



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
DE TECÁMAC

RUBRICA EVALUACIÓN UNIDAD II

INTEGRANTES:

LOPEZ GONDAR ARMANDO
SEBASTIAN ILDEFONSO IRVING GREGORIO
PAREDES MENDOZA JUAN PABLO
CHAVEZ ZAVALA DANIA YANIN

PROFESOR: TORRES SERVIN EMMANUEL

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN PARA MOVILES I
GRUPO: 2823IS CUATRIMESTRE: OCTAVO

Contenido

Justificación de la Metodología de Desarrollo Seleccionada	2
Diagramas de Modelado de Requerimientos.....	3
Reporte de Configuración de Perfiles	3
Justificación de la Selección del Tipo de Trabajo en Pantalla	4
Justificación de la Selección de Interacción con el Usuario.....	5
Maqueta de Aplicación de Dispositivos Móviles	6

Justificación de la Metodología de Desarrollo Seleccionada

La metodología ágil se enfoca en la entrega incremental de funcionalidades, en lugar de planificar y entregar un producto completo de una sola vez. Esto permitiría a Juan y a su equipo de programadores trabajar en un conjunto de características específicas y luego iterar en ellas para mejorar su funcionalidad y ajustarlas a las necesidades reales de la empresa, lo que sería especialmente útil en una situación donde Juan no tiene conocimientos previos sobre el desarrollo de software.

En primer lugar, la metodología ágil se centra en la colaboración y la comunicación continua entre el equipo de desarrollo y los stakeholders, lo que significa que Juan estaría involucrado en todo el proceso de desarrollo y tendría la oportunidad de proporcionar retroalimentación constante a medida que se avanza en el proyecto. Esto es importante, ya que Juan no tiene conocimientos previos sobre el desarrollo de software y necesita asegurarse de que la aplicación móvil se ajuste a las necesidades reales de su empresa.

En segundo lugar, la metodología ágil se enfoca en la entrega incremental de funcionalidades, lo que permite que el equipo de desarrollo se enfoque en un conjunto de características específicas y las entregue rápidamente para que puedan ser probadas y ajustadas en función de la retroalimentación recibida. Esto significa que el equipo de desarrollo puede avanzar en el proyecto de manera más eficiente y efectiva, lo que es especialmente importante dado el presupuesto limitado del proyecto.

En tercer lugar, la metodología ágil es altamente adaptable a los cambios y permite que el equipo de desarrollo ajuste los objetivos del proyecto a medida que se avanza en el desarrollo. Esto es importante, ya que en una situación donde Juan no tiene conocimientos previos sobre el desarrollo de software, es posible que surjan cambios y ajustes a lo largo del proyecto.

Por último, la metodología ágil se enfoca en la entrega temprana de valor, lo que significa que el equipo de desarrollo puede entregar un producto viable de manera más rápida y eficiente. Esto es importante, ya que en una situación donde el presupuesto es limitado, es necesario maximizar la eficiencia y el valor del proyecto.

Además, la metodología ágil se enfoca en el trabajo colaborativo y la comunicación continua entre el equipo de desarrollo y los stakeholders, lo que permitiría a Juan estar involucrado en todo el proceso de desarrollo y asegurarse de que la aplicación móvil esté satisfaciendo las necesidades de su empresa.

También, la metodología ágil se adapta bien a proyectos con presupuestos y plazos limitados, ya que se enfoca en la entrega temprana de valor y en ajustar los objetivos del proyecto a medida que se avanza en el desarrollo. Esto sería útil en la situación de Juan, donde el presupuesto es limitado y se necesita una solución eficiente en costos y tiempo.

Diagramas de Modelado de Requerimientos

Reporte de Configuración de Perfiles

Perfil de Juan:

Nombre: Juan

Rol: Dueño de la empresa

Responsabilidades: Tomar decisiones estratégicas, proporcionar retroalimentación sobre el desarrollo de la aplicación móvil, asegurarse de que la aplicación móvil se ajuste a las necesidades de la empresa.

Perfil del equipo de desarrollo:

Nombre: Equipo de desarrollo

Rol: Desarrolladores de software

Responsabilidades: Desarrollar y entregar la aplicación móvil, trabajar en estrecha colaboración con Juan para asegurarse de que la aplicación móvil satisfaga las necesidades de la empresa.

