



**SEP**  
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



# **INSTITUTO TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**

## **INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO**

**NOMBRE DE LOS INTEGRANTES:** LUIS CARLOS RENDÓN APARICIO

NAYELI ANAI GONZÁLEZ LÓPEZ

FERNANDO MIGUEL LÓPEZ

ABRAHAM REYES ORTIZ

**CARRERA:** INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

**MATERIA:** TÓPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN

**GRUPO:** 4US

**PRACTICA 1 PROTOTIPO**

**NOMBRE DEL DOCENTE:**

JOSÉ ALFREDO ROMÁN CRUZ

**Heroica ciudad de Tlaxiaco, a 08/03/2021**

## **OBJETIVO DE LA PRÁCTICA:**

Diseñar un prototipo de una aplicación móvil en Adobe xd el proyecto es acerca del desarrollo de una aplicación móvil, el funcionamiento principal sería el de ayudar al usuario a encontrar los precios más bajos de cierto producto en el mercado digital, simplemente escribiendo el producto de su interés la app buscará y cotizará entre tantas tiendas online y le mostrará los resultados con el precio más accesible, es decir, el precio más barato del mismo producto, además de guiarlo durante su compra y reducir en la medida de lo posible las malas experiencias en compras por internet. Esto le ayudará a ahorrar tiempo en búsqueda, y más que nada, dinero. La aplicación también notificará al usuario cuando se encuentre alguna oferta disponible de algún artículo de su interés.

## **DESCRIPCIÓN:**

Se empleara la metodología Agil la cual permite adaptar el trabajo a las condiciones del proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en las respuestas para acomodar el proyecto y su desarrollo. Esta metodología es esencial ya que se consigue gestionar el proyecto de forma flexible, autónoma y eficaz. Para ello este prototipo se desarrollara con el programa Adobe xd.

## MATERIAL:

Computadora

Adobe XD

Libreta

Lápiz

### LISTA DE FIGURAS

Imagen 1 .....	4
Imagen 2 .....	5
Imagen 3 .....	5
Imagen 4 .....	6
Imagen 5 .....	6
Imagen 6 .....	7
Imagen 7 .....	7
Imagen 8 .....	8
Imagen 9 .....	8
Imagen 10 .....	9
Imagen 11 .....	9
Imagen 12 .....	10
Imagen 13 .....	10
Imagen 14 .....	11
Imagen 15 .....	11
Imagen 16 .....	12
Imagen 17 .....	12
Imagen 18 .....	13
Imagen 19 .....	13
Imagen 20 .....	14
Imagen 21 .....	14
Imagen 22 .....	15
Imagen 23 .....	15
Imagen 24 .....	16
Imagen 25 .....	16
Imagen 26 .....	17
Imagen 27 .....	17
Imagen 28 .....	18
Imagen 29 .....	18
Imagen 30 .....	19
Imagen 31 .....	19
Imagen 32 .....	20
Imagen 33 y 34 .....	20
Imagen 35 .....	21

## PROCEDIMIENTO:

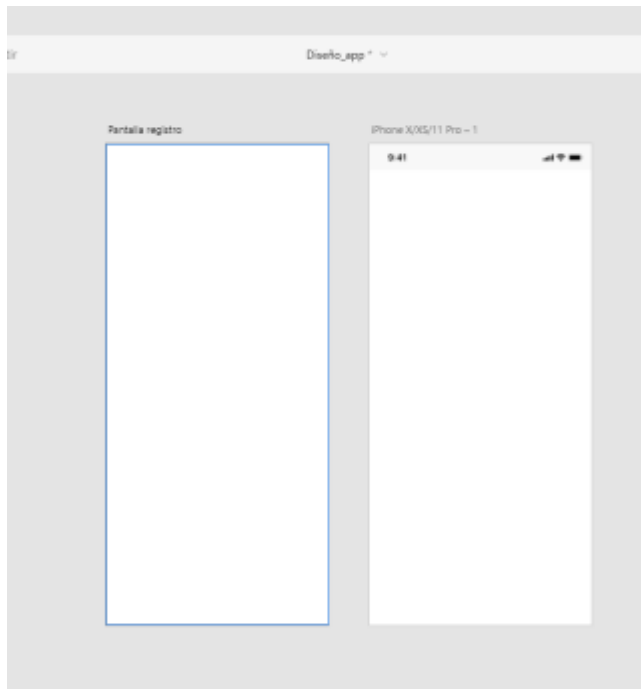


Imagen 1

Lo primero que hicimos es elegir de qué tamaño queremos que sea la pantalla en la cual vamos a diseñar en nuestro caso es para un móvil. Después de elegirlo nos aparecerá el tamaño para empezar a diseñar. En Adobe xd al momento de aguardar nuestro diseño se puede aguardar en la nube o en la computadora, es más viable aguardarlo en la nube porque nosotros estamos trabajando en equipo y eso nos ayudara a modificar el trabajo de manera más sencilla ya que cada integrante lo podrá abrir desde su propia computadora.

