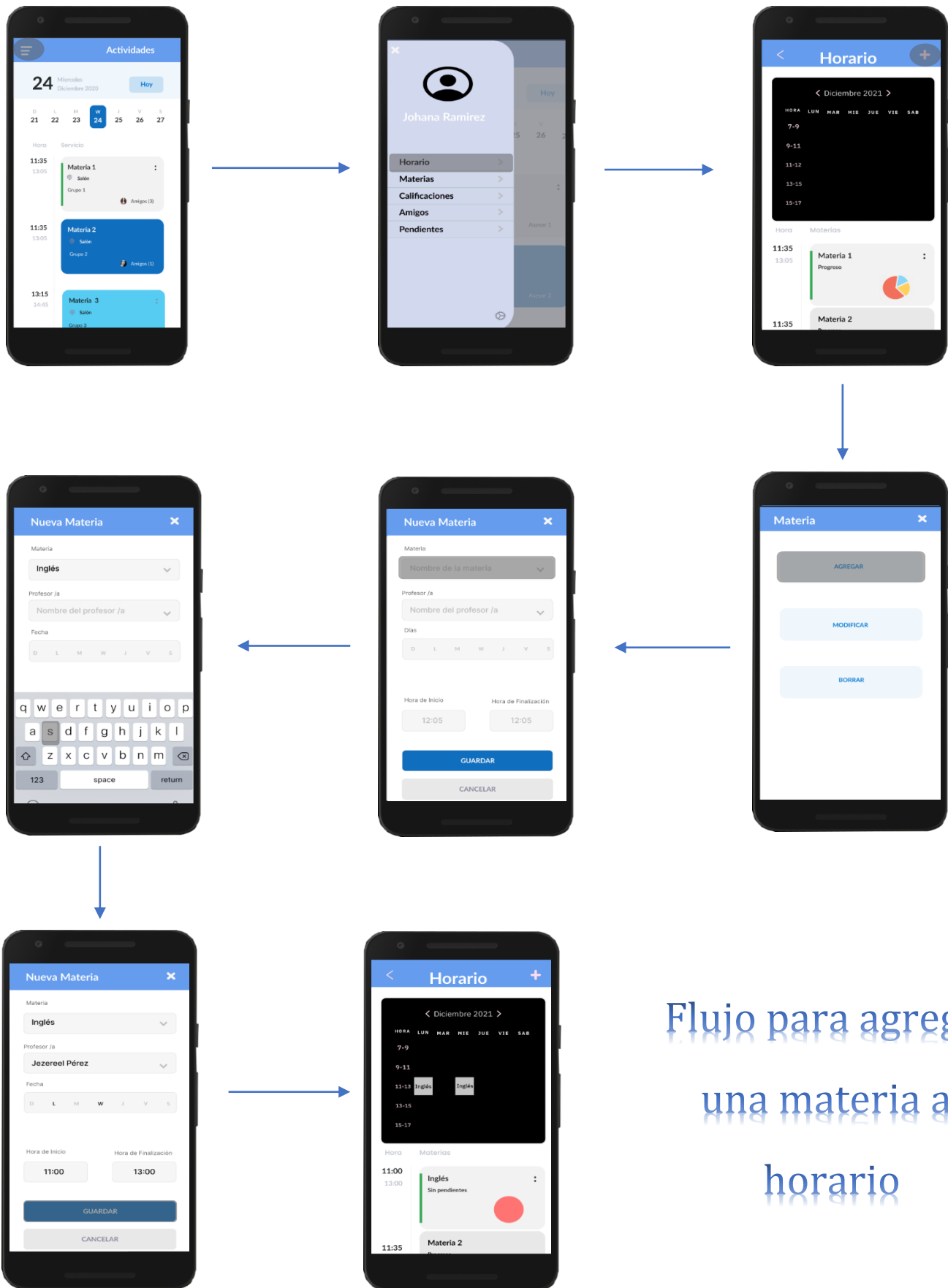
Imagen 7.
Nueva materia

Esta pantalla contendrá cajas de texto, para poder vaciar información desde el teclado, panel de selección para indicar los días que se tomará esa clase, combo box para asignar la hora y tres botones, *guardar*, *cancelar* y el del símbolo de la cruz para poder regresar a la pantalla anterior, que en este caso sería a la de agregar materia.