Perfil de los empleados:

Nombre: Empleados de la empresa

Rol: Trabajadores de la empresa

Responsabilidades: Realizar tareas y responsabilidades específicas en diferentes áreas de la empresa (por ejemplo, producción, ventas, contabilidad, etc.)

Perfil de los usuarios de la aplicación móvil:

Nombre: Usuarios de la aplicación móvil

Rol: Clientes, empleados de la empresa, y/o otros stakeholders

Responsabilidades: Usar la aplicación móvil para administrar y mejorar la eficiencia y la productividad de la empresa.

Perfil del administrador de la aplicación móvil:

Nombre: Administrador de la aplicación móvil

Rol: Persona responsable de administrar y mantener la aplicación móvil.

Responsabilidades: Configurar y administrar el acceso de los usuarios a la aplicación móvil, realizar actualizaciones y mejoras en la aplicación móvil, asegurarse de que la aplicación móvil esté funcionando correctamente y satisfaciendo las necesidades de la empresa.

Justificación de la Selección del Tipo de Trabajo en Pantalla

La justificación de la selección del tipo de trabajo en pantalla dependería en gran medida de las necesidades específicas de la aplicación móvil que se está desarrollando. Sin embargo, algunas consideraciones generales para justificar la selección del tipo de trabajo en pantalla podrían incluir:

- Tipo de información: Si la aplicación móvil maneja una gran cantidad de información y datos complejos, un diseño de pantalla que muestre tablas y gráficos detallados podría ser más adecuado que un diseño de pantalla con un enfoque en la simplicidad.
- Facilidad de uso: Si la aplicación móvil está destinada a ser utilizada por personas que no están familiarizadas con la tecnología, un diseño de pantalla intuitivo y fácil de usar podría ser más importante que un diseño que muestre información compleja.
- Priorización de información: Si la aplicación móvil maneja diferentes tipos de información y datos, un diseño de pantalla que priorice la información más importante podría ser más adecuado que un diseño de pantalla que muestre toda la información en una sola pantalla.
- Consistencia de diseño: Si la aplicación móvil tiene múltiples pantallas, es importante que haya una coherencia y consistencia en el diseño de todas las pantallas para asegurar una experiencia de usuario fluida y sin interrupciones.

- Dispositivos móviles: Es importante tener en cuenta el tamaño de la pantalla de los dispositivos móviles en los que se utilizará la aplicación móvil y adaptar el diseño de pantalla en consecuencia para que sea legible y usable en diferentes tamaños de pantalla.

Justificación de la Selección de Interacción con el Usuario

La justificación de la selección de la interacción con el usuario dependería en gran medida de las necesidades específicas de la aplicación móvil que se está desarrollando. Sin embargo, algunas consideraciones generales para justificar la selección de la interacción con el usuario podrían incluir:

Comportamiento del usuario: Es importante conocer cómo los usuarios interactúan con la aplicación móvil y qué tipos de interacciones son más intuitivas y fáciles de usar para ellos. Por ejemplo, si la aplicación móvil está dirigida a personas que no están familiarizadas con la tecnología, es importante elegir interacciones simples y directas que sean fáciles de entender y utilizar.

Tipo de dispositivo: La selección de la interacción con el usuario también dependerá del tipo de dispositivo móvil en el que se utilizará la aplicación móvil. Por ejemplo, las interacciones táctiles como el desplazamiento y el pellizco para hacer zoom son más comunes en dispositivos móviles con pantalla táctil, mientras que las interacciones con teclado y mouse son más comunes en dispositivos de escritorio.