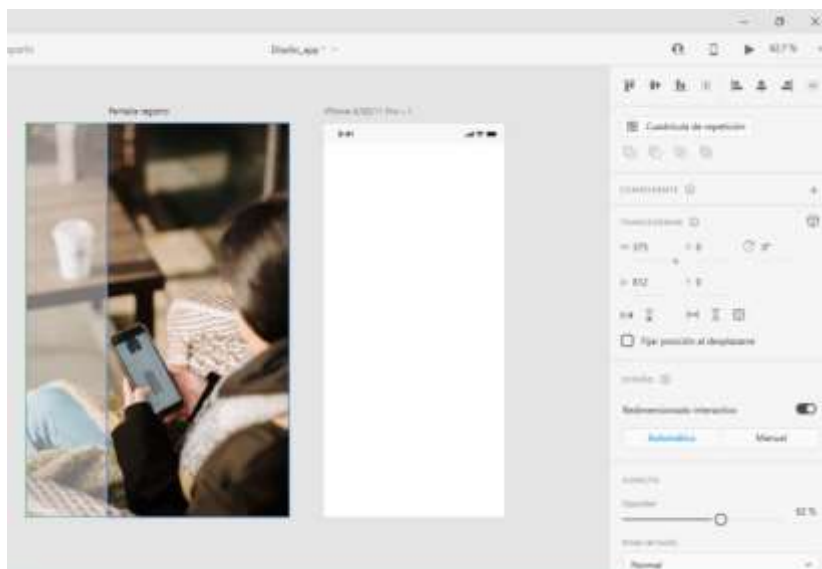


Imagen 2

Lo que se hicimos fue agregar una imagen de fondo para que sea más llamativo

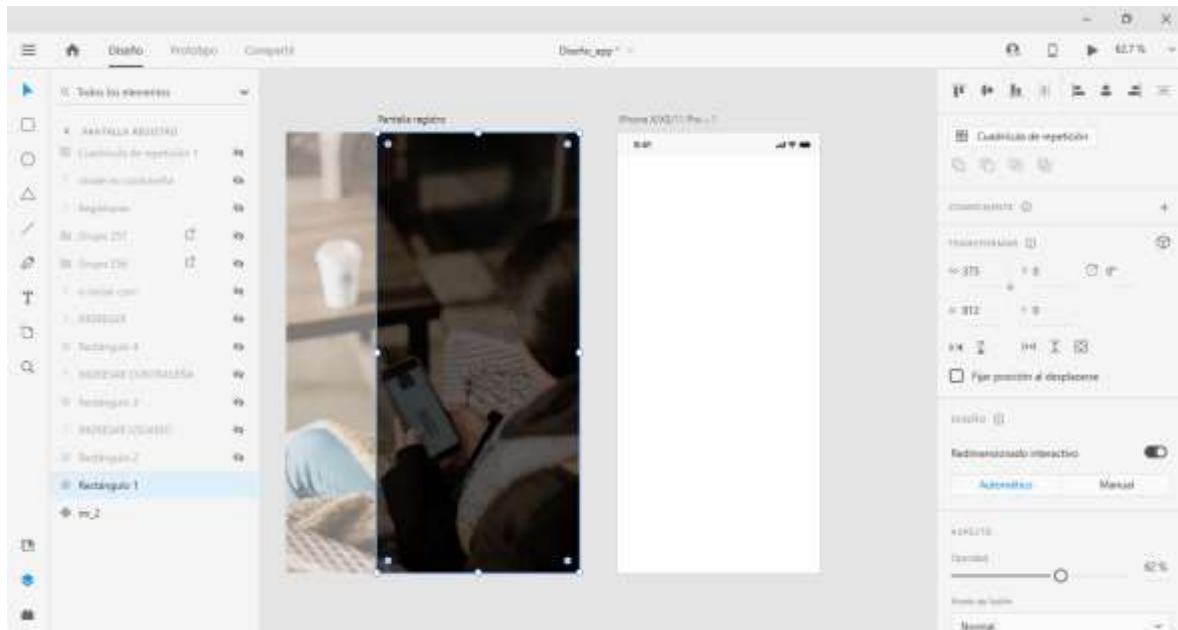


Imagen 3

Ajustamos la imagen

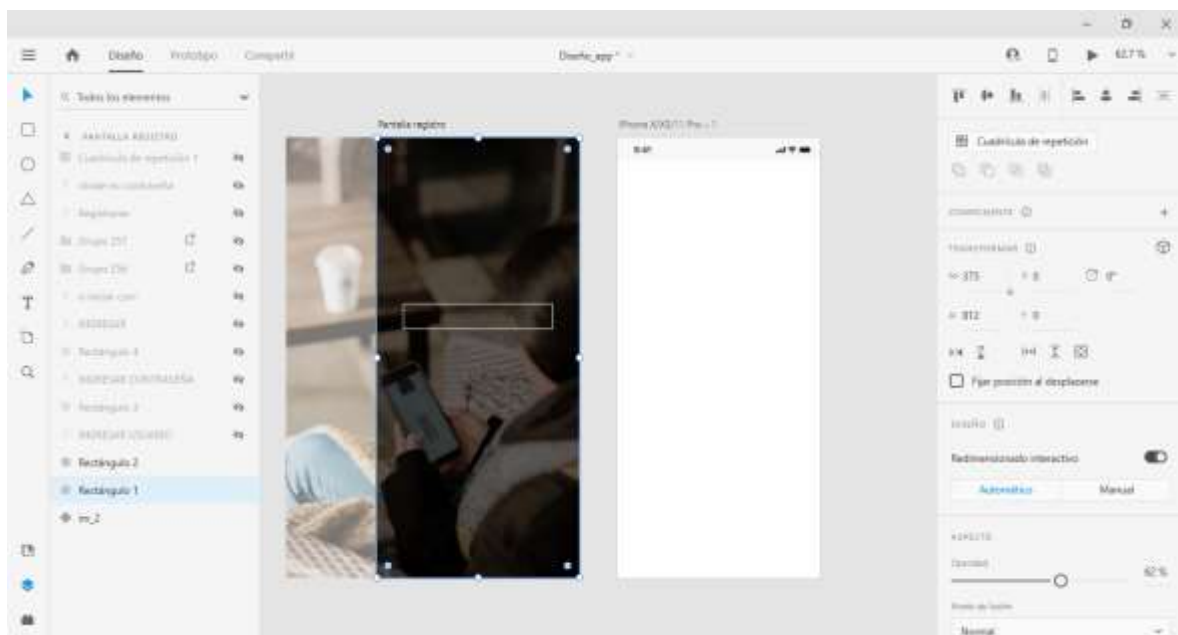


Imagen 4

Se agrega un rectángulo se le degrada el fondo y el color del borde del rectángulo

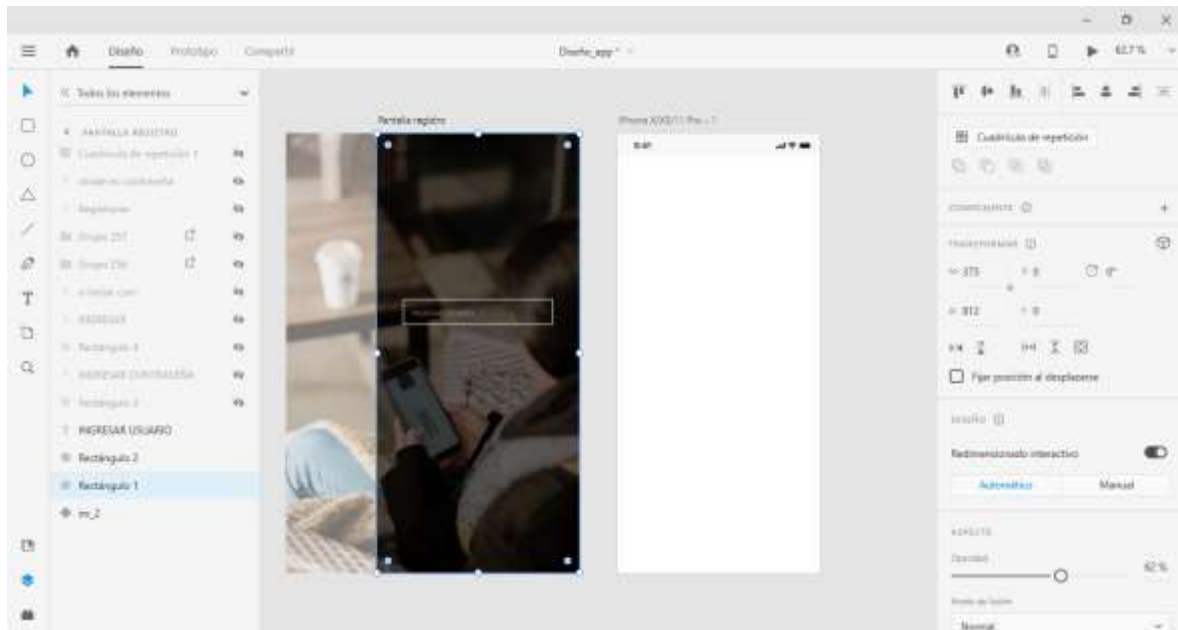


Imagen 5

Se agrega un rectángulo en el cual dentro de ella se agrega un texto para poder ingresar el usuario

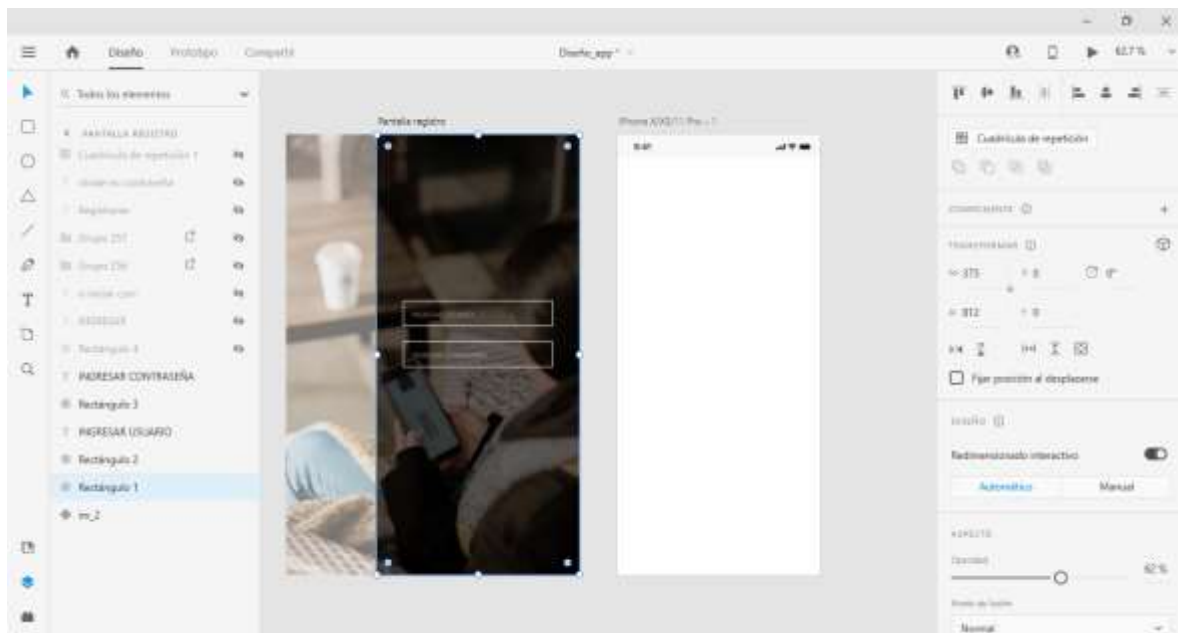


Imagen 6

Se agrega otro rectángulo, con un texto para poder ingresar la contraseña

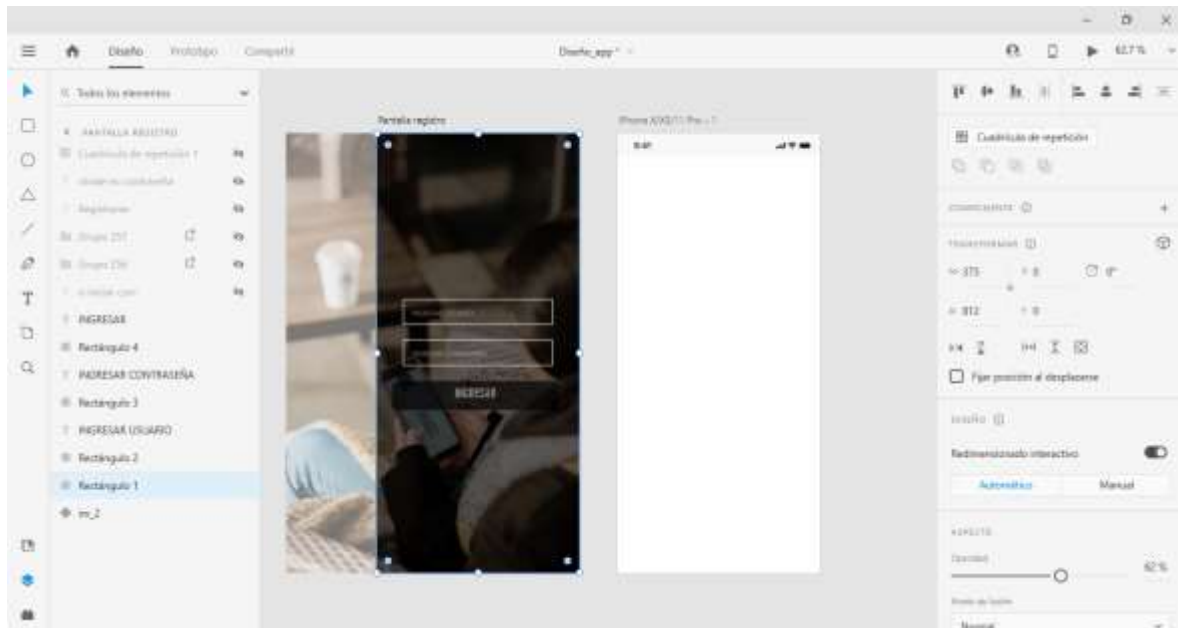


Imagen 7

Se le pone otro rectángulo pero este será para que cuando ya hayamos ingresado el nombre del usuario y la contraseña, ingrese a la página.

