



El futuro digital  
es de todos

MinTIC

## Sprints: Desarrollo Aplicaciones Móviles.



Universidad  
Pontificia  
Bolivariana

Vigilada MinEducación

Misión  
TIC 2022



## Generalidades

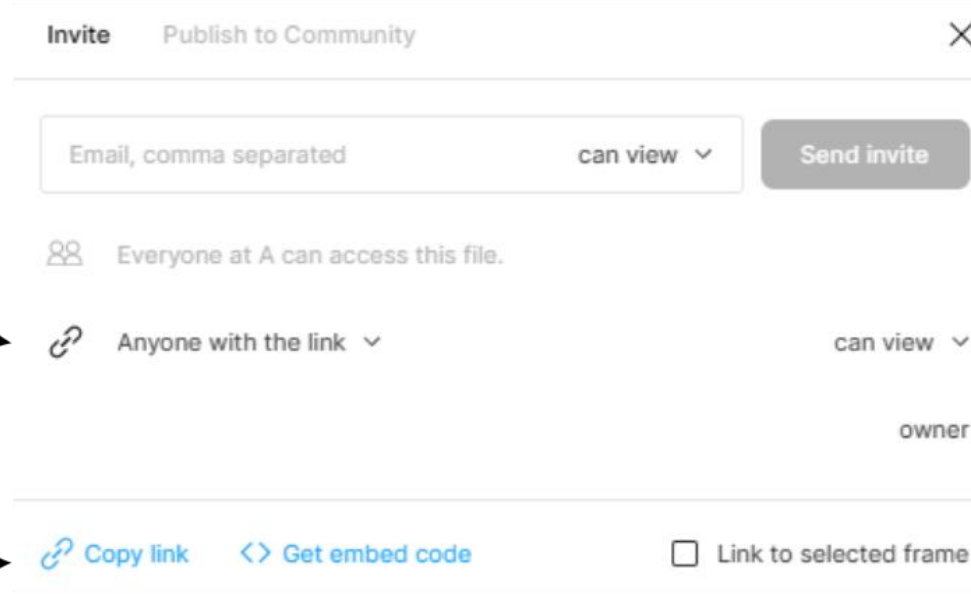
- Recuerda reunirte con tu equipo de trabajo para determinar los acuerdos en la ejecución de las actividades.
- Los sprints son una fracción dentro de un proyecto, con tu equipo analiza como darle un valor agregado a lo que vas implementando.
- Este sprint hace parte de las primeras fases en el ciclo de vida de software, donde se implementan prototipos (wireframe o mockup) para analizar de manera inicial los requisitos de un proyecto.

## Recomendaciones

1. Accedan a <https://www.figma.com/>
2. Realicen el registro individual de sus perfiles.
3. Definan un área de trabajo en común (plantilla mobile) y compartan el enlace de edición colaborativo.
4. Construyan un wireframe con las vistas de su proyecto.
5. Publiquen en el espacio de Actividades/Tareas el enlace de acceso público al wireframe diseñado (solo una persona por equipo). No olviden activar los permisos de visualización.

## Permisos de visualización en figma.com

1. Activa la  
configuración  
pública



3. Copia el enlace  
y compártelo en  
el buzón del sprint

2. Desactiva la  
casilla y comparte  
todo el proyecto.

## Introducción/Información:

Las industrias creativas y culturales se reconocen como aquellas empresas con alto valor creativo, artístico y tecnológico; ante al auge de la transformación digital, las economías de los países emergentes han puesto sus ojos en la economía naranja como fuente de innovación y desarrollo para aprovechar el talento humano de sus territorios. Los vídeo juegos, la música, las puestas en escena y el patrimonio cultural comienzan a destacarse como nuevas ofertas para generar progreso y nuevos mercados de crecimiento exponencial.

