



PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES

PGY4121

Profesor:

DuocUC



ESCUELA DE
INFORMÁTICA Y
TELECOMUNICACIONES





Actividad N°3.1: Mejorando la experiencia

Revisemos con Autocrítica?

Objetivos

Lo que se espera que aprendas en esta Actividad es:

- » Verificar que se está trabajando de forma colaborativa
- » Mejorar el producto a partir de la retroalimentación de la EA2
- » Integrar los últimos requerimientos



Trabajo Colaborativo

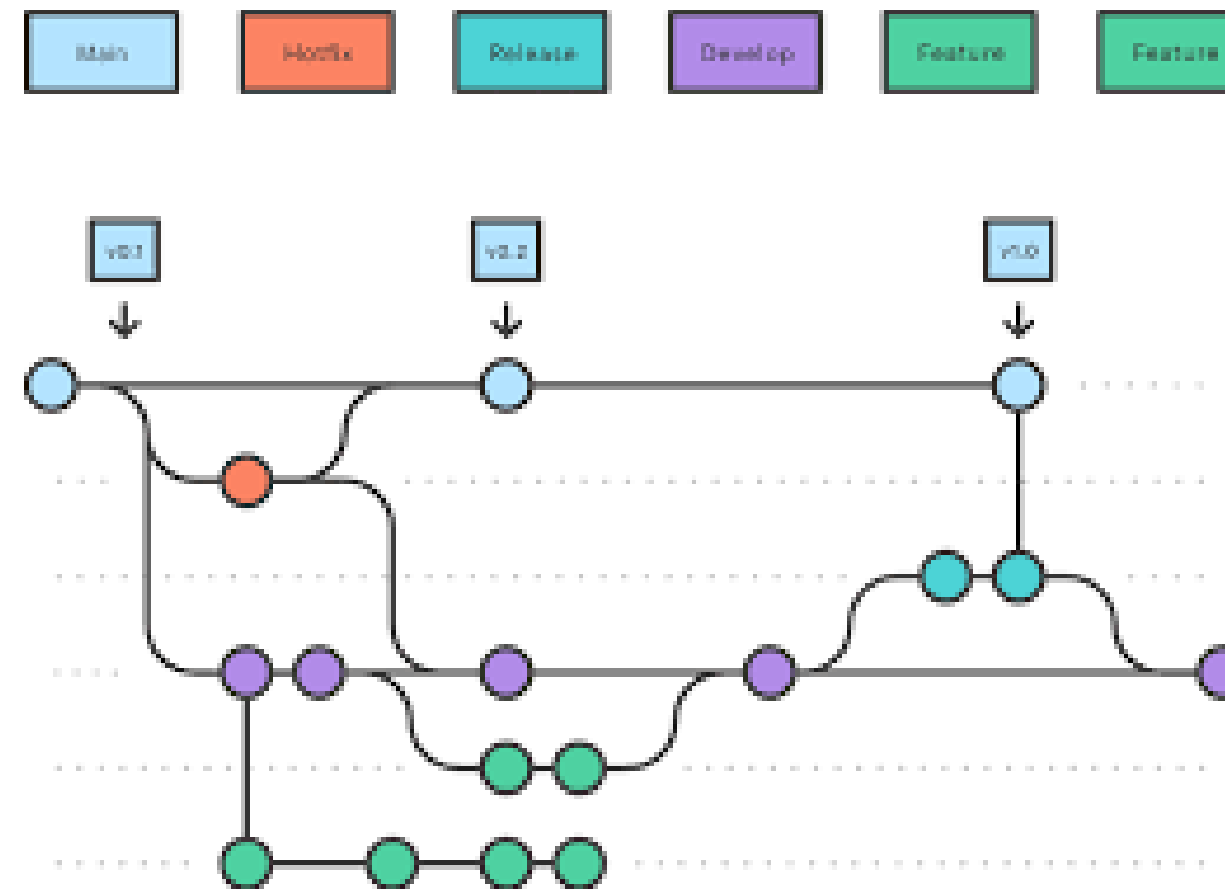


- » Git es un software de control de versiones gratuito y de código abierto. Lo primero es instalar GIT desde <https://git-scm.com>
- » Si queremos empezar a usar Git, necesitamos saber dónde alojar nuestros repositorios.
- » Un repositorio es un proyecto que contiene múltiples archivos. En nuestro caso un repositorio contendrá archivos basados en código. Existen 3 servicios de alojamiento populares.
- » En este curso utilizaremos GitHub, debes crear una cuenta en <https://github.com/>



