

Actividad 1-4 Prototipado de una App – Puntuable 40% nota de las prácticas**Asignatura**

Desarrollo de Interfaces

Grupo

Segundo curso de DAM, 18 alumnos

Objetivos de la actividad

Los objetivos de la actividad son:

- Definir el árbol de navegación, versión sencilla, solo esquema de navegación de tu aplicación móvil con app.diagrams, mostrar en una página el esquema
- Realizar Wireframe LR y/o HR
- Crear el prototipo con una herramienta de prototipado: **figma**
- Uso de paleta de colores y selección de fuentes
- Presentar el prototipo a los compañeros de forma profesional

Temporalización

La duración prevista para la actividad es de seis sesiones lectivas de 55 minutos.

Materiales/Herramientas necesarias

Ordenador de casa, ordenador del aula, buscadores habituales

Organización de la actividad / forma de trabajo:

Trabajo individual

Enunciado de la actividad

Actividad 1.4 – Prototipado de una Aplicación Móvil

Organización de la actividad

En esta actividad deberemos definir el árbol de navegación completo de una aplicación propia y realizar el prototipado de su interfaz.

Aquí es donde soltaremos todo nuestro potencial creativo, y empezaremos a dar forma a nuestras ideas.

El mapa de navegación nos permitirá averiguar cuántas pantallas necesitará nuestra aplicación y establecer una jerarquía.

- ¿Queremos disponer de sistema de registro?
- ¿Cuál será nuestra pantalla principal?
- ¿Necesitaremos un menú?
- ¿Tendremos que dedicar un apartado a la ayuda?
- ¿Nos ha quedado un callejón sin salida pendiente de resolver?

Con el árbol de navegación responderemos a estas y otras muchas preguntas.

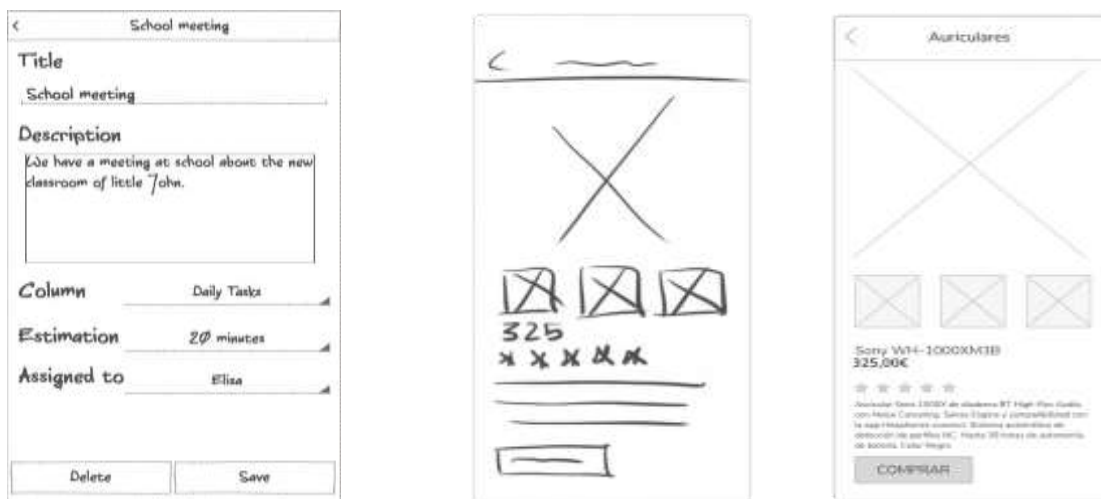
El mapa tiene que ser sencillo, incluir todas las pantallas y sólo tiene que mostrar un título o pequeña descripción (máx. 3 palabras, lo ideal 1) para identificar cada una de ellas.

El mapa lo haremos con [app.diagrams](https://app.diagrams.net/) y lo guardaremos en formato .PNG

Una vez tengamos las ideas claras de la estructura de nuestra aplicación, pasaremos a realizar el Wireframe (LR y HR) de la App, en una hoja en blanco dibuja las diferentes pantallas con la apariencia que imaginas para ellas para realizar el wireframe LR. A continuación, usarás Figma para realizar el wireframe HR.

Ahora ya tendremos una idea de cuál será la apariencia las pantallas de nuestra aplicación antes de ponernos a programar.

Al final os quedará un resultado parecido a este para cada una de las pantallas:



Una vez terminados los **wireframe**, realiza el **mockup** (solo el diseño de las pantallas) correspondiente y a continuación realiza el **prototipo interactivo**.

Deberás incluir wireframe, mockup y el enlace al prototipo de **al menos 6** pantallas de tu app (Las que consideres más importantes), aunque por supuesto, se valorará el hecho de incluir más pantallas en todo el proceso de prototipado. El mapa de navegación debe incluir la totalidad de las pantallas y sus interacciones.

La temática de la app es "libre".

Se entregará un fichero en formato PDF que incluya:

1. Portada
2. Índice
3. Descripción de la app
4. Mapa de navegación
5. Wireframe: LR y HR
6. Mockup de la app (capturas o exportaciones desde Figma)
7. Enlace al prototipo de la app

Evaluación de la actividad:

Esta actividad es de temática libre, pero se tendrán en cuenta los siguientes factores a la hora de evaluar:

- Originalidad y calidad de la aplicación propuesta.
- Se ha descrito la app a realizar de manera descriptiva y comprensible.
- El mapa de navegación contiene todos los caminos posibles.
- Wireframes, y Mockup utilizando la nomenclatura correcta (Android) para los diferentes elementos presentes en la app.
- Al menos dispone de: Button, Botom Navigation, Switch y/o RadioButton, Drop Down Menu, Top App Bar con icono, texto y menú, elementos de texto TextField, Cards con imagen y textos, List, Slider. Se valorará el uso de otros elementos si estos han sido usados de manera coherente al diseño y temática de la app.
- Se han diseñado, al menos, 6 pantallas de la app, incluyendo algún detalle.
- Se han realizado **componentes** y se ha incorporado a Figma el plugin **Material 3 Design Kit** para la selección de componentes (también se puede seleccionar tipografía y colores).
- Se ha desarrollado una paleta de colores incluyendo, al menos, colores clave (key colors): primary y secondary con sus respectivos esquemas de contraste (on primary para texto, primary container y on primary container para texto) igual para secondary. Se incluirá la paleta de colores (al menos 10 colores) general de los colores primary y secondary. Los colores se han aplicado de manera correcta.
- Se han definido los tipos (de letra) correspondientes a un esquema predefinido. Se incluirá una lista de los mismos y se asociarán con las variables correspondientes.
- Las pantallas están diseñadas siguiendo un esquema coherente de diseño, con los **elementos correctamente ubicados** y siguiendo **criterios de usabilidad** (ver las zonas más accesibles de las diferentes pantallas) explicando por qué en cada caso concreto.
- Se han añadido animaciones a determinados elementos de forma correcta.
- Todos los epígrafes deben estar acompañados de las correspondientes explicaciones.
- Estructura y contenido correctamente explicado y sin faltas ortográficas.

Recursos adicionales:

La actividad tiene como recursos adicionales las siguientes páginas web:

- [Herramienta para realizar el Mapa de Navegación](#)
- [Herramienta para realizar Wireframe y Prototipado](#)
- [Design kit](#) (Figma)
- Uso de fuentes locales en navegador: [Uso de Figma font service](#)