



## Entregable 3

### Diseño del Sistema Interactivo de Reserva de las Instalaciones Deportivas de la UAM

El trabajo para este entregable consiste en llevar a cabo las actividades de diseño necesarias para obtener, entre otros productos, un prototipo de alta fidelidad del sistema a desarrollar, basándose en los resultados obtenidos de las actividades de análisis realizadas en la práctica anterior.

Cada equipo debe llevar a cabo, de forma original, las tareas siguientes:

- 1) Realizar el diseño de la **arquitectura** de la aplicación, el diseño de la interacción y el diseño de la interfaz, utilizando distintas técnicas:
  - a. Representar la **arquitectura** de la aplicación completa mediante un *blueprint* en el que se visualice, de manera global, el **mapa de navegación** entre las distintas pantallas de la aplicación.
  - b. Diseñar la **interfaz** de la aplicación, indicando si se seguirá alguna guía de diseño y/o estilo y creando los *wireframes* correspondientes a cada uno de los distintos tipos de pantallas que aparecerán en la aplicación.
  - c. Desarrollar un **prototipo software de alta fidelidad** en el que se reflejen los distintos elementos de la **interfaz**, que contenga el acceso a todas las tareas previstas en la descripción de la aplicación, y permita iniciar y completar las dos tareas seleccionadas llevando a cabo las **interacciones** correspondientes. El prototipo debe comenzar con la pantalla inicial de la aplicación. No es necesario crear todas las pantallas ni implementar toda la funcionalidad de la aplicación completa, sino únicamente las necesarias para cumplir con lo descrito en este apartado. Para crear el prototipo se utilizará la herramienta Justinmind.
- 2) Elaborar un **informe** sobre el trabajo desarrollado en esta práctica, que incluya:
  - a. Resultados de las tareas 1a) y 1b). En el informe se debe incluir únicamente el *blueprint* (si fuera difícil visualizar adecuadamente el mapa al completo, adjuntarlo completo+“troceado”) y los *wireframes* creados.
  - b. Listado de los principios y directrices (recomendaciones) que se hayan considerado durante el diseño de la interacción y el diseño de la interfaz, explicando brevemente cómo se ha plasmado cada una de ellas en el prototipo (visibilidad, consistencia, retroalimentación, nº fuentes distintas, etc.).

**Fecha Límite de Entrega: 29 de noviembre de 2024**



### **Criterios de Evaluación y Puntuación Máxima:**

<b>Criterio</b>	<b>Puntuación Máxima</b>
1. Diseño del Sistema	7,0
1.1. <i>Blueprint</i>	2,0
1.2. <i>Wireframes</i>	2,0
1.3. Prototipo software	3,0
2. Informe:	3,0
2.1. Presentación, organización y estructura, legibilidad (del texto y de las imágenes) y redacción.	1,0
2.2. Grado de adecuación y justificación de la respuesta a las cuestiones planteadas	2,0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>

### **Normas de Realización y Entrega**

El trabajo, correctamente identificado con sus autores en la portada, se entregará a través de la página Moodle de la asignatura, mediante la tarea de entrega correspondiente, programada y situada en la semana de entrega prefijada. La retroalimentación y calificación del trabajo serán igualmente comunicadas al estudiante a través de la plataforma Moodle.

Los estudiantes deberán entregar el trabajo realizado en un fichero comprimido **.ZIP** que contenga el fichero del prototipo software creado con Justinmind y el fichero PDF correspondiente al informe técnico.

La entrega fuera de plazo tendrá la siguiente penalización: -1 punto para el primer día de retraso y -0,5 puntos por cada día de retraso en la entrega a partir del primero. La contabilización de días de retraso se hará en días naturales (es decir, todos los días, sean lectivos o no). Si los días de retraso superan una semana, el trabajo se recogerá, pero la nota de dicho trabajo será un cero.

No se aceptarán entregas enviadas por e-mail.

Un trabajo copiado, en parte o en su totalidad, implica un suspenso en la asignatura, tanto para los autores que copian como para los copiados, sin perjuicio de otras medidas que pudieran tomarse en aplicación de la normativa vigente. Un trabajo copiado, en parte o en su totalidad, implica un suspenso en la asignatura, tanto para los autores que copian como para los copiados, sin perjuicio de otras medidas que pudieran tomarse en aplicación de la normativa vigente.