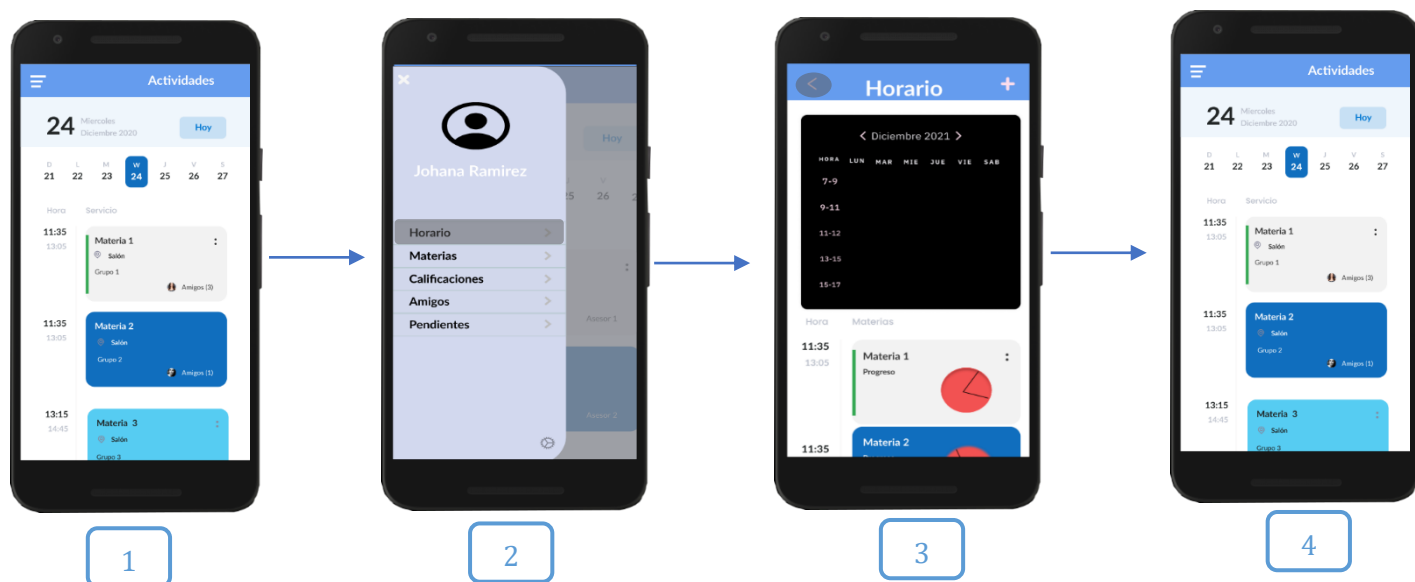
Imagen 8.
Funcionalidades
Nueva materia

El flujo para agregar una materia al horario se muestra a continuación, partiendo de la pantalla principal de la aplicación y representando un flujo ideal:

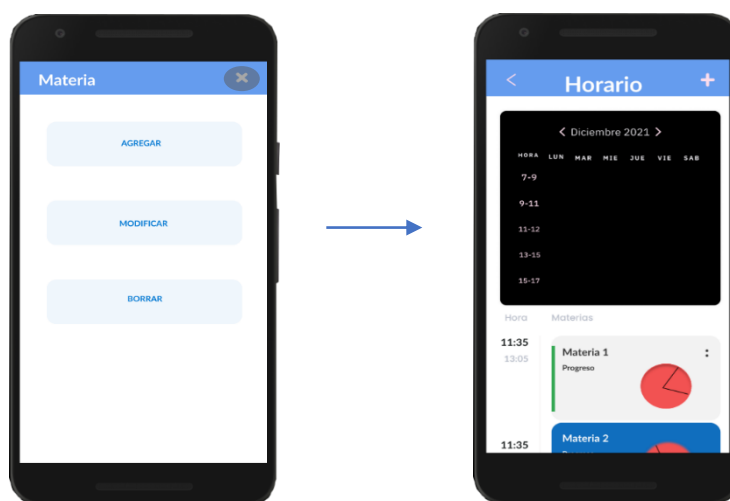


Flujo para agregar
una materia al
horario

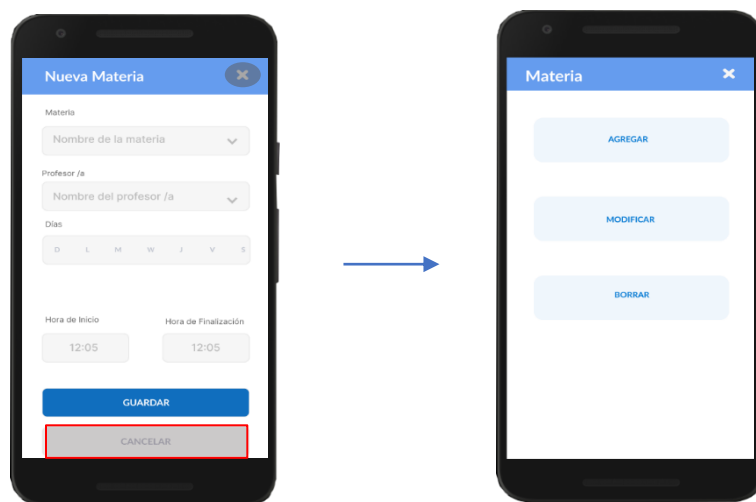
Salir de *horario*: Al llegar a la pantalla de Horario (3), se presiona el botón de regresar (<), dirigiéndonos a la pantalla de Inicio (1).



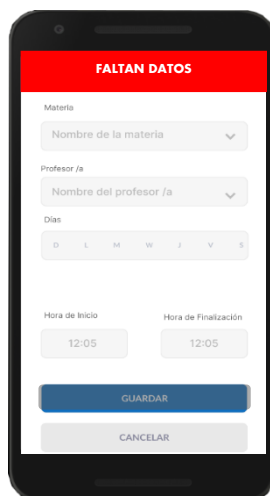
Salir de *Agregar Materia*: Nos encontramos en el apartado de Materia y presionamos el botón salir (x) esta acción nos dirigirá a la pantalla de horario.