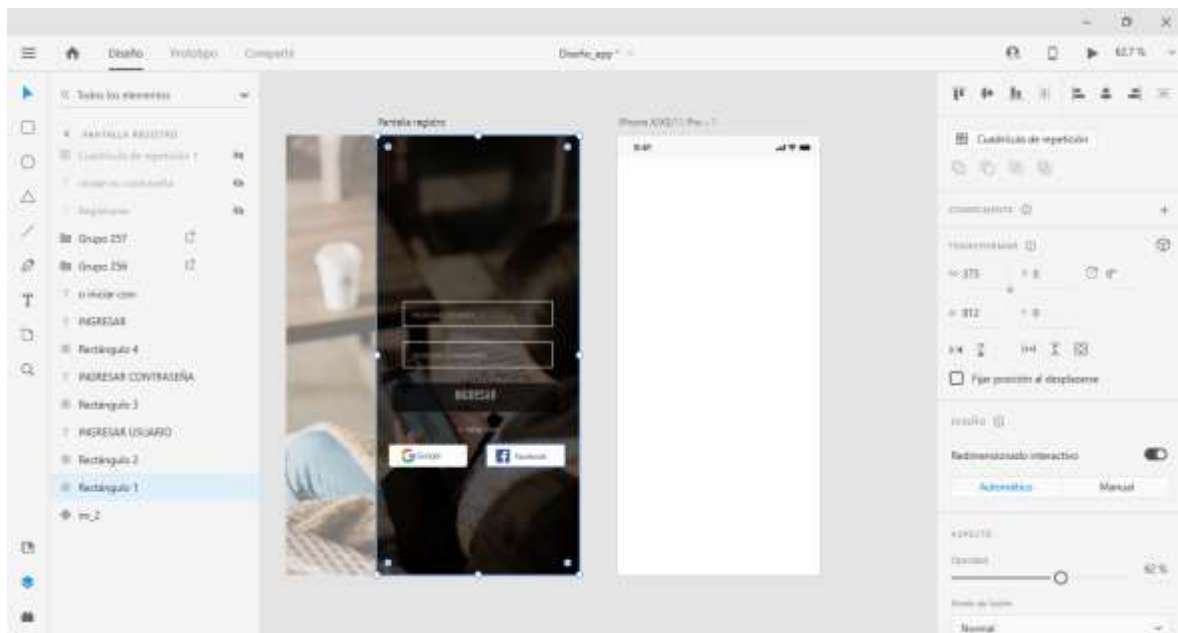


Imagen 8

Se le agregan iconos para poder elegir si se va a ingresar desde el correo o desde el Facebook

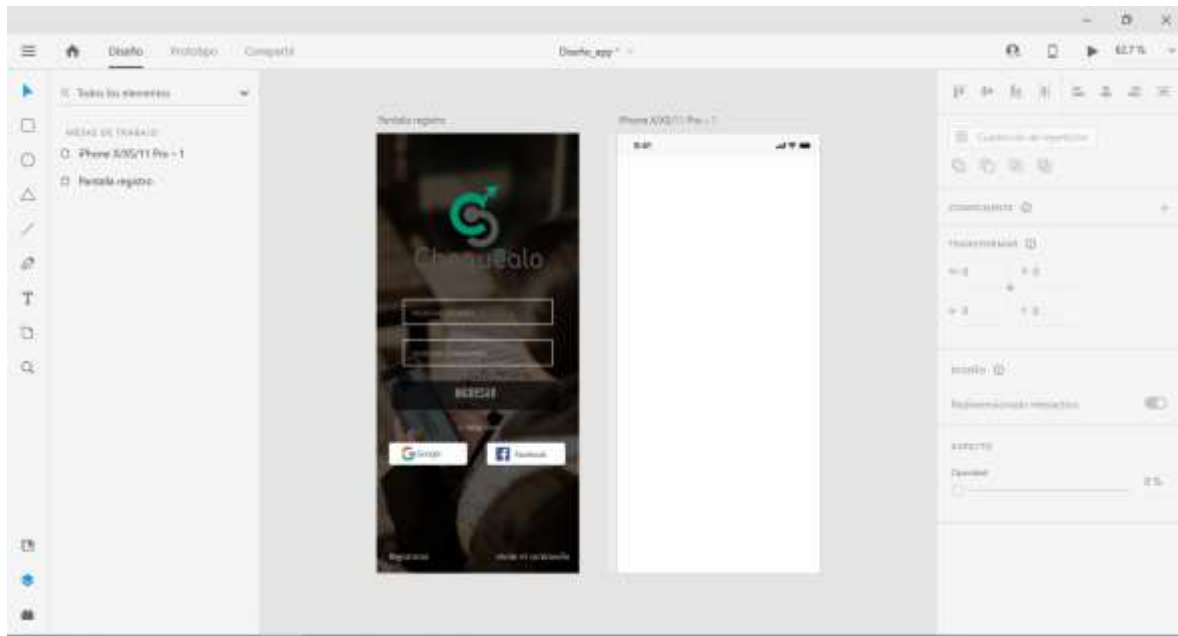


Imagen 9

Se le agrega el logotipo de nuestra App para que sea más llamativo y se distinga CATALOGO

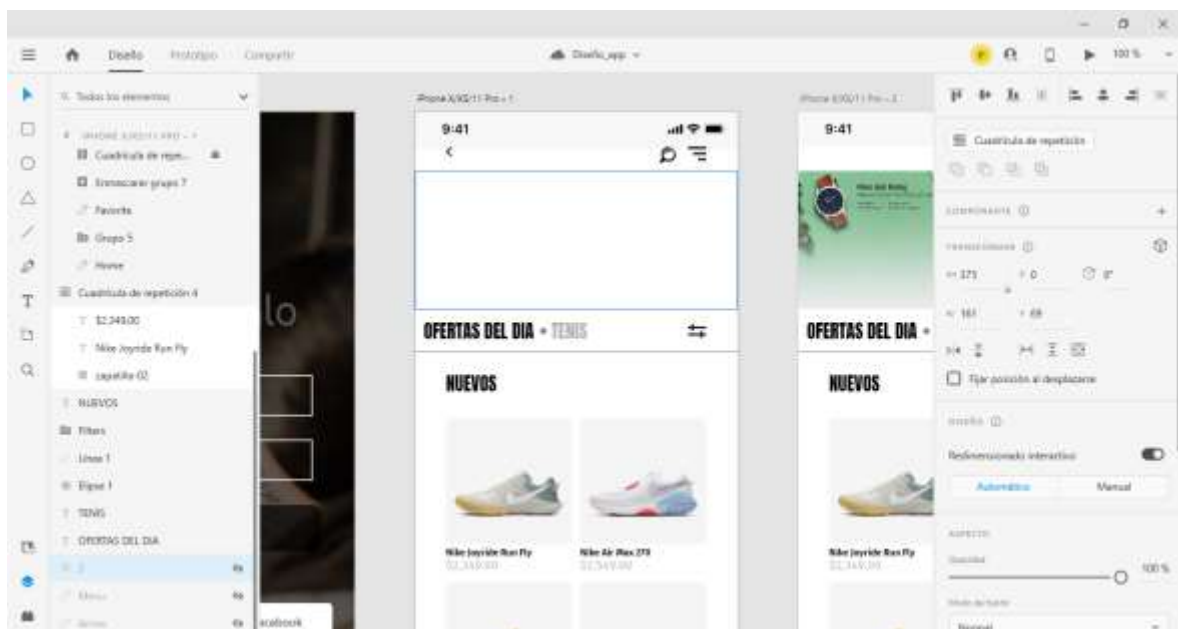


Imagen 10

En esta página se crea el catálogo de los productos con descuentos



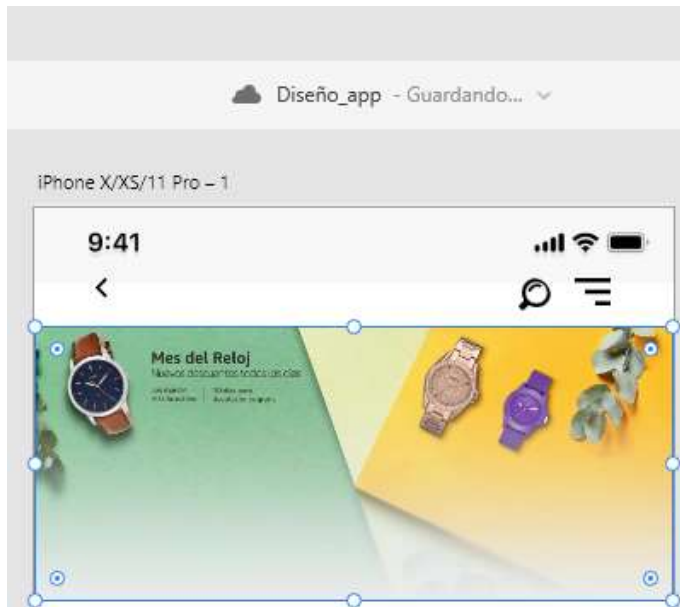


Imagen 11

Se le agrega un rectángulo en el cual se pondrá una imagen la cual lo encontramos atractivo

