GC-F-004v.08

Análisis y desarrollo de software ADSO

FASE 3 Ejecución – GA6
Noviembre 04 de 2025

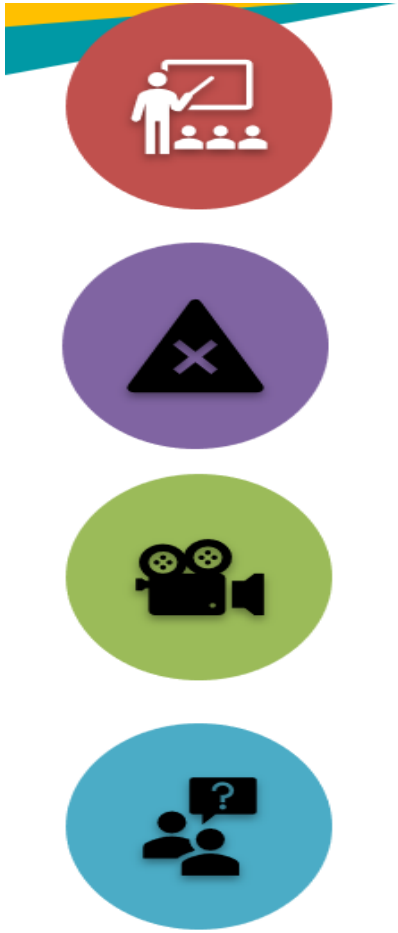
Agenda del día

1. Saludo de Bienvenida.
2. Recomendaciones Generales
3. Evidencias a desarrollar

   ✓*Evidencia de conocimiento GA6-220501096-AA3-EV01 selección herramientas para prototipado*
   ✓*Evidencia de desempeño GA6-220501096-AA3-EV02 crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas*

4. Resolución de Dudas e Inquietudes
5. Despedida Equipo de Instructores

Recomendaciones generales



1. Estudiar el material de la semana antes de la videoconferencia.
2. Evita distractores durante la sesión.
3. Toma nota de las dudas y preguntas que surjan durante la sesión y ten presente las que te hayan surgido durante el estudio del material.
4. Al final de la sesión, se asignarán 10 minutos para resolver todas las inquietudes que se hayan presentado.

Actividad de proyecto 6

Actividad de aprendizaje GA6-220501096-AA3 - Crear interfaces gráficas de usuario en aplicaciones de escritorio, web y móviles.

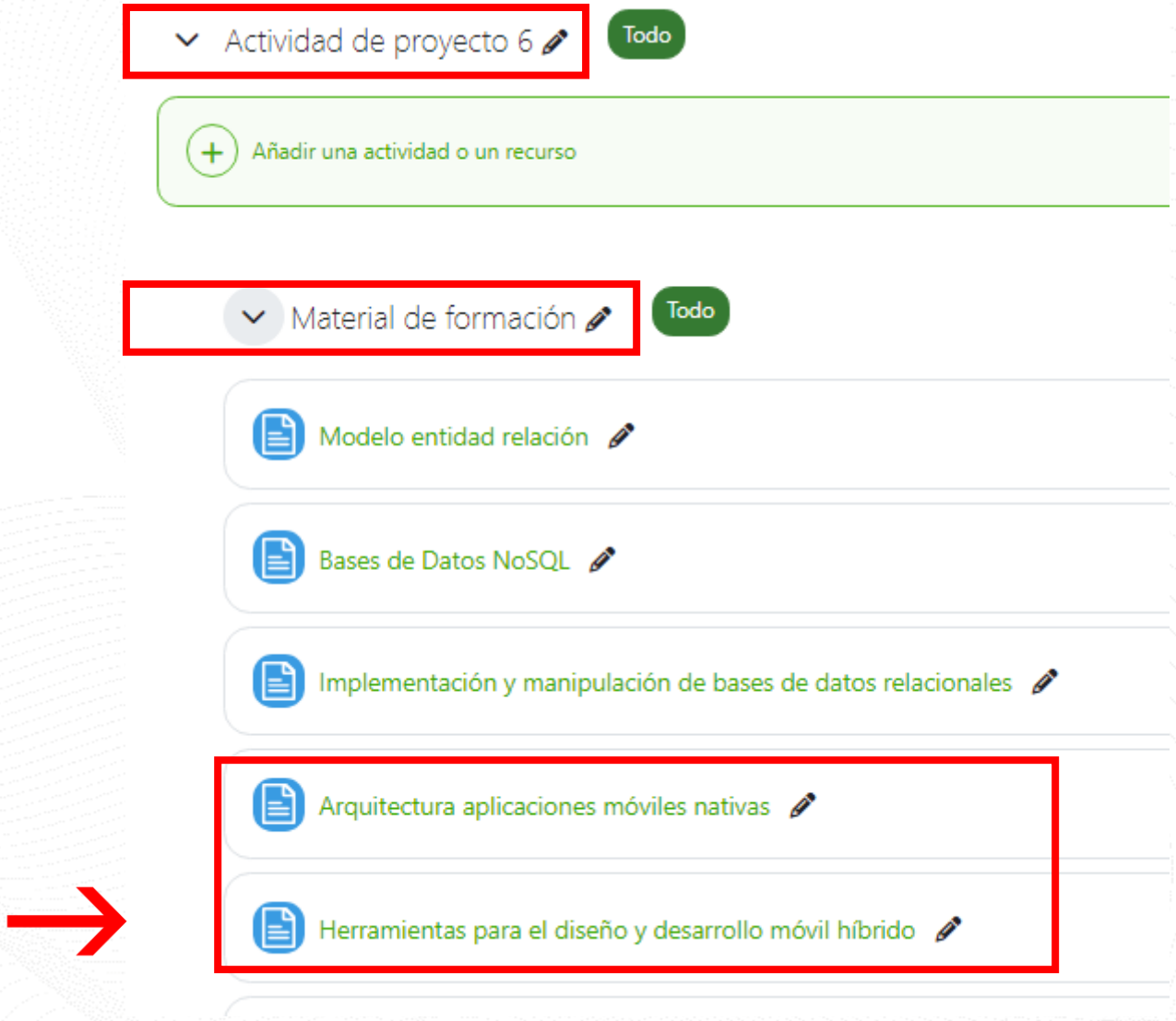
Esta actividad se centra en la aplicación de diseño utilizando las herramientas de prototipado para el desarrollo de aplicaciones web y móviles.

