



UNLaM

DIIT
Departamento de Ingeniería e
Investigaciones Tecnológicas

TRABAJO PRÁCTICO FINAL

Desarrollo de Interfaces

2° CUATRIMESTRE 2022

Consigna:

Crear las interfaces de una App que brinde un servicio a la comunidad dentro de los rubros: **SALUD / EDUCACIÓN / CIENCIA / TECNOLOGÍA / DERECHOS HUMANOS / GUBERNAMENTALES**. Desarrollar el diseño de navegación y el diseño de interfaz en formatos de prototipos de baja y alta fidelidad. Para el prototipo final se solicita un mínimo de 4 pantallas: **HOME/ FORMULARIO/ ALERTA/ GRÁFICO**.

● ETAPAS DEL PROYECTO:

Etapla 1. (Del 30/10 al 2/11) **Elección del tema, decisiones sobre el servicio ofrecido, investigación y creación de la estructura de la app.**

1. Realizar un Brief a partir de la guía debajo descrita,
2. Investigar tres posibles competencias,
3. Crear flujo de usuario y wireframes en clase.

> Traer para la clase del 2/11, el brief completo y capturas de pantalla de la competencia para analizar en clase.

Brief del servicio:

1. **Elegir rubro o área de la propuesta**
2. **Delimitar el servicio de la App.** ¿En qué consiste?
3. **Definir su objetivo.** ¿Qué problemas quiere resolver? /¿Qué necesidad/es satisface? La descripción debe ser simple y breve.

4. **Identificar su característica específica.** ¿Qué novedad aporta en relación a la competencia? Desarrollar en un párrafo.

5. **Público objetivo:** ¿A quién se dirige?

a. Perfil demográfico del/la usuario/a: edad (rango etario) / género / ocupación / lugar de residencia / nivel socioeconómico (NSE)

b. Perfil psicográfico: intereses / valores / ideales / cualidades / consumos / relación con el servicio

5. **Hábitos de consumo:** ¿cómo se accede? ¿En qué momento? ¿Se utiliza de manera individual o necesito estar acompañado?

6. **Competencia:** qué otras instituciones/empresas/organismos ofrecen un servicio similar al que estamos proponiendo.

Etap 2. (Del 2/11 al 23/11) **Diseño de las interfaces de la app: decisiones estéticas y de usabilidad, considerando el público al que va dirigida.**

Producción de wireframes de media/alta fidelidad.

1. Realizar el diseño de interfaz para 4 pantallas de la app, entre las cuales no pueden faltar: **HOME con opciones de menú visibles/ FORMULARIO de la sección principal/ ALERTA o error/ GRÁFICO comparativo.**
2. Capturar pantallas y entregar imágenes en formato .jpg junto a los originales.

Condiciones de entrega:

El trabajo es grupal, de hasta 3 personas y sus 2 instancias **se deben entregar el lunes 21/11** en un archivo comprimido **.zip** o **.rar** por **“Prácticas”** de Miel.

En la carpeta de entrega debe figurar:

1. **Brief,**
2. **Flujo de Usuario,**
3. **Foto de los wireframes**
4. **Originales de la interfaz**
5. **Capturas de pantallas de las interfaces.**

Docentes: De Cicco, Laura Vega, Heliana Vera