

## DESARROLLO DE INTERFACES

### PARTE 3 PROYECTO FINAL.- Prototipado

#### Presentación

En esta última práctica del módulo crearemos un prototipo en alta definición de nuestra aplicación, interactiva y navegable, paso previo a su programación. Para hacerlo recomendamos utilizar cualquiera de estas herramientas:

- **Axure.** Podéis solicitar una licencia de estudiante en <http://www.axure.com/edu>.

#### Descripción de la práctica a realizar

En el proceso de desarrollo de una aplicación, el prototipado en alta definición (en inglés, *mockup*) es el paso inmediatamente previo a la programación. Un prototipo en alta definición nos permite ver cómo será nuestra aplicación, detectando posibles errores de concepto o diseño antes de empezar a escribir una sola línea de código.

Si en la PEC anterior decidimos el árbol de navegación de nuestra aplicación y dibujamos esquemáticamente alguna de sus pantallas, ahora es el momento de construirla y darle vida, cuidando los detalles: distribución armoniosa de los elementos, tipografía...

Recordad que para hacer un prototipo no es necesario tener nociones de programación, pero sí necesitaremos familiarizarnos con la herramienta de prototipado que hayamos escogido. **Tomaros un poco de tiempo para practicar.**

**Importante:** para poder ser evaluados, vuestro prototipo tiene que estar publicado y ser accesible a través de Internet. El prototipo también debe indicar de forma clara cuáles son los elementos clicables.

**Recordad:** el prototipo en alta definición nos servirá para comprobar que nuestras ideas tienen validez y que la aplicación puede ser un éxito, pero no para construir una réplica exacta de la aplicación final. Pensad que a medida que vayáis dominando el programa cada vez os apetecerá añadir más detalles a vuestro prototipo, por eso aquí también se trata de saber decir basta y encontrar el equilibrio entre funcionalidad y realismo.

Guía para el índice del documento a entregar

2. Frase descriptiva de la aplicación de la práctica 1.
3. Enlace al prototipo publicado en internet.
4. Capturas de pantalla de cada una de las pantallas diseñadas.
5. Memoria del trabajo realizado. (Extensión libre)

**Formato de entrega:** Documento PDF con la memoria del trabajo que incluya el enlace al prototipo publicado en internet y capturas de pantalla de todas las pantallas diseñadas. El tamaño y calidad de las imágenes ha de permitir su correcta evaluación. Si se prefiere, la memoria y las capturas de pantalla se pueden presentar por separado, todo dentro de una carpeta zip.

### **Criterios de valoración**

- Claridad y grado de compleción del prototipo.
  - Esqueleto y sistema de navegación de la aplicación.
  - Justificación y argumentación de las soluciones y patrones de diseño aplicados.
- **Objetivos**
    1. Crear un prototipo interactivo de la aplicación.
    2. Aplicar los patrones de diseño estudiados.