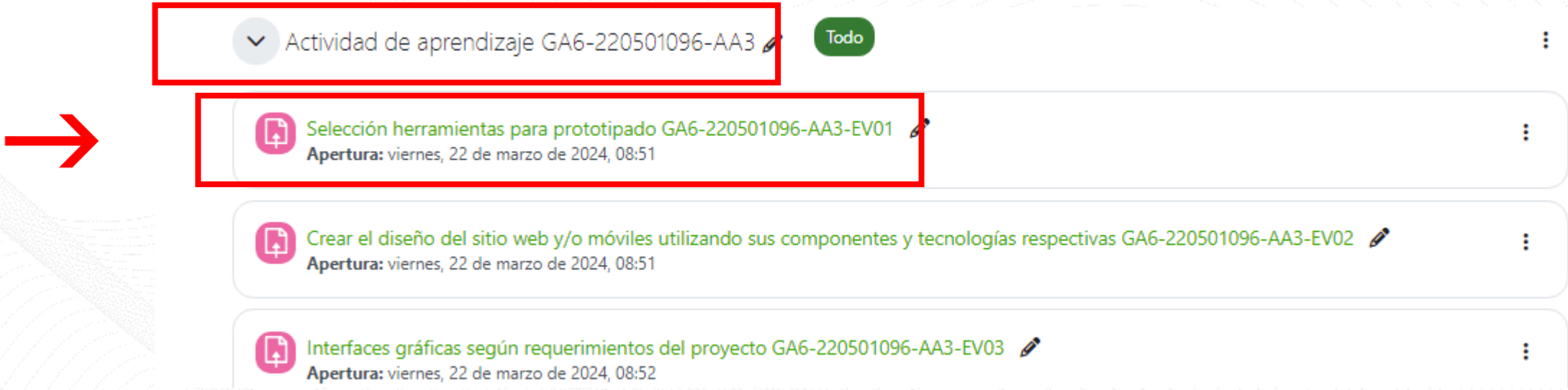
Duración: 48 horas
Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del material de formación: “Arquitectura aplicaciones móviles Nativas y Herramientas para el diseño y desarrollo móvil híbrido”.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

Evidencia de conocimiento: GA6-220501096-AA3-EV01 selección herramientas para prototipado

Seleccionar y probar herramientas de prototipado donde pruebe las principales funcionalidades de la herramienta realizando un ejemplo de creación de interfaz con algunos elementos.


Actividad de proyecto 6
Todo
Añadir una actividad o un recurso
Material de formación
Todo
Modelo entidad relación
Bases de Datos NoSQL
Implementación y manipulación de bases de datos relacionales
Arquitectura aplicaciones móviles nativas
Herramientas para el diseño y desarrollo móvil híbrido


Actividad de aprendizaje GA6-220501096-AA3
Todo
Selección herramientas para prototipado GA6-220501096-AA3-EV01
Apertura: viernes, 22 de marzo de 2024, 08:51
Crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas GA6-220501096-AA3-EV02
Apertura: viernes, 22 de marzo de 2024, 08:51
Interfaces gráficas según requerimientos del proyecto GA6-220501096-AA3-EV03
Apertura: viernes, 22 de marzo de 2024, 08:52

Herramientas de Prototipado

Los prototipos son una parte integral del proceso de diseño, ya que permiten la revisión de los conceptos básicos del proyecto en la etapa inicial de su desarrollo y compartir opiniones con el resto del equipo. Gracias a ellos puedes crear fácilmente una maqueta interactiva de un sitio web o aplicación móvil, que es capaz de identificar cualquier deficiencia en el flujo y la usabilidad del diseño antes de invertir demasiado tiempo ni dinero en su desarrollo.