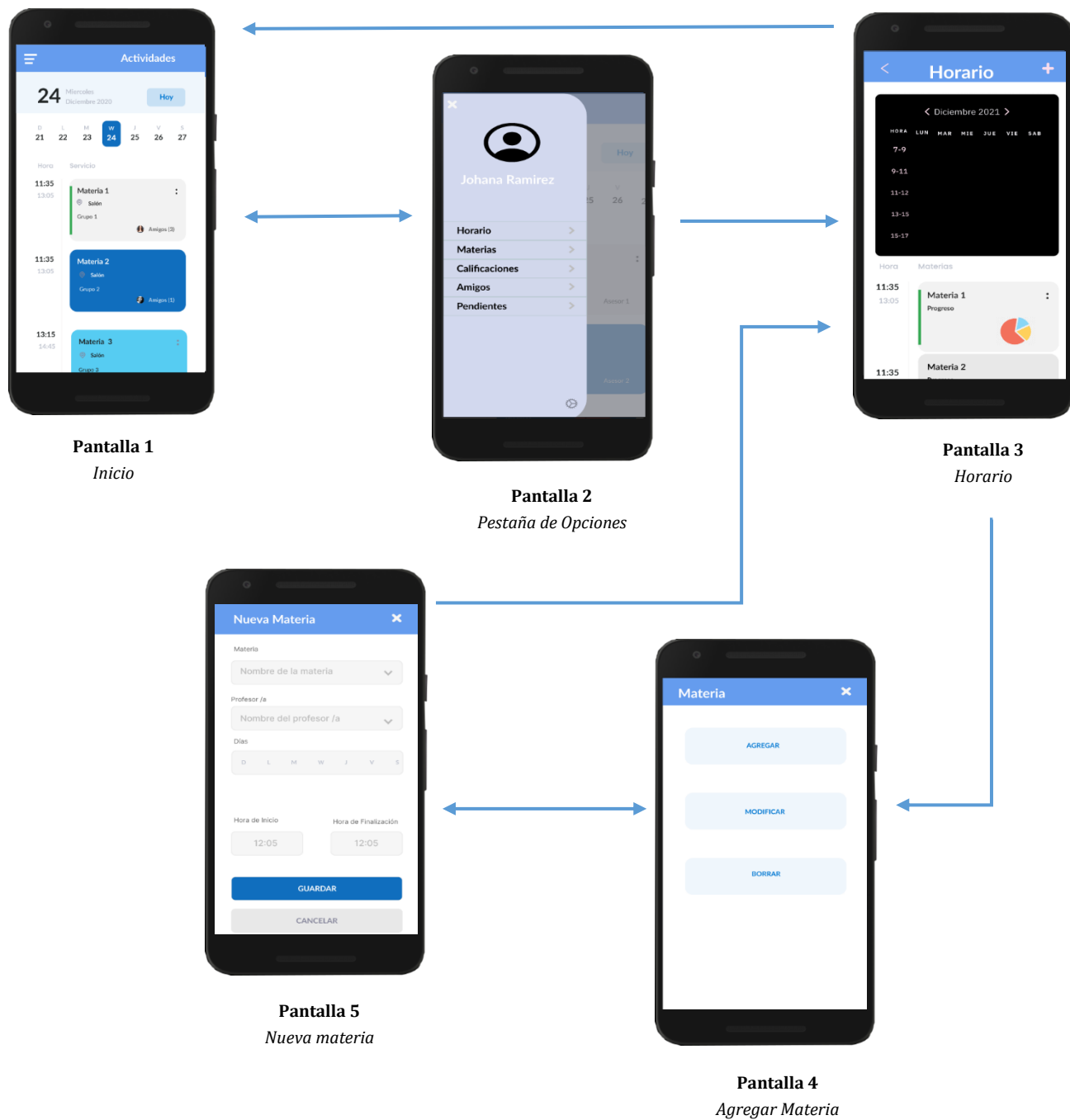
Salir de nueva materia: El usuario se encuentra ingresando los datos una nueva materia sin embargo desea cancelar (botón cancelar) o salir (x). En ambos los datos no se guardarán y se regresara a la pantalla de Agregar Materia



Guardar materia: Para proceder a guardar la información de una materia se deberá llenar todos los apartados. De lo contrario, al presionar el botón guardar aparecerá un mensaje con la leyenda “Faltan datos”.



Mapa General de Navegación



Conclusiones

Desarrollar una app requiere de conocimientos técnicos y de creatividad, siendo esta última a nuestra consideración la principal herramienta. La creatividad comienza desde que concebimos la idea y propósito de nuestra app hasta el diseño y forma de implementar para que pueda ser atractivo al usuario y rentable para nosotros como desarrolladores.

El proceso de diseñar las pantallas y el flujo de cómo se presentarán requiere de tiempo y un análisis detallado. El objetivo es definir la distribución del espacio, la priorización de contenidos, y las funcionalidades disponibles. Presentar una app con coherencia en su diseño y flujo de pantallas facilitará la aceptación y uso por parte del usuario.

Definir muy bien el diseño antes de implementar la app, es un beneficio que se reflejará en el ahorro de los diferentes recursos que se necesitan principalmente, tiempo y dinero.

Bibliografía

1. Editor para diseño de Pantallas: <https://www.figma.com/>