

Crear el Diseño de Una Aplicación para nuestro nuevo cliente STEAM, la mayor empresa de plataforma de distribución de videojuegos, perteneciente al grupo VALVE CORPORATION.

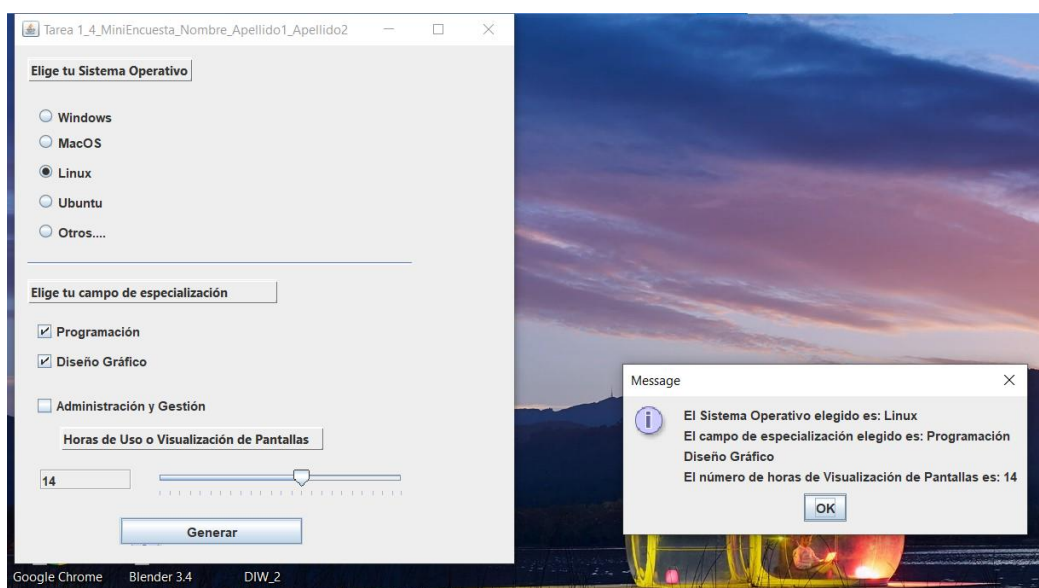
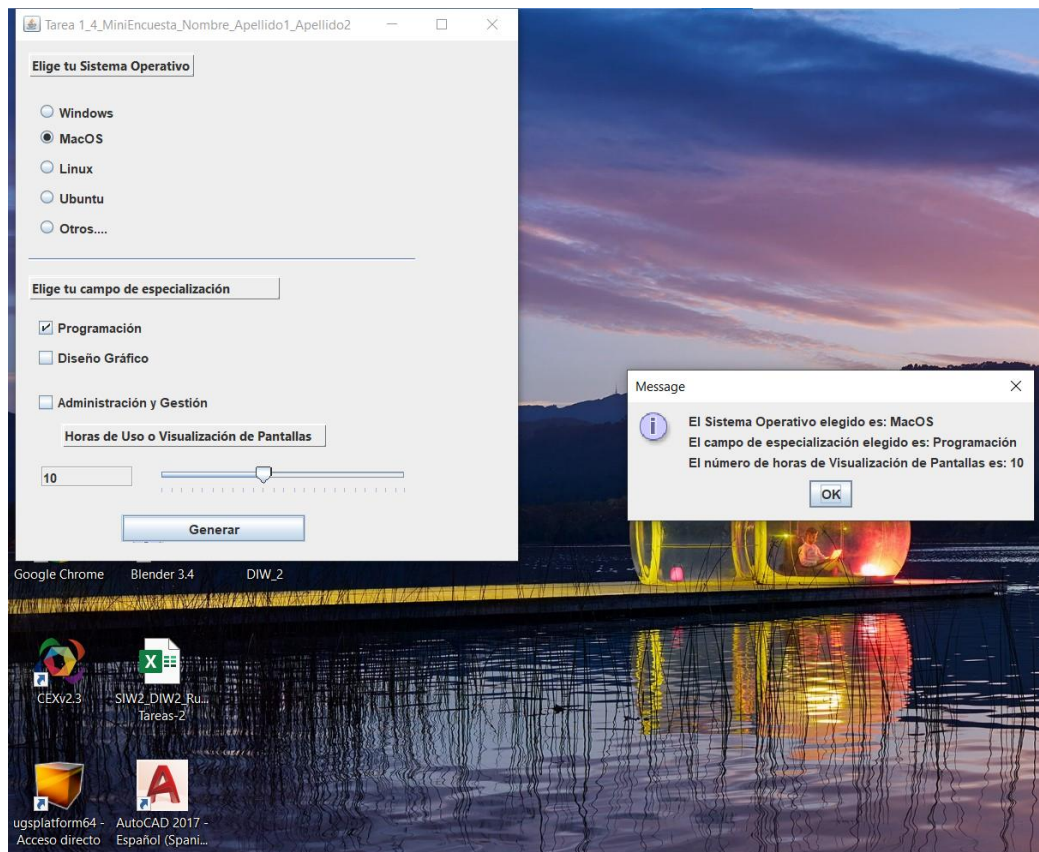
Ahora que ya sabéis los aspectos a tener en cuenta en el desarrollo y diseño de interfaces usables, crearás una aplicación con los conceptos y funcionalidad que hemos acordado en clase teniendo como máxima:

- La creatividad.
- Uso de las funcionalidades necesarias y requisitos mínimos acordados por consenso en el aula:
 - Pantalla Login para el trabajador que use la aplicación.
 - Paleta de colores, iconografía, fuentes estilo propio del cliente (ver y heredar aquellos aspectos más característicos de la web del cliente <https://store.steampowered.com>).
 - Funcionalidades imprescindibles:
 - Registro de videojuegos.
 - Temática
 - Precio compra
 - Fecha de lanzamiento a la venta
 - Mercados continentes o países a los que va dirigido y se se distribuirán los productos.
 - Nº de unidades requeridas a los distintos proveedores (SONY, PlayStation, Nintendo,etc,...), y donde serán enviadas (continente, países, etc,.)
 - Rangos de edades a los que va destinados los videojuegos.
 - Temáticas o género de los mismos.
 - Sinopsis o descripción breve del mismo.
 - Hardware o plataforma a la que va destinada.
 -etc,.
 - Cualquier campo item recurso que consideres es necesario para satisfacer las necesidades del cliente dada la actividad a la que se dedica (**libertad absoluta**).

Se valorará para cada propuesta que presente cada alumno:

1. Creatividad y originalidad del diseño **(2 pts)**.
2. La integración en la aplicación, de los campos mínimos requeridos por el cliente, definidos previamente en clase. Igualmente, nuevas funciones a consideración del “diseñador / desarrollador / programador” que consideres apropiadas para el enriquecimiento de la misma. Se valorará la correcta transición y navegación entre pantallas (3 min. - 10 máx.), y el maquetado de estas. **(2 pts)**
3. Cumplir características básicas y atributos de usabilidad. **(2 pts)**
4. Cumplir pautas de diseño usable. **(2 pts)**
5. Cumplir principios básicos estructurales **(2 pts)**.

*Para la entrega de la tarea se entregará el proyecto generado comprimido en un único archivo .ZIP cuyo nombre debe tener el formato **DI_T4_1_Apellidos_Nombre.zip**.*



Al dar sobre el Botón OK, se reinicia la aplicación.

*Para la entrega de la tarea se entregará el proyecto generado comprimido en un único archivo .ZIP cuyo nombre debe tener el formato **DI_T1_4_MiniEncuesta_Apellidos_Nombre.zip**.*