¿Para qué sirve una herramienta de prototipado?

1. Visualizar la idea.
2. Comunicación con el cliente y el equipo:.
3. Validar la usabilidad:
4. Reducir errores y costos.
5. Agilizar el desarrollo.



Herramientas de Prototipado

1. Herramientas de baja fidelidad (wireframes)

- Balsamiq Mockups → Muy usada para prototipos rápidos tipo sketch.
- Moqups → Online, simple y colaborativa.
- Wireframe.cc → Minimalista, ideal para ideas iniciales.

2. Herramientas de media fidelidad

- Marvel App → Permite simular interacciones en móviles y web.
- Fluid UI → Rápida para prototipos interactivos.
- Justinmind → Muy útil para proyectos grandes con flujos lógicos.

3. Herramientas de alta fidelidad / diseño UI-UX

- Figma → Colaborativa en la nube, la más popular actualmente.
- Adobe XD → Integrada con el ecosistema de Adobe.
- Sketch → Potente, aunque solo disponible para macOS.
- InVision → Famosa para prototipos navegables y feedback en equipo.

4. Herramientas de prototipado avanzado (con lógica o código)

- Axure RP → Muy completa, incluye condiciones, variables y flujos.
- Proto.io → Prototipos de alta fidelidad, incluso animaciones.
- Framer → Ideal para prototipos con animaciones y microinteracciones.

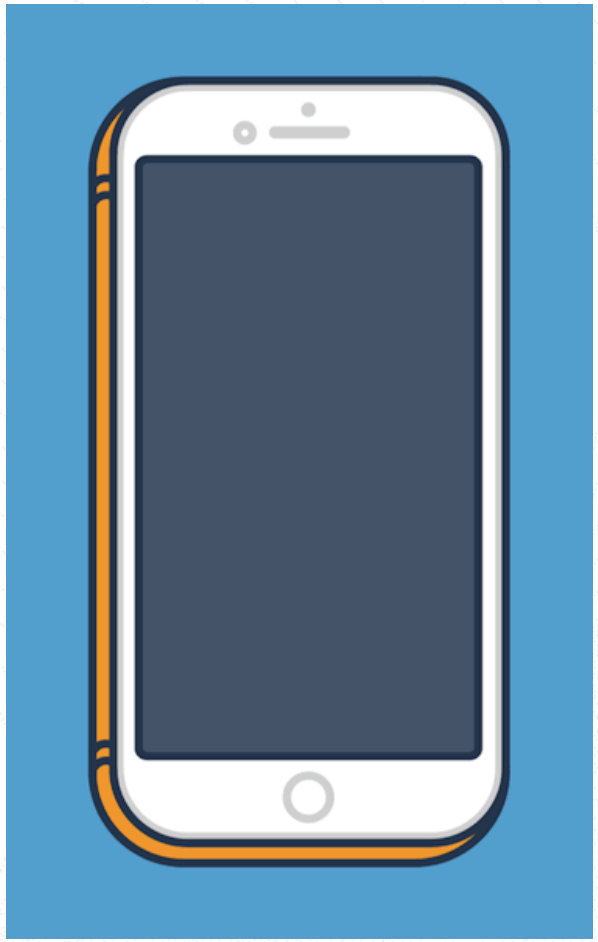


Herramientas de Prototipado

Justinmind

Justinmind es una herramienta de prototipado de sitios web, **aplicaciones software y aplicaciones móviles** que puede trabajar tanto con Windows como con Mac o también con iOs y Android. Existe una versión gratuita con la que puedes trabajar bastante bien aunque el precio de la versión Pro no es muy elevado.

https://www.justinmind.com/



In Vision

In Vision ha supuesto una revolución no solo en el mercado de las herramientas de prototipado sino también de gestión de un proyecto en general, desde las fases de creación de los mockups hasta el final del desarrollo. El valor que la distingue de otras herramientas es que es muy intuitiva tanto para el diseñador que la está utilizando como para el cliente.

https://www.invisionapp.com/

Herramientas de Prototipado

Origami

Origami es una herramienta de creación de prototipos cuya propiedad es de Facebook y se utilizó para crear las maquetas de varias aplicaciones como Instagram, Messenger y Paper. Aunque **se usa principalmente para aplicaciones de iOS** gracias a su integración con Apple Quartz Composer, Origami también es compatible al desarrollo de prototipos interactivos en Android.



