

EVALUACION  
FECHA  
MATERIA  
CARRERA  
DOCENTE

OBLIGATORIO  
15.05.19  
MÓDULO 1 - DISEÑO E INTERACCIÓN DE INTERFACES  
PDP EN APLICACIONES MÓVILES  
ROCÍO LAGOMARSINO

## CONDICIONES

ENTREGA: 15.05.2019  
RESULTADO: APROBADO, NO APROBADO  
HORARIO DE ENTREGA: ENTREGA EN CLASE, HASTA 22HS

### **DESARROLLO APP MÓVIL**

Se deberá constatar el proceso de desarrollo de una aplicación móvil, según la idea trabajada en clase.

### **REQUISITOS**

- Entregar **todos** los contenidos planteados a continuación.

### **IMPORTANTE**

- Los grupos deben estar conformados de un máximo de 2 personas
- Inscribirse
- Entregar con los formatos correspondientes

## CONTENIDO DEL OBLIGATORIO

01. PLANTEAMIENTO TEÓRICO  
Completar el marco teórico de la aplicación, enfatizando el objetivo de dicha aplicación y su interacción con el usuario.  
Al menos de 4 pantallas.
02. WIREFRAMES y MOCKUPS  
Diseño de las pantallas definidas anteriormente en el marco teórico, conteniendo todos los elementos necesarios para su buen funcionamiento. Debe cumplir con los requisitos básicos de usabilidad. Serán colocados en el teórico sobre estructura de 5 planos.
03. PROTOTIPO  
Adjuntar el prototipo de Wireframe o Mockup de al menos 4 pantallas que conecten entre sí.
04. MAQUETACIÓN  
Se deben maquetar con HTML + CSS, mínimo 2 pantallas realizadas en el punto 2, conectadas entre sí. No se tomarán en cuenta pantallas tales como Login, pantalla de carga, etc.  
Utilizar al menos 2 transiciones / animaciones de CSS3

**CONTENIDO**

01. Objetivo General que queremos lograr con la app
02. Idea detallada
03. Contexto de uso
04. Público Objetivo
05. Producto
  - a. Pantallas (Desarrollo desde Boceto hasta Mockup, con descripción)
  - b. Experiencia de usuario (que busca el usuario, necesidades, como se refleja en la UX de la app)
  - c. Teórico sobre estructura 5 planos
  - d. Compatibilidad (de diseño, cuál guía seguí y por qué, orientación móvil...)
  - e. Animaciones y Transiciones Especificar uso y objetivo
06. Mercado
  - a. Productos existentes similares
  - b. Diferencias entre nuestro producto y el/los existentes
07. Recursos Gráficos
  - a. Concept board
  - b. Tipografías
  - c. Cromatología (Paleta de color)
  - d. Iconografía (Estilo de Iconos)
  - e. Inspiraciones de diseños similares
08. FODA
  - a. Fortalezas
  - b. Oportunidades
  - c. Debilidades
  - d. Amenazas