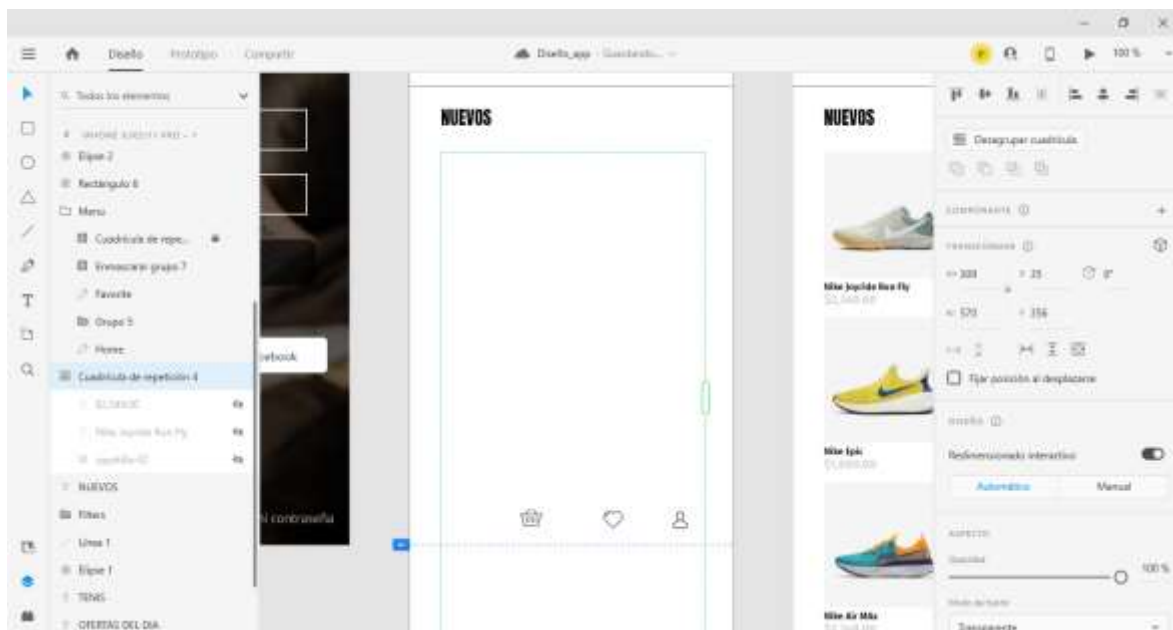


Imagen 12

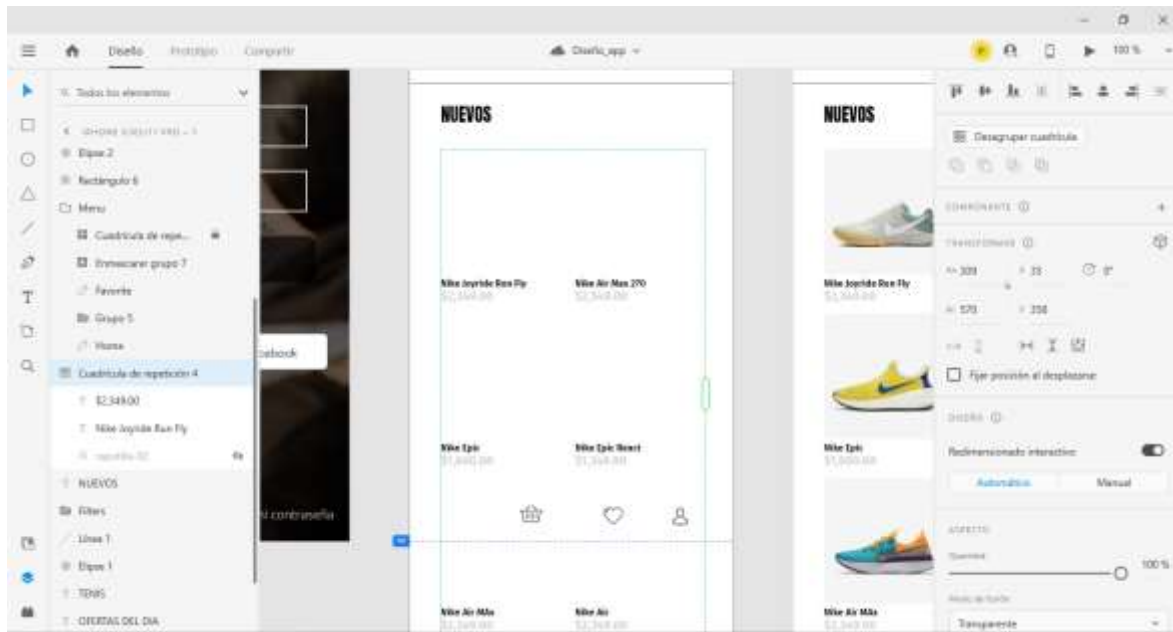


Imagen 13

Se agregan guías de los lados del catálogo, después de ello se coloca de manera ordenada los precios de los productos con descuento con su precio

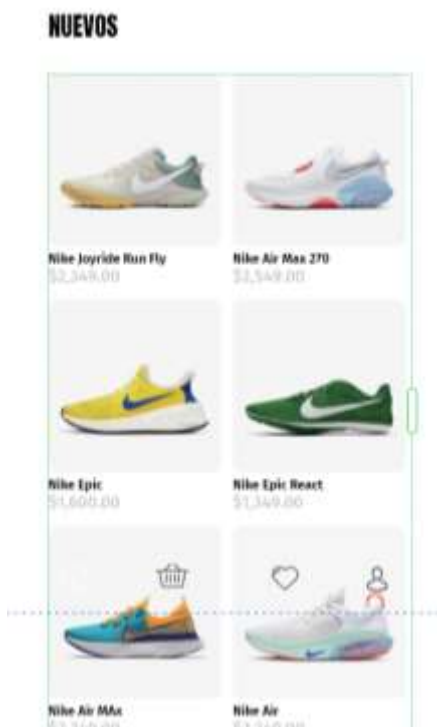


Imagen 14

Ya agregando la descripción de cada producto a continuación se le agregaran las fotos de los tenis según corresponda el nombre