Origami Studio 3 https://origami.design/

Marvel

Marvel es una herramienta fácil de usar válida para iOS y Android, que permite crear **propotipos funcionales de manera rápida y sencilla** a través de *wireframes* o bocetos. La aplicación permite a través de borradores, objetos insertados e incluso imágenes para presentar un diseño personalizado lo más parecido posible a la app que queremos crear.

https://marvelapp.com/

Tutorial Maker | Guía rápida de uso en Marvel app para la creación de mockups.

https://www.youtube.com/watch?v=v0rtH7bo620



❖ **Evidencia de conocimiento: GA6-220501096-AA3-EV01 selección herramientas para prototipado**

Seleccionar y probar herramientas de prototipado donde pruebe las principales funcionalidades de la herramienta realizando un ejemplo de creación de interfaz con algunos elementos.

3

Elementos para tener en cuenta en el documento:

- Se deben seguir las normas básicas de presentación de un documento escrito, es decir el documento debe tener como mínimo una portada, introducción, objetivo, pantallazos de las principales funciones de la herramienta de prototipado y pantallazos del ejemplo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

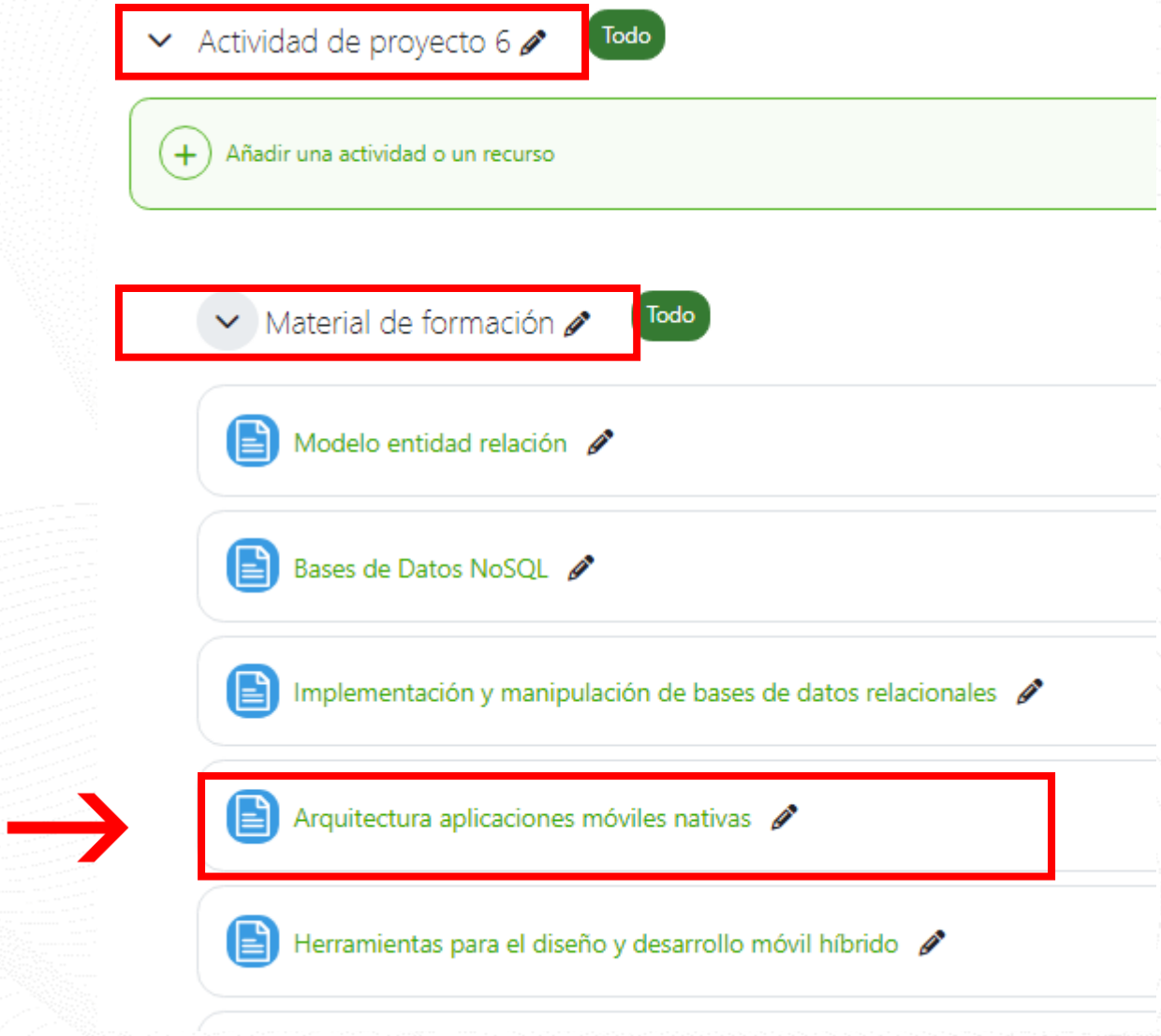
- **Productos para entregar:** la entrega se debe realizar en una carpeta Zip que contenga el documento en Word, y el archivo donde se realice el prototipado.
- **Extensión:** ZIP.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **selección herramientas para prototipado - GA6-220501096-AA3-EV01.**