## Objetivos:

- Diseñar una solución a través de wireframes que permita conocer la definición de mínimo 4 vistas (3 requeridas + una adicional) en el proyecto móvil.
- Utilizar una herramienta de diseño de wireframes para presentar un prototipo de la navegación dentro del proyecto móvil.
- Utilizar el prototipo para analizar y gestionar las actividades según las buenas prácticas de experiencia de usuario.

## Contexto:

El patrimonio cultural es uno de los pilares históricos que soportan el legado y la identidad de muchos territorios; sin embargo, este sector está en crisis debido a la baja promoción de estos lugares y su baja expectativa en el desarrollo económico. Regiones como Bogotá han hecho apuestas fuertes por [mejorar este panorama](#), gracias a las industrias creativas y la creación de experiencias digitales.

## Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-01	Título:	Registro de lugares patrimoniales
Descripción	COMO:	Usuario	
	QUIERO:	Registrar la información básica de un sitio patrimonial	
	PARA:	Contribuir a la comunidad de emprendedores en economía naranja	
Criterios de aceptación	<div>1. En esta sección el usuario tendrá un formulario de registro con todos los campos obligatorios.</div> <div>2. Los campos que debe tener el formulario son: Nombre del lugar, tipo de patrimonio, palabras claves relacionadas, Etiqueta clave, Ubicación</div> <div>3. En el campo Nombre del lugar no se aceptan números, ni símbolos especiales.</div> <div>4. El campo tipo de patrimonio deberá ser una lista desplegable con los siguientes elementos: Patrimonio inmaterial y Patrimonio tangible.</div>		

## Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-02	Título:	Buscador palabras clave
Descripción	COMO:	Usuario	
	QUIERO:	Buscar sitios patrimoniales registrados	
	PARA:	Crear experiencias en industrias creativas.	
Criterios de aceptación	<div>1. La aplicación una sección para buscar sitios patrimoniales por sus palabras claves.</div> <div>2. Las palabras claves ingresadas son separadas por comas.</div> <div>3. Esta sección dispondrá de un botón con la leyenda Búsqueda.</div>		

## Historias de usuario:

Identificador Historia#:	HU-03	Título:	Lectura código QR/Etiqueta
Descripción	COMO:	Usuario	
	QUIERO:	Escribir o capturar una etiqueta de QR	
	PARA:	Recibir información sobre algún registro patrimonial.	
Criterios de aceptación	<div>1. Se requiere una sección para realizar la búsqueda por etiquetas.</div> <div>2. La vista debe tener un campo de texto para escribir la etiqueta</div> <div>3. La vista debe contener dos botones: uno para activar la cámara y otro para buscar lo ingresado en el campo de texto.</div> <div>4. El campo de texto debe permitir escritura alfanumérica.</div>		



## Sprint backlog

1. Construya un tablero de apoyo para la asignación y estado de las actividades.
2. Diseñen un boceto o ejemplo de la interfaz que desean realizar.
3. Definan un área de trabajo dentro del aplicativo y compartan el enlace.
4. Establezcan una revisión periódica de los avances.

## Entrega:

- Revisa las condiciones de entrega dentro del espacio de Actividades/tareas.
- Recuerda que debes adjuntar un link de acceso público para revisar el prototipo diseñado para tu proyecto móvil; una sola persona del equipo será el encargado de realizar la entrega en el buzón disponible en plataforma.
- Ten en cuenta que los enlaces que presenten restricciones de acceso no podrán ser revisados y su calificación no será satisfactoria.

## Material de apoyo:

Recurso 1: UiFromMars ([Introducción a Figma: primeros pasos — uiFromMars](#))

Ejemplos: Dribbble ([Dribbble - Discover the World's Top Designers & Creative Professionals](#))

Masterclass: UPB Académico. [UPB Académico] (5 de noviembre de 2021) UI/UX – Diseño centrado en el usuario. [UI/UX - Diseño centrado en el usuario - Seminarios Master Class – YouTube](#) [Vídeo.]