

Para la realización de esta práctica, el alumn@ debe de haber comprendido las siguientes Unidades de Trabajo:

- Pautas de diseño de interfaces gráficas de usuario.
- Pruebas.
- Distribución de Aplicaciones orientadas a diversas plataformas.

Así mismo, se debe tener terminada la aplicación para móvil consistente en una Agenda de Estudiante. Este pequeño proyecto se debe haber realizado en grupos, poniendo en práctica el trabajo en equipo, reutilización de software y de interfaces, pruebas funcionales y no funcionales, usabilidad, integración, etc....

Se deberán tener en cuenta los siguientes puntos:

- Se cumplen las pautas generales de diseño.
- Se contemplan pautas de diseño inclusivo.
- Al ser una aplicación para móvil, comprobar que se han seguido las pautas de diseño para aplicaciones Android.
- Diseñar y realizar casos de prueba sobre la aplicación.
- Comprobar y controlar las diferentes excepciones que se puedan generar en la ejecución de la aplicación.
- Configurar Unity correctamente, para que nos cree una apk e instalarla y probarla en vuestros móviles.

Una vez generada la apk correspondiente para ejecutar en móvil, se distribuirá a compañeros para que la prueben y poder obtener retroalimentación a nivel de usabilidad y de funcionalidad.

La segunda parte consiste en utilizar una aplicación realizada por los profesores del módulo. La aplicación ha sido pensada para que sea funcional, pero con fallos de diseño y de utilización de código, que se deberán encontrar y corregir.

La aplicación consta de:

- Aplicación para instalar en Android.
  - StudentAgenda\_V1.0.apk.
- Paquete de Unity:
  - StudentAgenda.unityPackage.
- 6 vídeos explicativos del funcionamiento:
  - Ayuda Registro.
  - Ayuda Contactos.
  - Ayuda Email.
  - Ayuda Citas.
  - Ayuda Medias.
  - Ayuda Panel de Control.

La aplicación es la que se muestra en la siguiente imagen:



En esta parte, se comprobarán los siguientes puntos:

- Se cumplen las pautas generales de diseño.
- Se contemplan pautas de diseño inclusivo.
- Al ser una aplicación para móvil, comprobar que se han seguido las pautas de diseño para aplicaciones Android.
- Diseñar y realizar casos de prueba sobre la aplicación.
- Comprobar y controlar las diferentes excepciones que se puedan generar en la ejecución de la aplicación.
- Configurar Unity correctamente, para que nos cree una apk e instalarla y probarla en vuestros móviles.

Para aquellos alumnos que no han podido terminar la práctica de la agenda, utilizarán esta apk generada, como una versión Beta de la aplicación, haciéndosela llegar a los `alumn@s` de otros ciclos para que la prueben.

Una vez probada, se les pasará una encuesta, diseñada por nosotros y que nos servirá para evaluar las opiniones, posibles mejoras de la aplicación y en general el feedback de nuestros posibles usuarios.