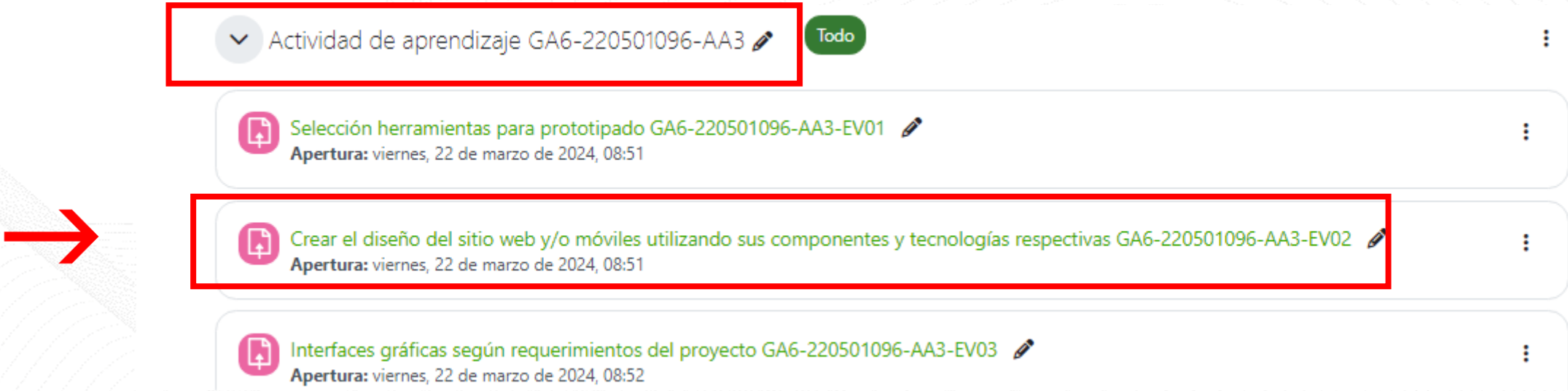
Archivo .zip (documento + prototipo)

Instrumento de evaluación

No.	VARIABLES/INDICADORES DE LOGRO	CUMPLE		Observaciones
		SI	NO	
1.	Selecciona y configura herramienta para creación de prototipos.		✓	30%
2.	Realiza ejemplos para la aplicación de la herramienta.			30%
3.	Maneja elementos de la herramienta para prototipado.			30%
4.	Cumple con los requerimientos básicos de la presentación del documento.			10%

Evidencia de desempeño: GA6-220501096-AA3-EV02 crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas


Actividad de proyecto 6
Todo
Añadir una actividad o un recurso
Material de formación
Todo
Modelo entidad relación
Bases de Datos NoSQL
Implementación y manipulación de bases de datos relacionales
Arquitectura aplicaciones móviles nativas
Herramientas para el diseño y desarrollo móvil híbrido


Actividad de aprendizaje GA6-220501096-AA3
Todo
Selección herramientas para prototipado GA6-220501096-AA3-EV01
Apertura: viernes, 22 de marzo de 2024, 08:51
Crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas GA6-220501096-AA3-EV02
Apertura: viernes, 22 de marzo de 2024, 08:51
Interfaces gráficas según requerimientos del proyecto GA6-220501096-AA3-EV03
Apertura: viernes, 22 de marzo de 2024, 08:52

***GA6-220501096-AA3-EV02 crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas**



Teniendo en cuenta las características del *software* a desarrollar y tomando como referencia las herramientas de prototipado vistas en los componentes formativos realice los *mockups* de navegación de aplicaciones web/o móvil cumpliendo con los requerimientos del *software*.



¿QUÉ ES UN MOCKUP?
es un modelo o prototipo visual utilizado en diseño y desarrollo de productos para representar cómo se verá y funcionará un producto final.