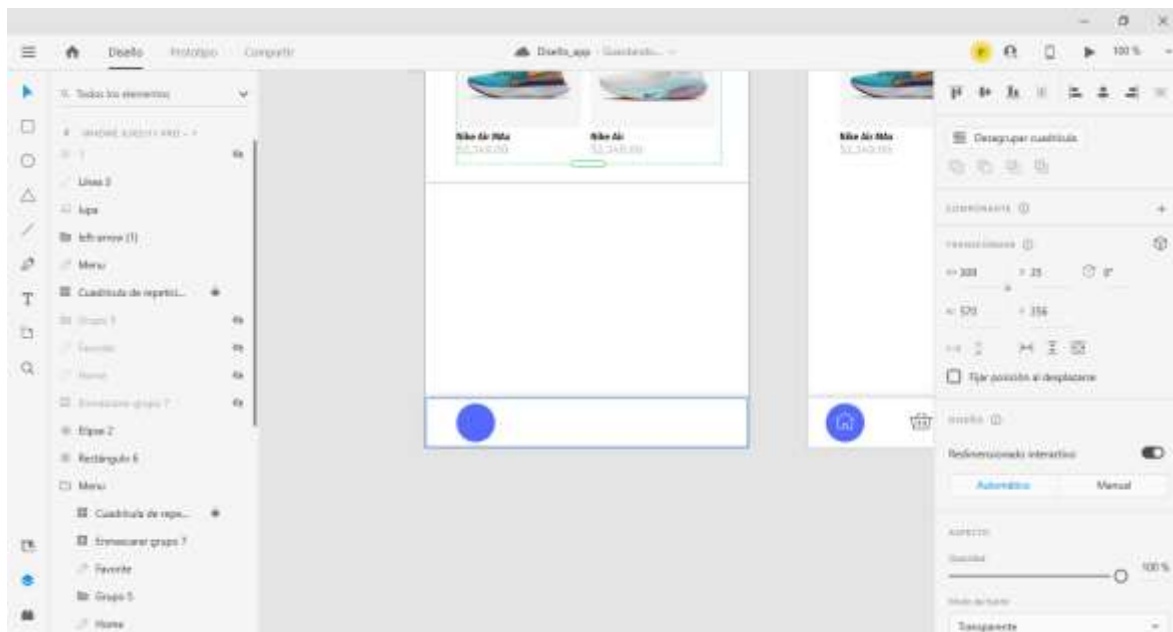


Imagen 15

Se agregó una imagen simulando un slider

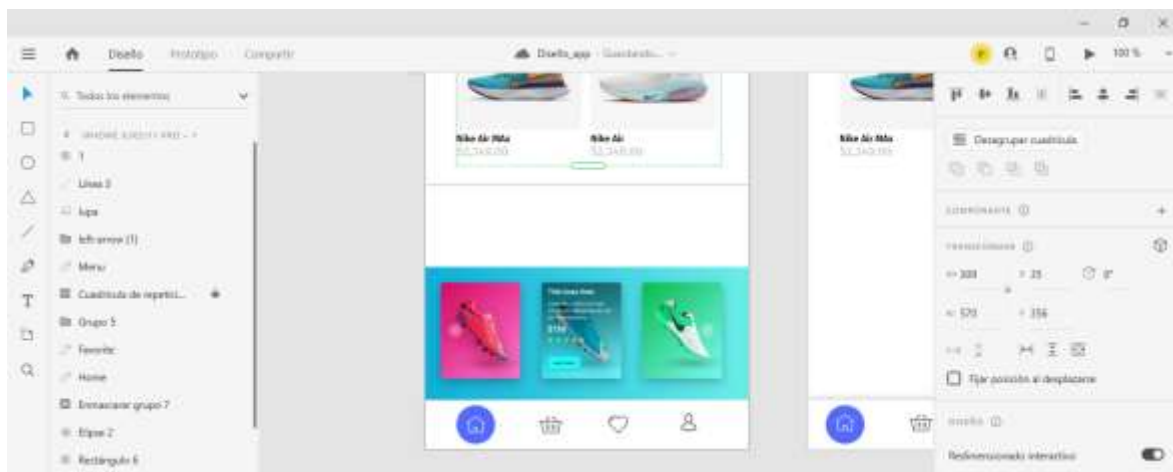


Imagen 16

Por último se agrega un menú para que el usuario pueda navegar

Primero escogemos los colores que va a llevar nuestro prototipo los cuales deben ser colores llamativos para las personas que vean y les agrade el prototipo al igual que se vea intuitivo

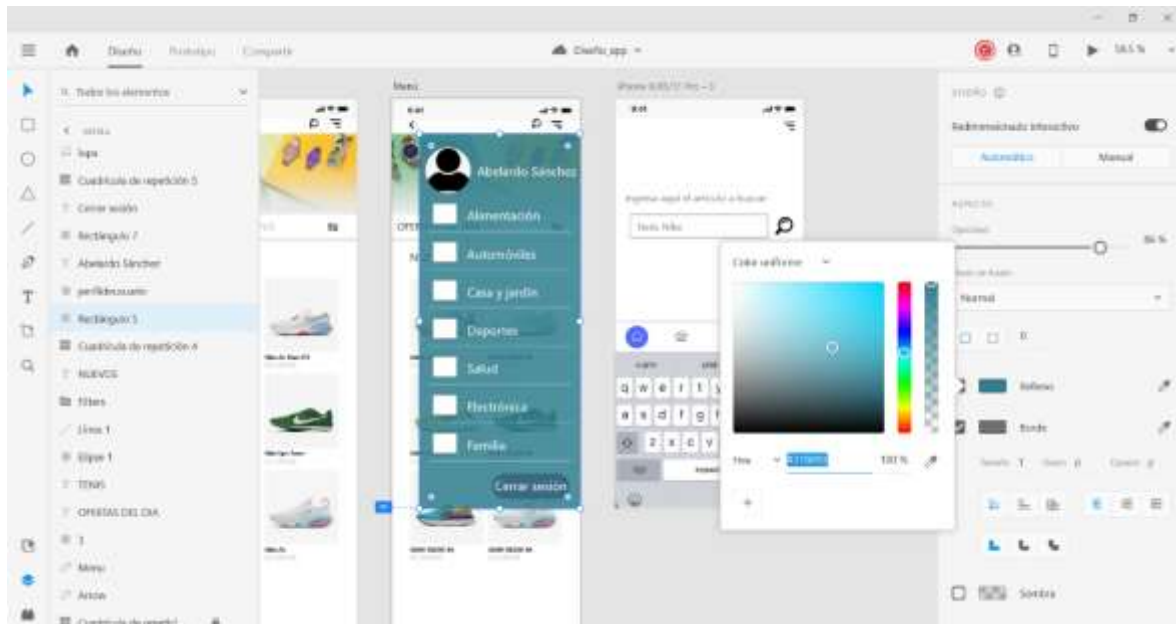


Imagen 17

Es esta hoja se continúa escogiendo los colores que llevara a cabo el prototipo para que tenga una interfaz llamativa al igual que un manejo sencillo

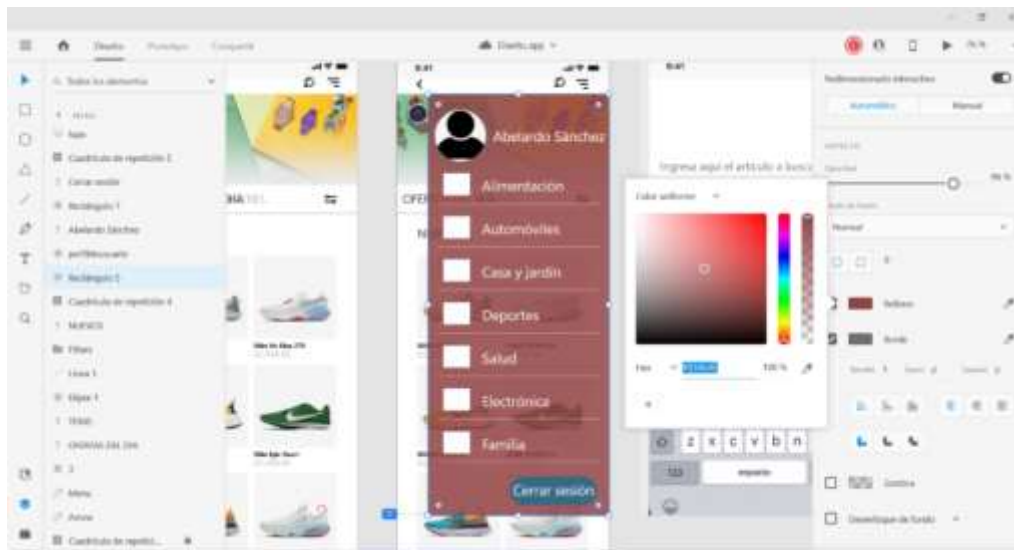


Imagen 18

Aquí empezamos a hacer la otra plantilla que se empieza a desarrollar todo lo que tiene la aplicación móvil como la interfaz que debe tener para poder tener una buena funcionalidad para que sea interactiva

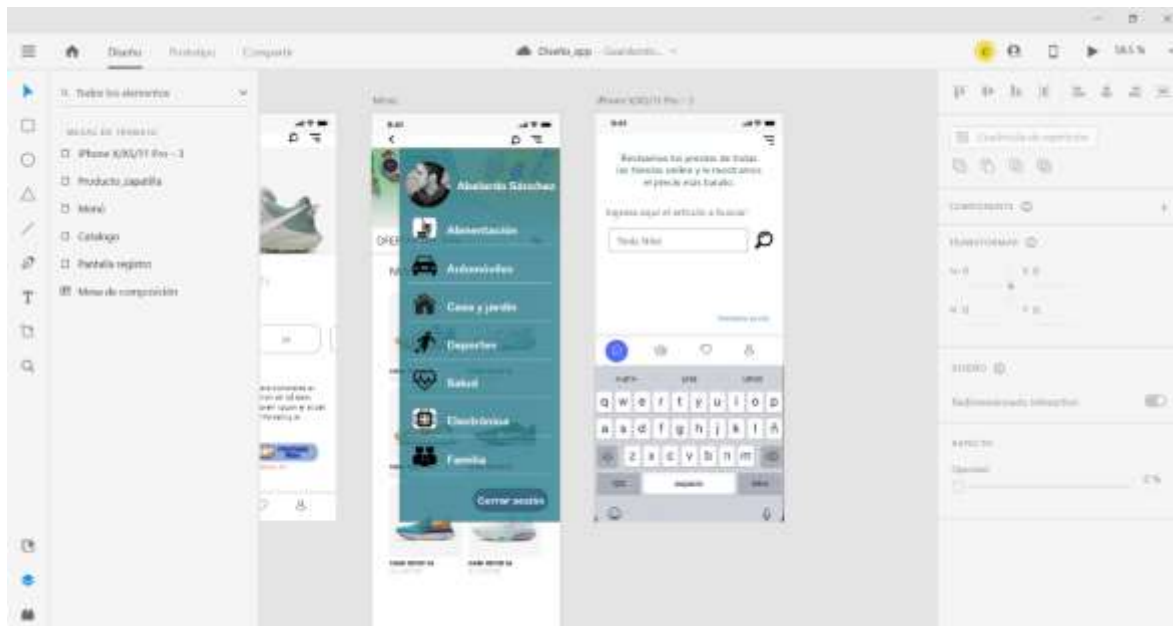


Imagen 19

Aquí empezamos hacer una interfaz en la primera hoja la cual empezamos a hacer un menú de una opción que tendrá la aplicación para su mejor manejo y entendimiento y al igual para que sea más fácil para las personas