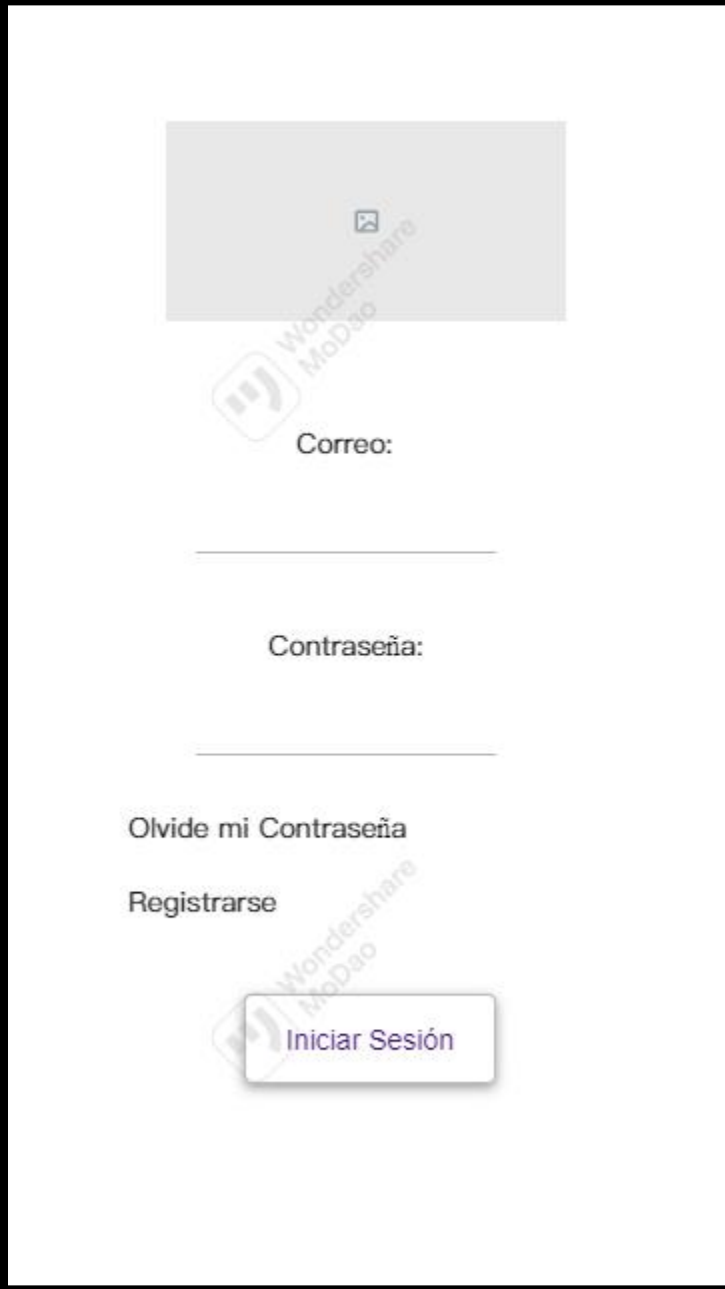
Necesidades de la aplicación: La selección de la interacción con el usuario también debe basarse en las necesidades específicas de la aplicación móvil. Por ejemplo, si la aplicación móvil requiere que los usuarios ingresen información detallada en formularios, puede ser más adecuado elegir una interacción que permita una entrada de datos más rápida y fácil.

Contexto de uso: Es importante tener en cuenta el contexto en el que se utilizará la aplicación móvil. Por ejemplo, si la aplicación móvil se utilizará mientras se conduce, es importante elegir interacciones que no distraigan la atención del usuario de la carretera.

Experiencia de usuario: La selección de la interacción con el usuario también debe basarse en la experiencia general que se desea brindar a los usuarios de la aplicación.

móvil. Por ejemplo, si se desea una experiencia más atractiva y emocionante, se pueden elegir interacciones más dinámicas y animadas.

Maqueta de Aplicación de Dispositivos Móviles



A mobile application login screen mockup. At the top is a grey rectangular area containing a small icon of a person with a plus sign. Below this is a watermark that reads 'Wondershare MoDao'. The main form consists of two input fields: the first is labeled 'Correo:' and the second is labeled 'Contraseña:'. Below the password field is a link that says 'Olvide mi Contraseña'. Further down is a link that says 'Registrarse'. At the bottom is a button labeled 'Iniciar Sesión'.

Recupera tu contraseña

Ingresa tu nombre de usuario,
el correo electrónico o
el número de teléfono
asociado a tu cuenta

Siguiente



Nombres

Apellidos

Edad

Cargo

Crear Cuenta