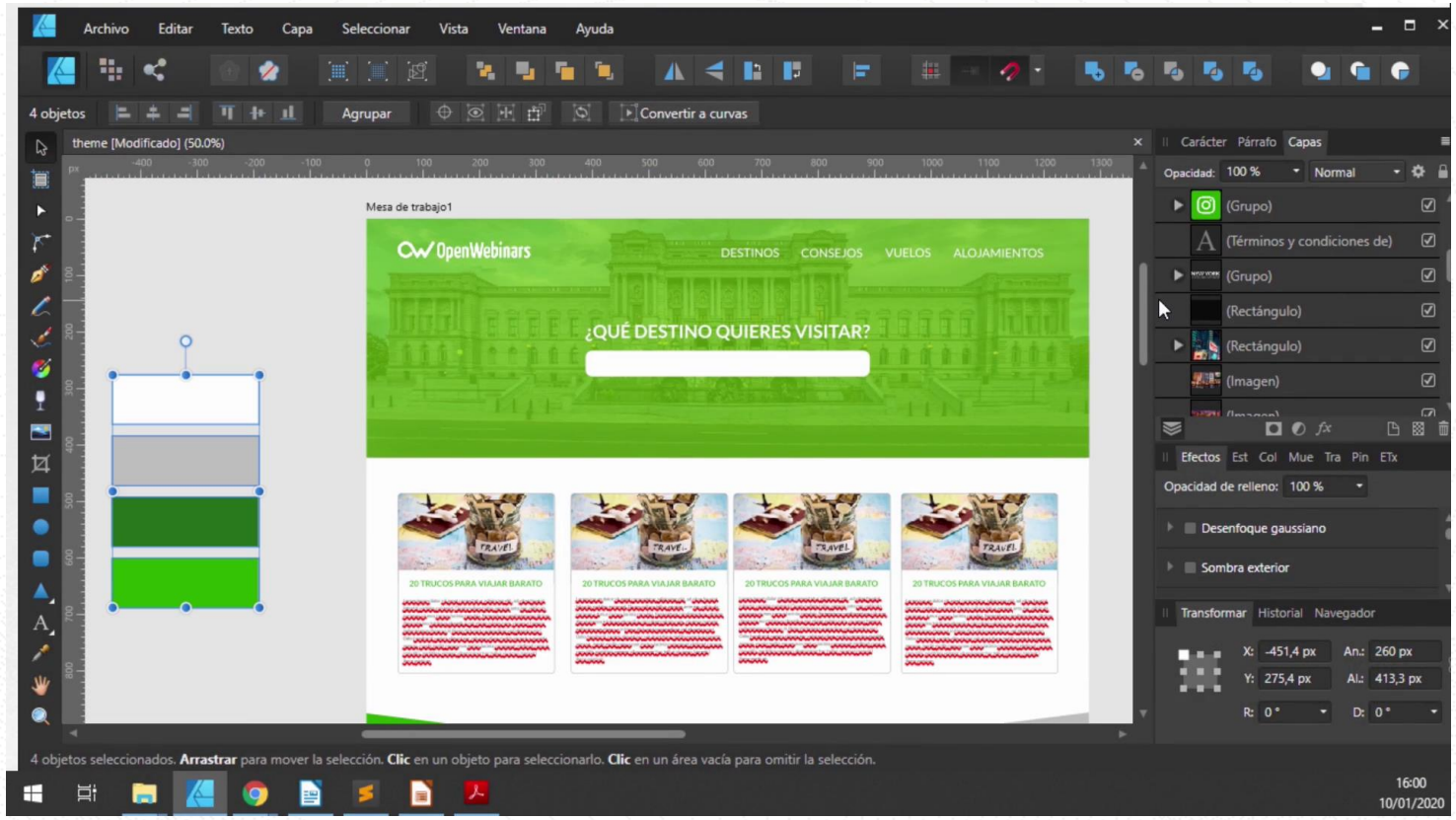
Los mockups pueden ser creados a mano o con herramientas digitales.

¿PARA QUÉ SIRVE UN MOCKUP?

Los mockups se crean con la finalidad de mostrar la distribución de los elementos de la interfaz.
para mostrar al cliente cómo puede quedar el diseño de su proyecto

el mockup sirve para:

- **Visualizar el diseño**
- **Probar varias opciones**
- **Identificar puntos de mejora**
- **Obtener feedback**
- **Ahorrar recursos**



¿Cómo escoger el mockup correcto?

Los usos de un mockup son los siguientes:

- Páginas web
- Logotipos
- LIbros y ebooks
- Embudos de venta
- Banners para web y redes sociales
- Aplicaciones multiplataforma
- Diseño de interiores
- Arquitectura
- Paisajismo



CÓMO HACER UN MOCKUP EN 7 PASOS

1. IDENTIFICA EL MENSAJE A TRANSMITIR
2. SELECCIONA LA HERRAMIENTA MÁS APROPIADA
3. DISEÑA LA ESTRUCTURA DEL DISEÑO
4. AGREGA LOS ELEMENTOS VISUALES
5. REVISA EL DISEÑO
6. DESCARGA EL MOCKUP
7. INSERTA EL DISEÑO EN EL MOCKUP



