



Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Diseño Gráfico para Aplicaciones Móviles
Clave de la asignatura:	TDB-2105
SATCA¹:	2 – 3 – 5
Carrera:	Ingeniería en Informática.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
Esta asignatura aporta al perfil del egresado la capacidad para entender los principios del diseño gráfico de aplicaciones móviles, además de identificar y construir aplicaciones móviles usando arquitectura de la información, usabilidad, heurística y diseño visual orientado a dispositivos móviles, entendiendo las posibilidades del hardware de los mismos.
Intención didáctica
El temario está organizado en 4 temas: En el primer tema, se explican los diferentes tipos de aplicaciones móviles. En el segundo tema, se detallan los principios de diseño para dispositivos móviles. El tercer tema explica las características de las pruebas de dispositivos móviles y usabilidad. En el cuarto tema se preparan los archivos para que queden listos para el desarrollador.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de Tuxtepec.	Departamento de Sistemas y Computación	Modulo de Especialidad

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Implementa los principios del diseño gráfico para aplicaciones móviles, además de identificar y construir aplicaciones, utilizando arquitectura de la información, usabilidad, heurística y diseño visual; entendiendo las posibilidades del hardware de los mismos.

1 Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos



5. Competencias previas

- Desarrollo de aplicaciones Móviles.
- Programación de aplicaciones nativas para móviles
- Base de datos para sistemas móviles.
- Conocer y aplicar un lenguaje de Programación Web.
- Desarrollo de aplicaciones con lenguaje de programación orientada a objetos.
- Diseño de interfaces gráficas de usuario.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Introducción a las aplicaciones	1.1 Que son las aplicaciones 1.2 Diferencias entre aplicaciones y Web móviles 1.3 El proceso de diseño de una APP 1.4 Tipos de aplicaciones 1.4.1. aplicaciones nativas 1.4.2. aplicaciones Web 1.4.3. aplicaciones híbridas 1.5. Categorías de aplicaciones 1.5.1. Entretenimiento 1.5.2. Sociales 1.5.3. Utilitarias y productividad 1.5.4. Educativas e informativas 1.5.5. Creación 1.6. Plataformas de desarrollo
2	Diseño para móviles	2.1. Diseño enfocado a lo visual o Usabilidad. 2.1.1. Interfaz centrado en el usuario. 2.2. Arquitectura de la información 2.2.1. Realización de un sketch 2.2.2. Realización del Wireframe 2.3. Diseño visual 2.3.1. Realización del Mockup. 2.4. Diseño funcional. 2.4.1. Realización del prototipo. 2.5. Herramientas para hacer un prototipo de app.
3	Pruebas con usuarios	3.1. Pruebas de usabilidad. 3.1.1. Pruebas en móviles. 3.1.2. Pruebas guerrilla. 3.2. Otras formas de obtener información. 3.2.1. Dogfooding. 3.2.2. Test de los cinco segundos.
4	Implementación del diseño	4.1. Preparación de archivos.



		4.1.1. tamaño de la pantalla. 4.1.2. densidad de la pantalla. 4.2. Pruebas físicas en el móvil.
--	--	---