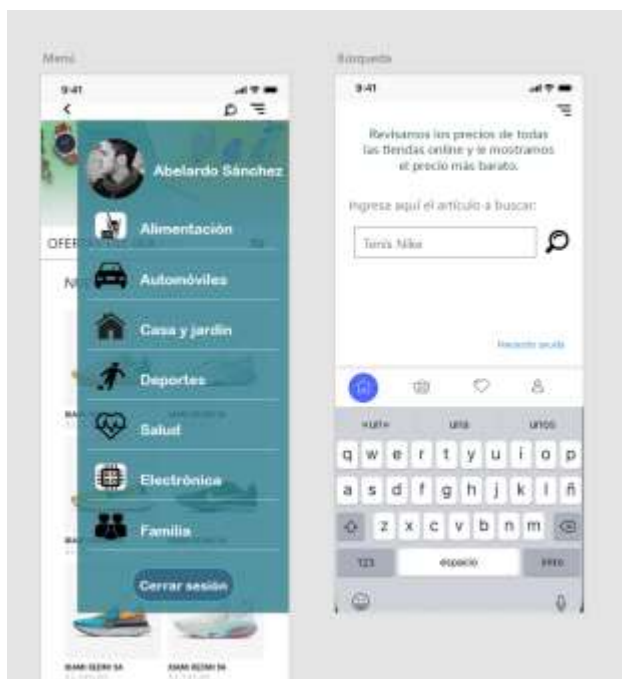


Imagen 20

Al igual se empieza a dar forma al prototipo con las funcionalidades necesarias para poder mostrar este prototipo con sus respectivos colores llamativos, al igual que nos propusimos que tenga una buena funcionalidad con un estilo llamativo al igual que un

manejo sencillo al igual que vamos incorporando los diferentes recursos y imágenes que vamos agregando

Seguimos agregando más plantillas para darle un mejor diseño al prototipo al igual le vamos incorporando más colores de acuerdo que se vea más llamativo y no lastime la vista de las personas que lo vayan a ver

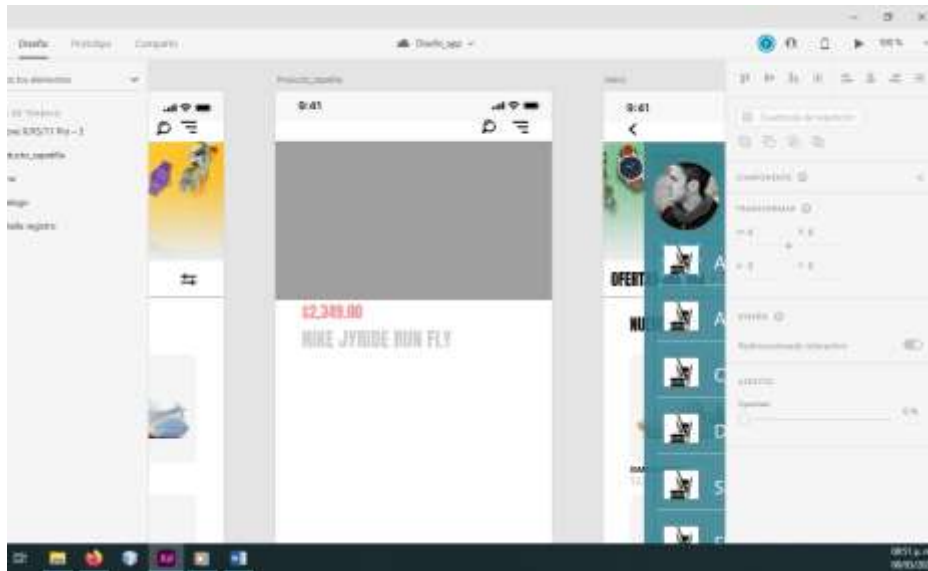


Imagen 21

Se puede apreciar que ya empezamos a poner botones y al igual darle otra tipo de forma ala prototipo al igual vamos haciendo un poco minimalistas para que se vea atractivo

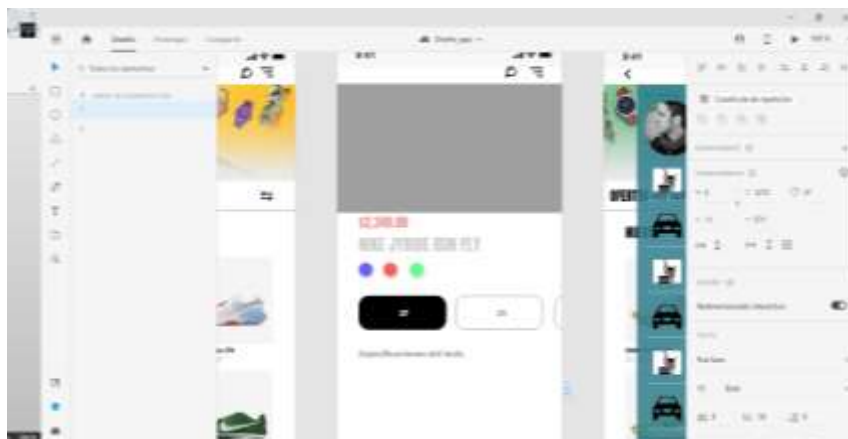
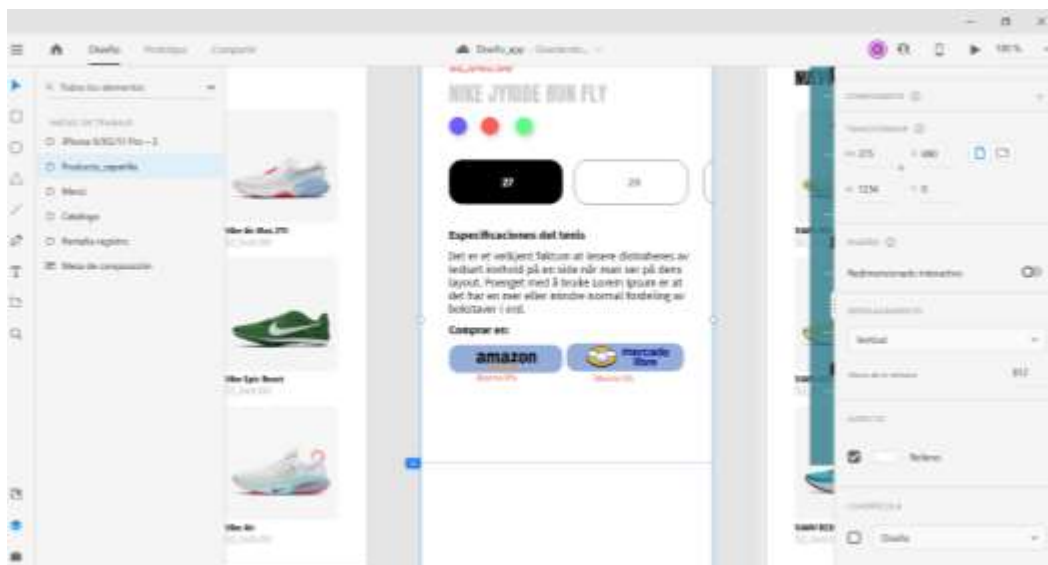
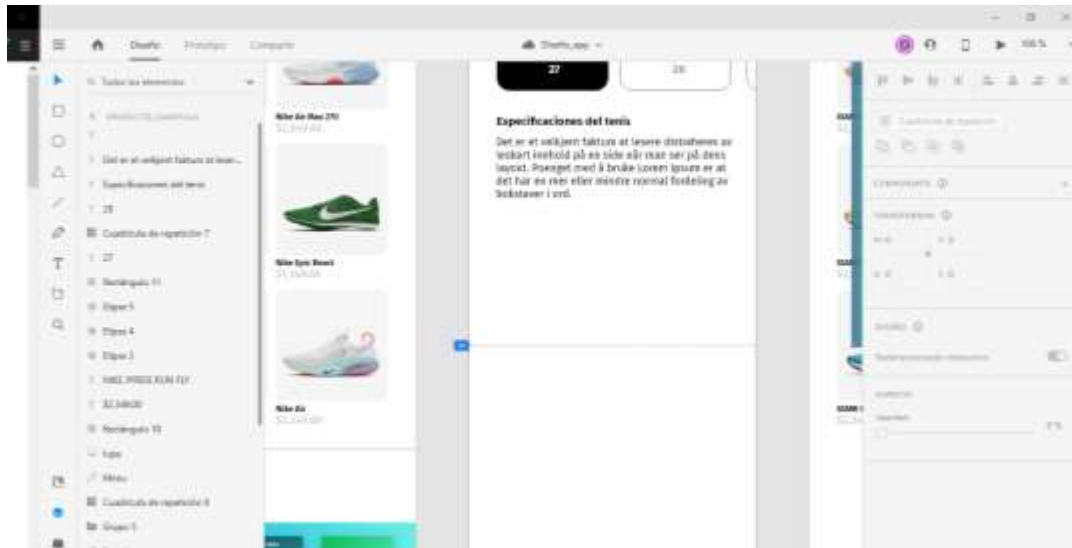


Imagen 22

Aquí empezamos a poner un poco de texto de los diferentes productos que se tiene al igual que se agregan las imágenes adecuadas a lo que queremos a dar a conocer