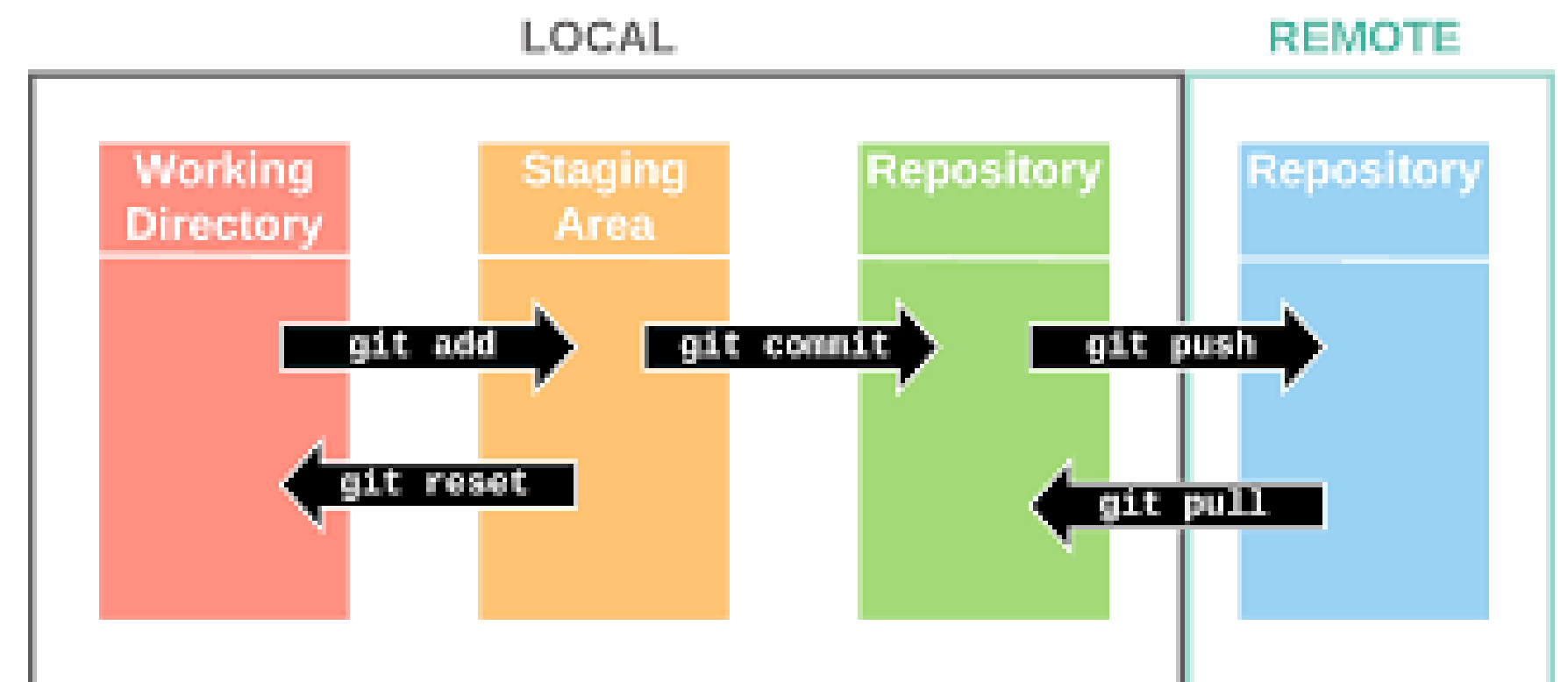
» ¿Por qué utilizar GitHub? Por que te permite:

- Versionar tu código
- Aprender y experimentar
- Contribuir
- Trabajo en equipo
- Visor de código
- Mostrar tus conocimientos
- Registro de incidencias



» GitHub es una excelente herramienta para el trabajo en equipo. Cuando se trata de software o de un sitio web que necesita crearse por más de una persona, la plataforma en línea sin duda facilita la gestión de proyectos.