Diseño de Interfaz de Usuario de App con MarvelApp

https://www.youtube.com/watch?v=GG3ab1058Yw

Registro de usuario



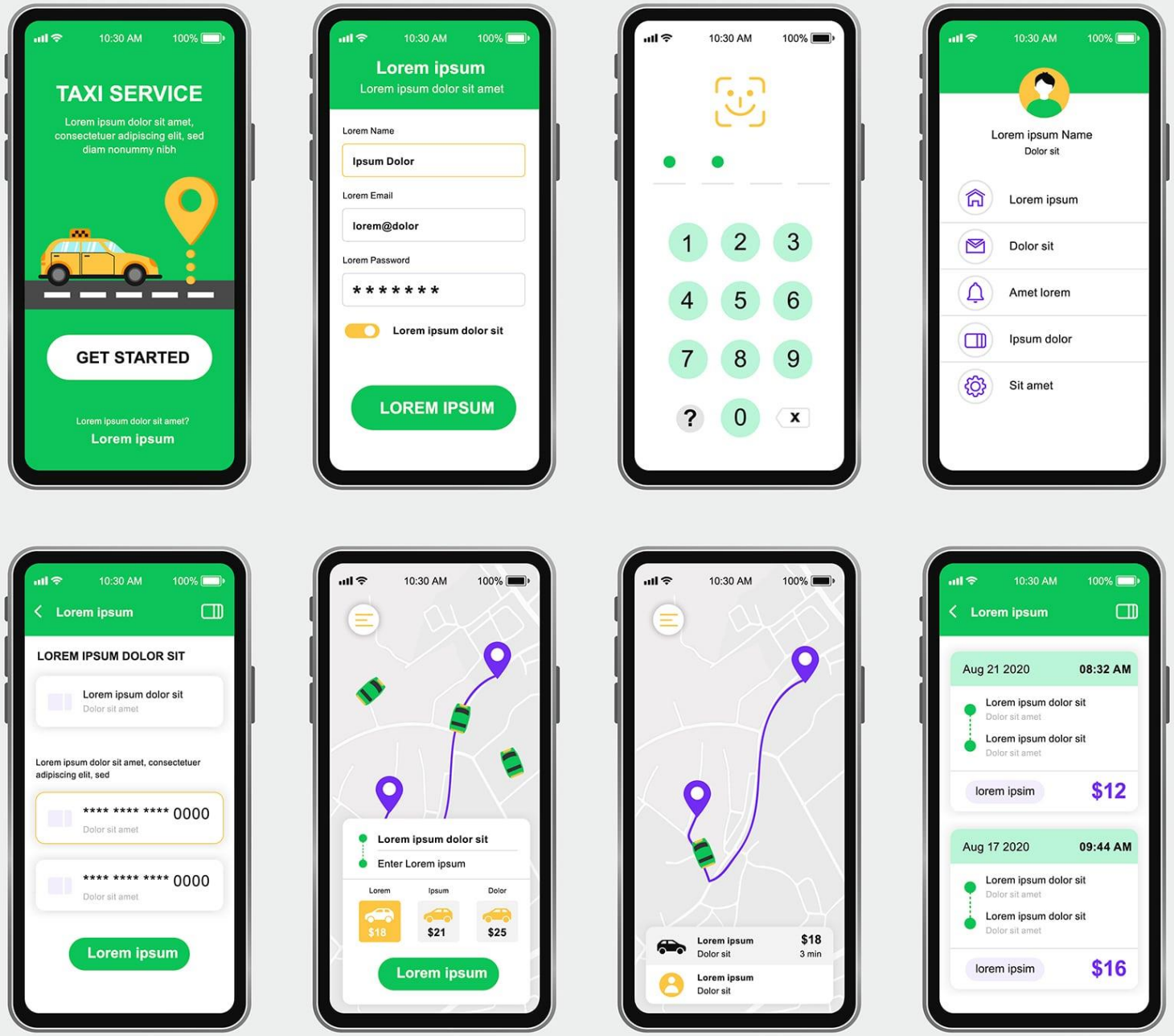
Inicio de sesión

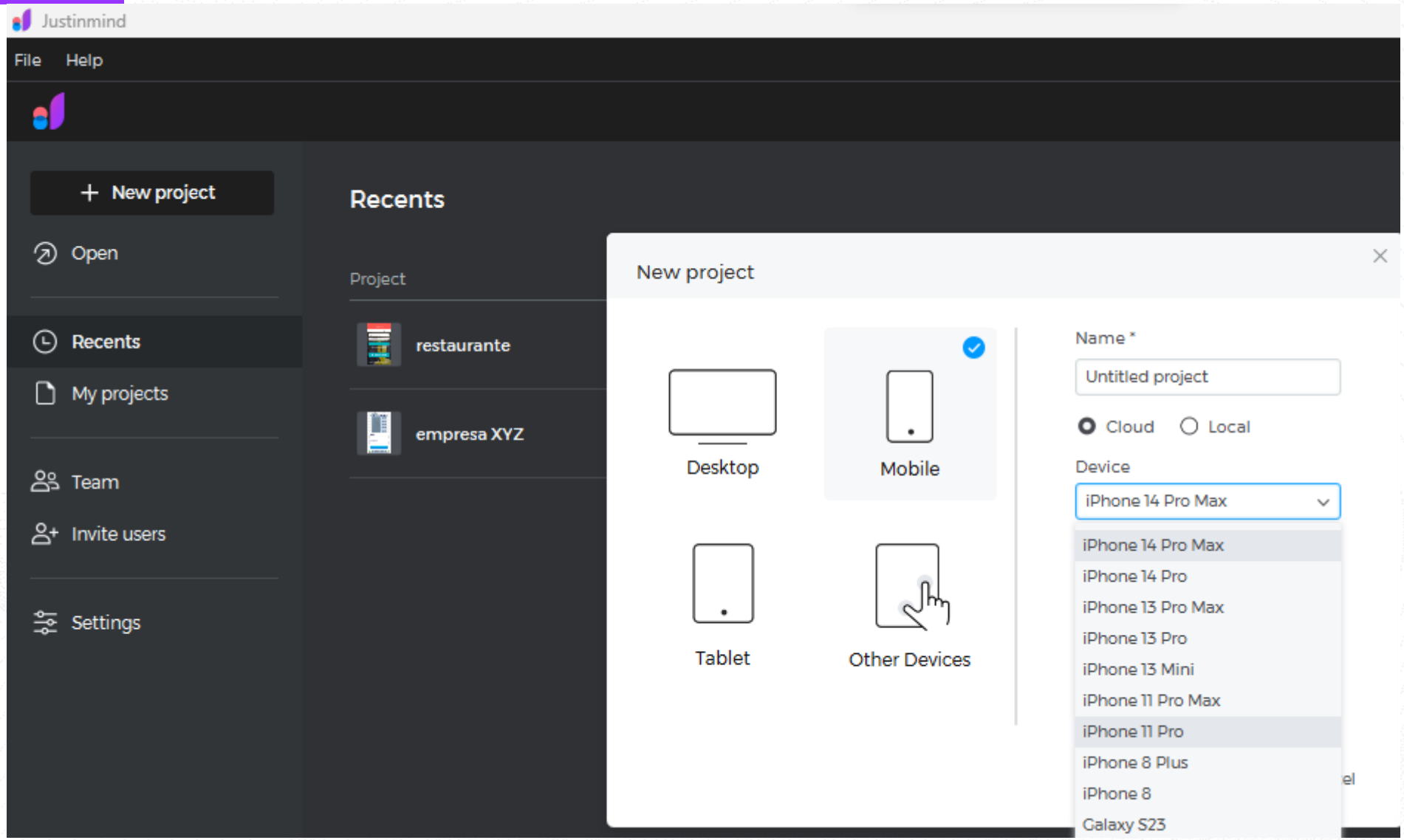


Módulo de servicios




9:41
DOONAMIS
USER NAME
PASSWORD
SIGN IN
Forgot Password?
New User? Create Account
9:41
Hello, George
Your Task
Daily
Weekly
Monthly
Daily
0/2 Task
You finished all your task,Keep it up!!
0%
View Task
Projects
Nursing Assistant
Sales Website
August
MO TU WE TH FR SA SU
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
9:41
Messages
Recent
Project's groups
Barry
Perez
Alvin
Dan
9:41


10:30 AM
100%
TAXI SERVICE
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh
GET STARTED
Lorem ipsum dolor sit amet?
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Lorem ipsum dolor sit amet
Lorem Name
Ipsum Dolor
Lorem Email
lorem@dolor
Lorem Password
****
Lorem ipsum dolor sit
LOREM IPSUM