Como podemos observar seguimos agregándole imágenes al igual vamos especificando los colores al igual que se va agregando un poco de texto para especificar lo que queremos dar a conocer dentro de la aplicación



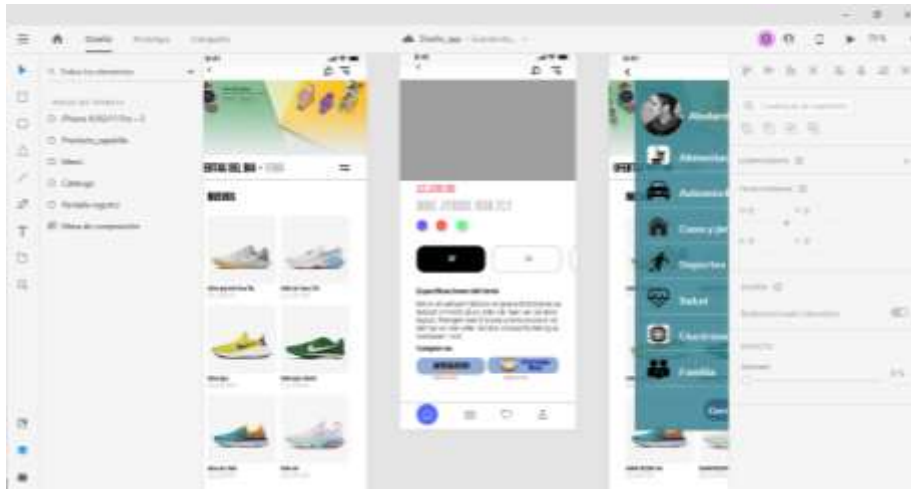


Imagen 25

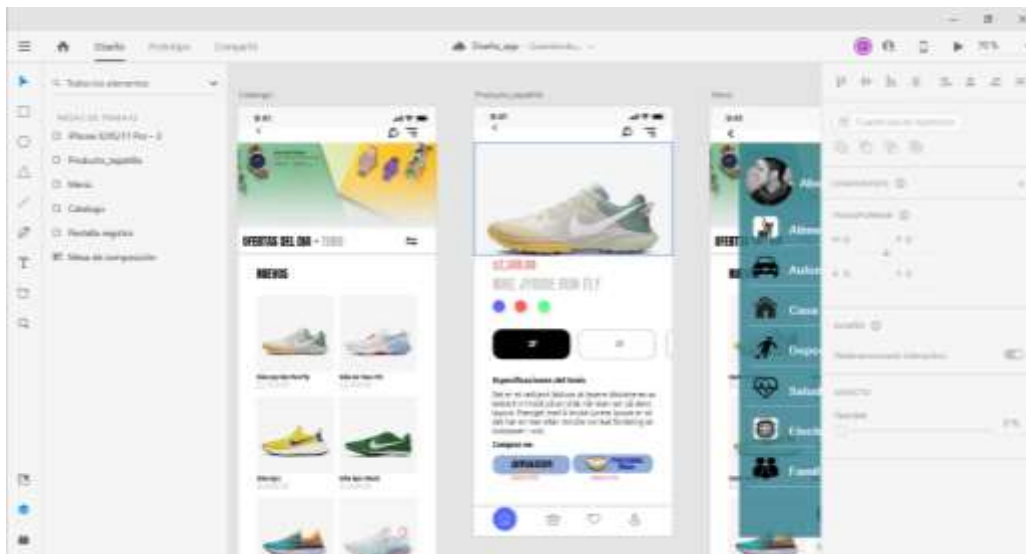


Imagen 26

Captura 1



Imagen 27



Aquí ya le dimos un color y un diseño a la plantilla principal al igual podemos observar que le pusimos unos botones de las aplicaciones para vincular una cuenta que son las más populares que es Google y Facebook al igual pusimos donde se puede registrar las personas con su usuario y contraseña

Captura 2

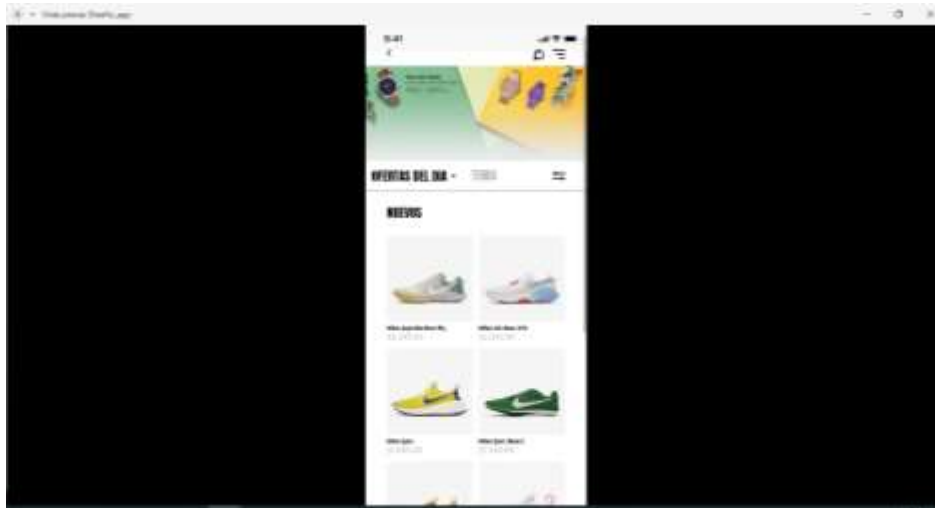


Imagen 28

Aquí ya va quedando la platilla con los respectivos productos con colores llamativos al igual de una pequeña descripción para que sea atractivo para las personas

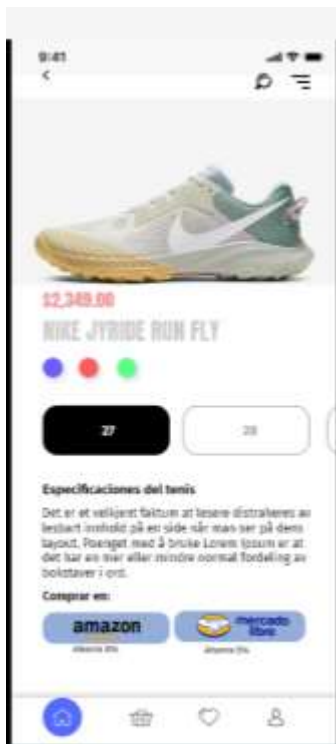


Imagen 29

Aquí pusimos algunos botones para su mejorar la experiencia del usuario con una imagen atractiva que pusimos para que le interese alas personas

Se muestra con flechas como están conectadas nuestras platillas y como es que funciona cada una de ellas.

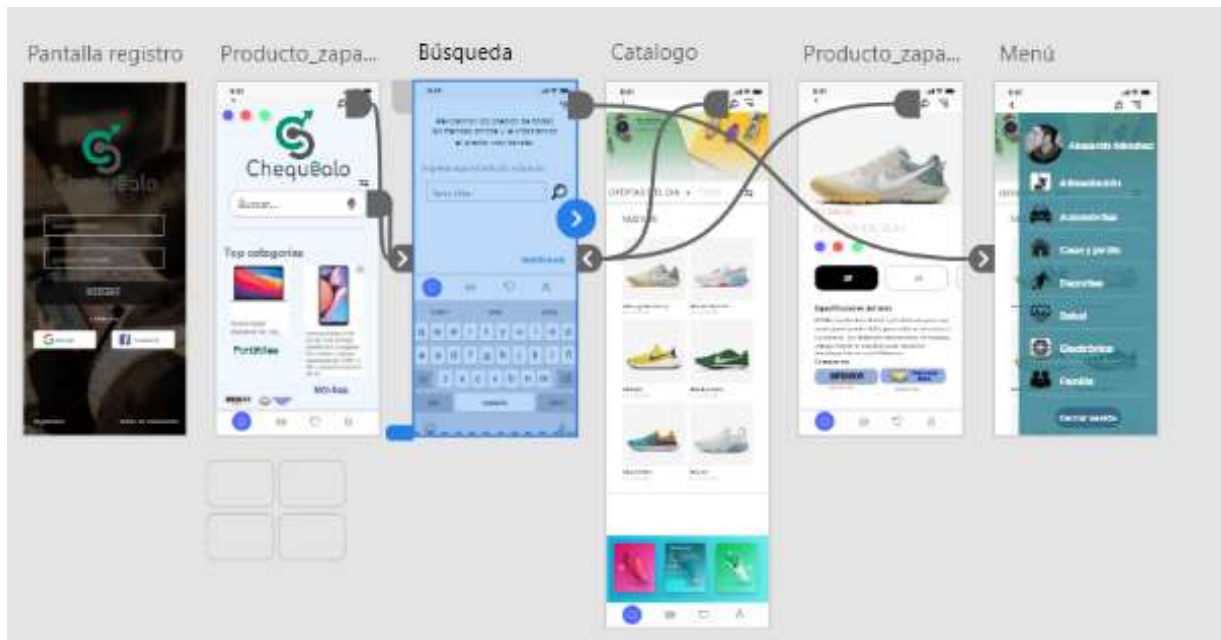


Imagen 30

En esta captura cuando le ponemos en buscar la conecta con la plantilla a la segunda plantilla ya cuando le damos click en la segunda imagen nos mandara a la tercera plantilla