- » Algunos IDE como VSC te permiten integrar tu cuenta de GitHub y hacer el respaldo e interacciones directo con un par de clicks.
- » Te permite agregar comentarios y revisar diferencias de código con lo respaldado.
- » Pero también se puede trabajar con líneas de comando.



PGY4121 | GitHub por CMD

» Posicionate en la carpeta del proyecto que deseas respaldar y ejecuta los siguientes comandos:

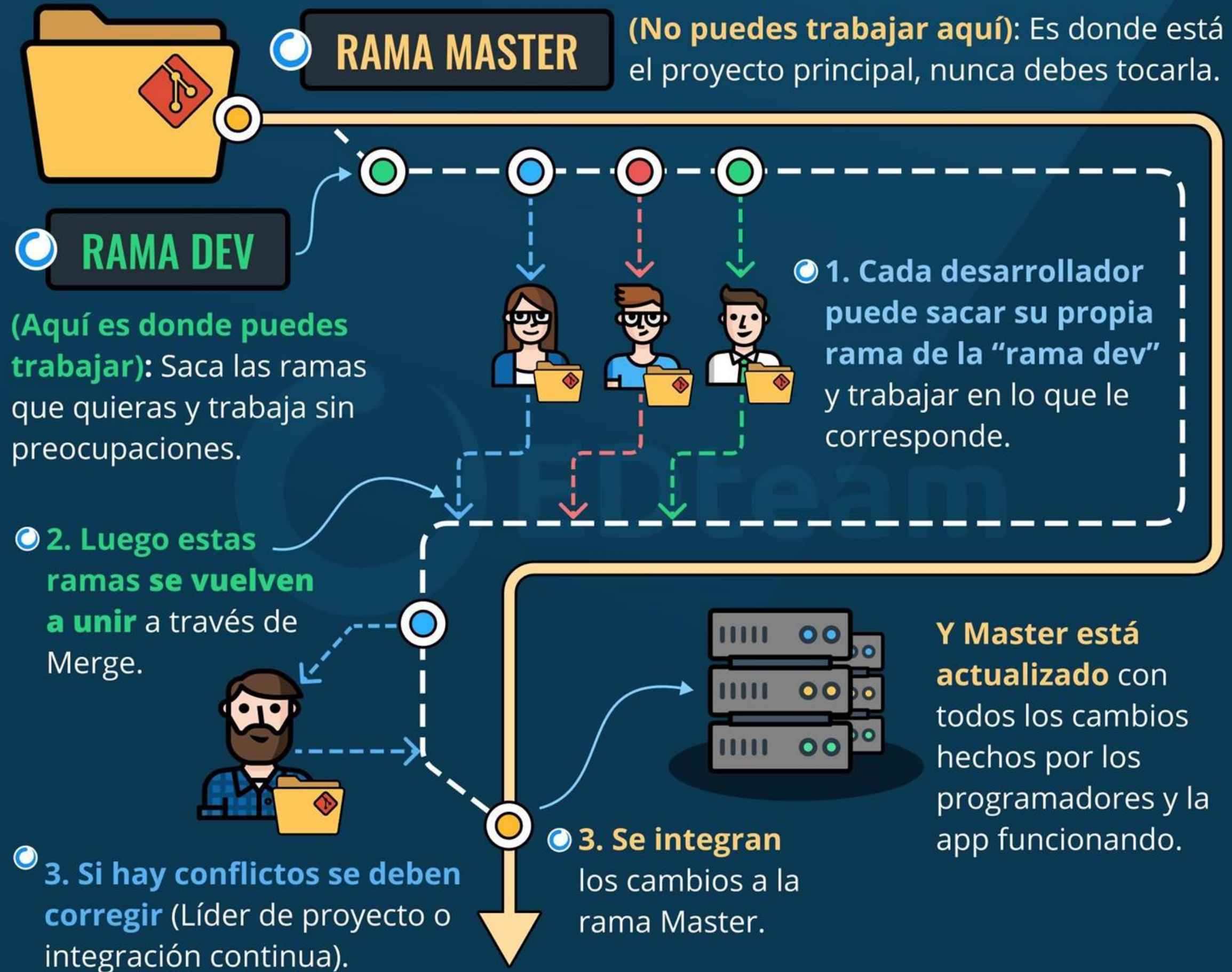
- `git init`
- `git branch -M main`
- `git add .`
- `git remote add origin https://github.com/nombreCuenta/nombreRepositorio.git`
- `git commit -m "texto que explica el commit"`
- `git push -u origin main`