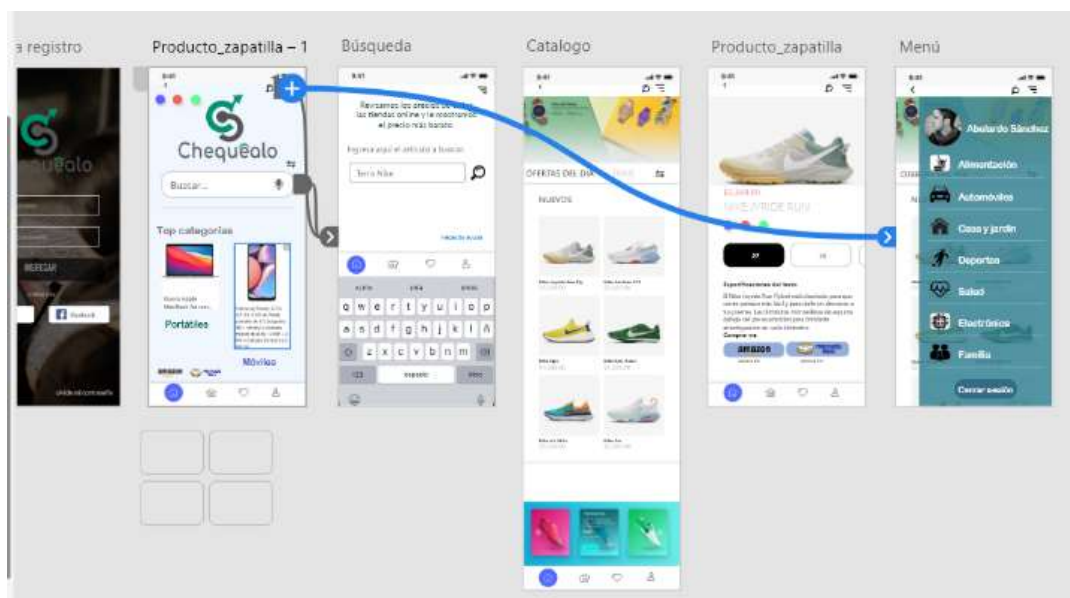


Imagen 31

## Segunda platilla

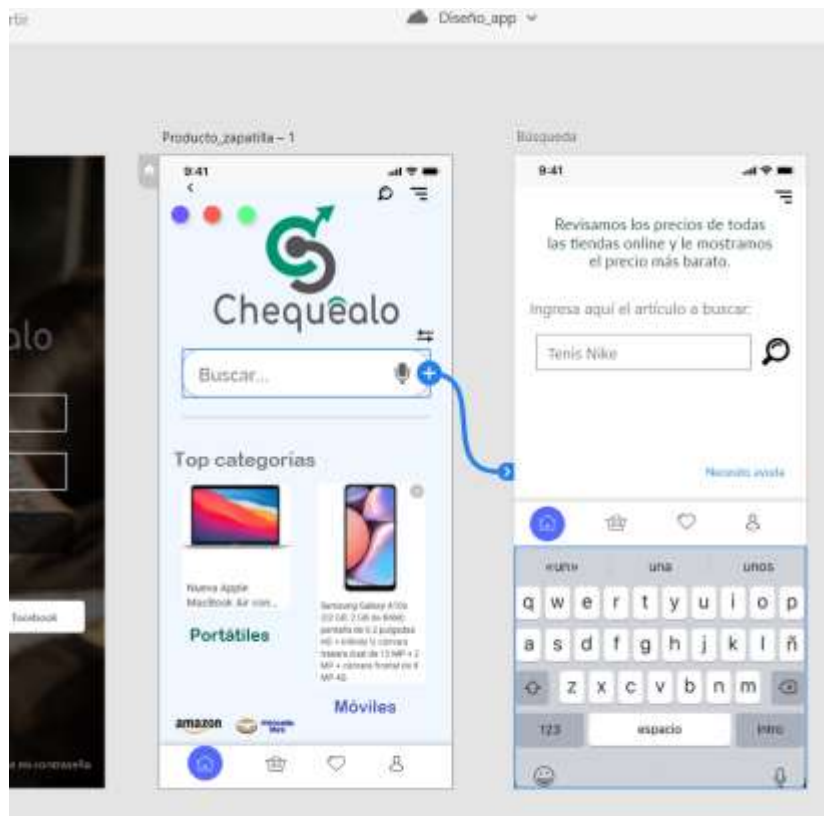


Imagen 32

En este apartado al momento de ingresar se puede hacer de 3 maneras ingresado con un usuario, gmail y por Facebook cuando lo hacemos nos lleva a la plantilla de buscar el producto deseado. Después de eso nos mostrara la platilla con el producto con descuento



Imagen 33 y 34

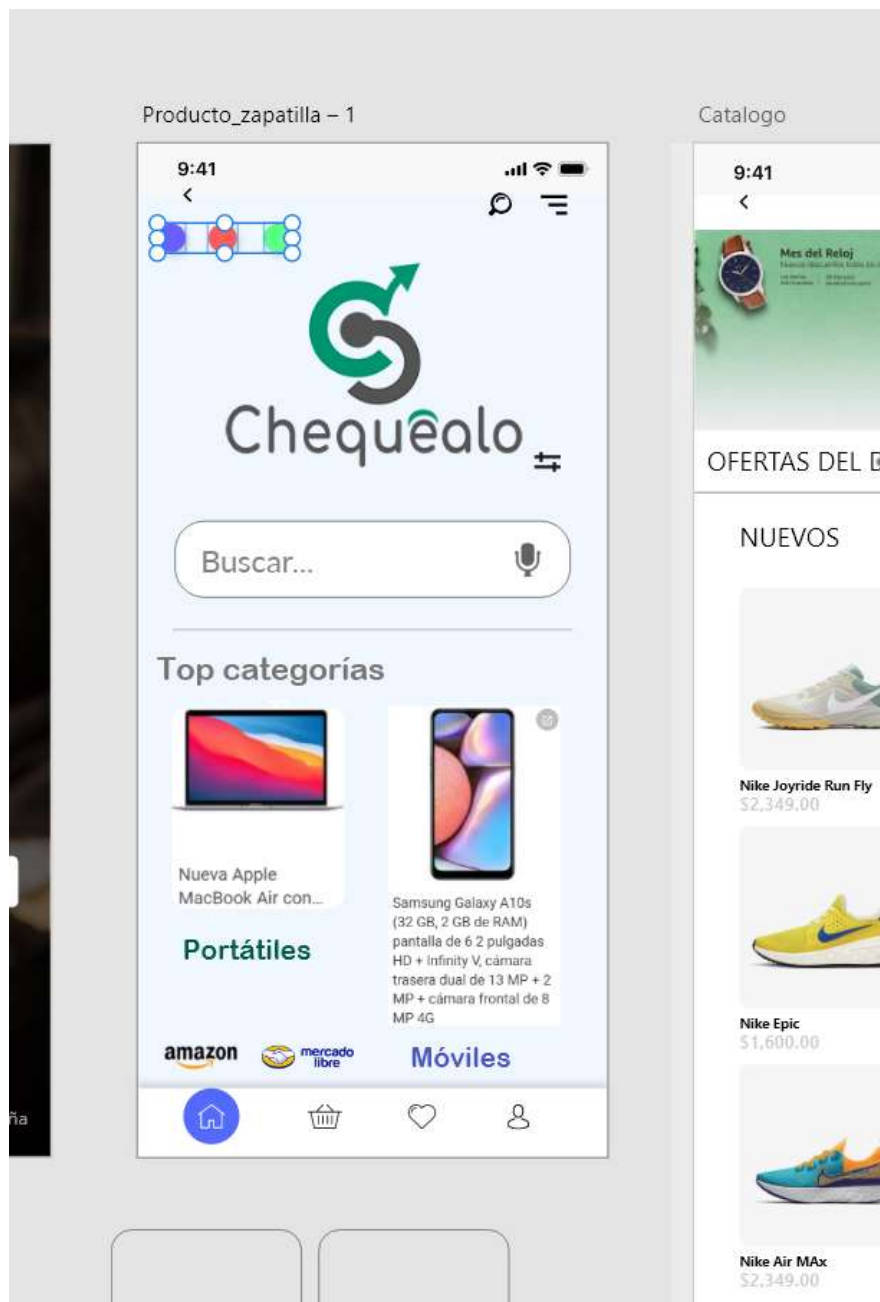


Imagen 35

## **CONCLUSIÓN:**

El desarrollo de prototipos para aplicaciones móviles en el área de la ingeniería en sistemas computacionales es de gran importancia ya que con ello se adquieren nuevos conocimientos y es más fácil de hacer alguna App cuando se requiera.

El prototipo que se desarrolló para que las personas puedan saber el descuento de determinados productos. Nos será de ayuda para basarnos en el desarrollo de la aplicación.

La mayor dificultad en la realización de este proyecto que hemos encontrado es la necesidad del aprendizaje tecnológico que es Adobe xd por desconocer cómo se trabaja en ella. En el mercado existen pocas herramientas libres para el uso de este tipo de proyectos.

Finalmente podemos decir que se ha conseguido alcanzar todos los objetivos propuestos principalmente.