» Para actualizar cambios:

- Si se agregan nuevos archivos debes ejecutar primero `git add .`
- `git commit -a -m "commit nro n"`
- `git push origin main`



¿CÓMO TRABAJAR EN EQUIPO CON GIT?



Si aún no has respaldado tu proyecto semestral, hazlo ya y explora tus posibilidades.



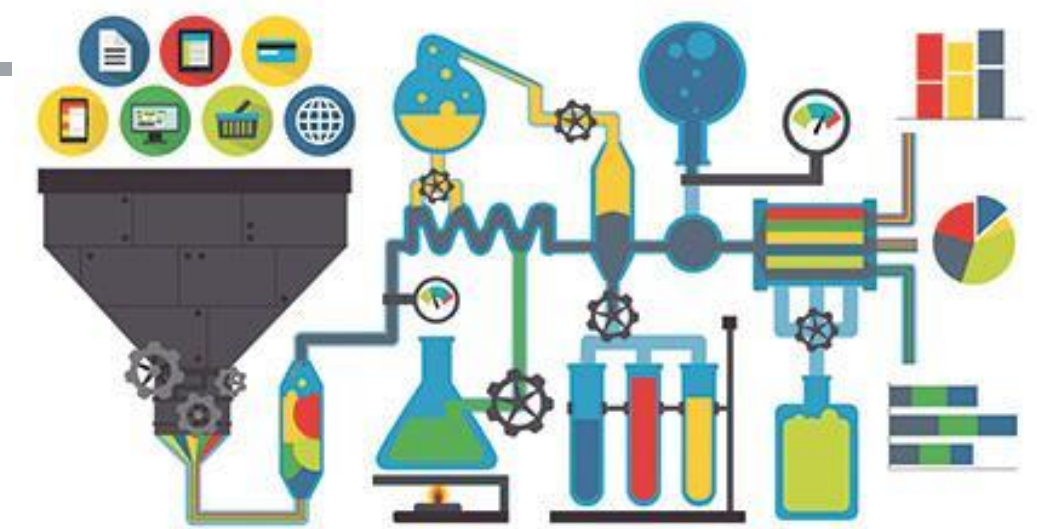
¿Cómo Vamos?

PGY4121 | ¿Cómo Vamos?

- » Ha llegado la hora de reflexionar y ser autocrítico, responde de forma totalmente consciente y sincera:
 - ¿He cumplido con todos los requerimientos de las entregas anteriores?
 - ¿Los puntos cumplidos están en su mejor versión?
 - ¿Al ver y poder comparar las entregas de mis compañeros, he pensado que mi proyecto podría haberlo hecho mejor?
 - ¿Estás conforme con tu desempeño?
- » La idea de plantearse estas preguntas es tomar un tiempo de esta actividad para dar un cierre a los requerimientos anteriores y así poder enfrentar la recta final.

PGY4121 | ¿Y la Experiencia de Usuario(UX)?

- » “La interfaz gráfica es el componente mediante el cual el usuario obtiene del sistema la información.”
 - La información fluye por todas las áreas de las organizaciones, desde las cúpulas estratégicas hacia los operarios y viceversa. Cada uno necesita distintos tipos de información y cada uno de ellos genera o consume distintos tipos de datos.



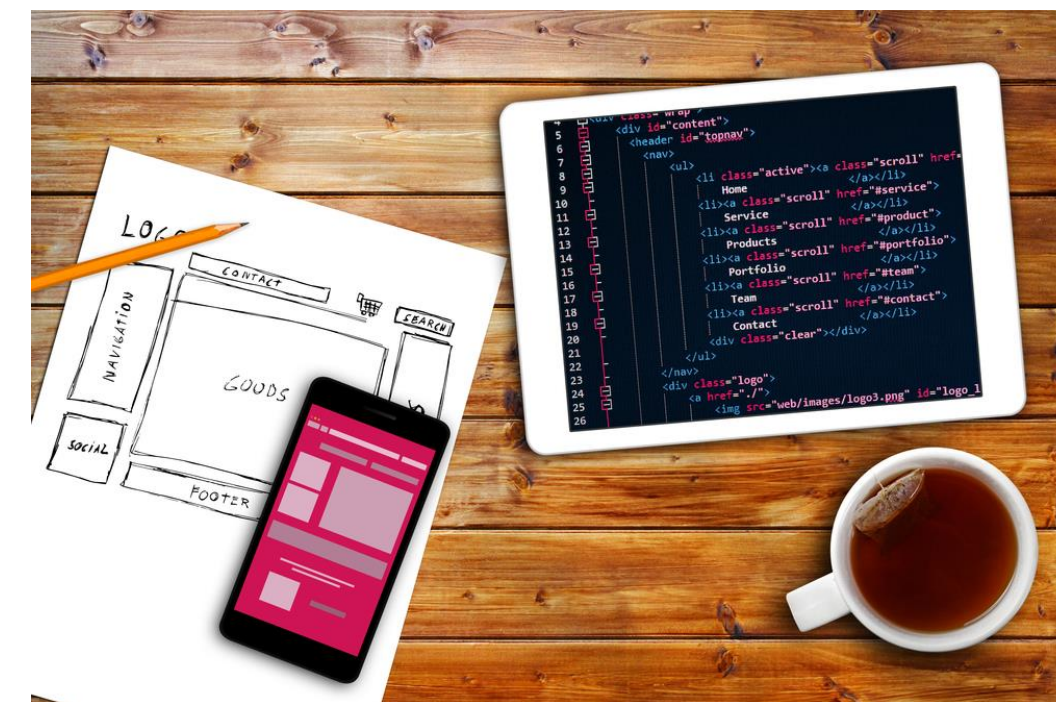
PGY4121 | ¿Y la Experiencia de Usuario(UX)?

» ¿Cuál es el producto final?

- Tanto el cliente como el ingeniero de software tienen la misma perspectiva: el único producto del trabajo realmente importante es un “incremento de software” operativo que se entrega al cliente exactamente en la fecha acordada.

» ¿Cómo me aseguro de que lo hice bien?

- El trabajo estará bien hecho si el equipo concuerda en que el proceso funciona y en que produce incrementos de software utilizables que satisfagan al cliente.



PGY4121 | ¿Y la Experiencia de Usuario(UX)?

- » Como habrán visto a nivel de equipo, el desafío no es menor, pero totalmente alcanzable. Para ello necesitan de su colaboración y coordinación, así como también la comunicación inter-equipos. Recuerda que el aprendizaje lo construimos entre todos.



PGY4121 | Material Complementario

» A continuación, se deja una serie de documentos que te servirán de apoyo para profundizar en aspectos de usabilidad y accesibilidad.

- 3.1.4 Experiencia de Usuario - Principios y Métodos
- 3.1.5 Diseño - Los usuarios al poder
- 3.1.6 Principios básicos de Usabilidad para Ingenieros SW
- 3.1.7 Developing SMASH: A set of SMArtphone's uSability Heuristics

» Anímate, tu App puede ser





Manos a la Obra...

Revisa tu retroalimentación y arregla todo lo que sea necesario para pulir tu entrega final.