1 2 3
4 5 6
7 8 9
? 0 x
Lorem ipsum Name
Dolor sit
Lorem ipsum
Dolor sit
Amet lorem
Ipsum dolor
Sit amet
Lorem ipsum
LOREM IPSUM DOLOR SIT
Lorem ipsum dolor sit
Dolor sit amet
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed
**** **** **** 0000
Dolor sit amet
**** **** **** 0000
Dolor sit amet
Lorem ipsum
Lorem ipsum dolor sit
Enter Lorem ipsum
Lorem
Ipsum
Dolor
$18
$21
$25
Lorem ipsum
Lorem ipsum
Dolor sit
$18
3 min
Lorem ipsum
Dolor sit
Lorem ipsum
Aug 21 2020
08:32 AM
Lorem ipsum dolor sit
Dolor sit amet
Lorem ipsum dolor sit
Dolor sit amet
lorem ipsim
$12
Aug 17 2020
09:44 AM
Lorem ipsum dolor sit
Dolor sit amet
Lorem ipsum dolor sit
Dolor sit amet
lorem ipsim
$16



Primeros pasos con Justinmind

https://www.youtube.com/watch?v=Z_kAOA3ZSl8



- **Evidencia de desempeño: GA6-220501096-AA3-EV02 crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas**

Teniendo en cuenta las características del *software* a desarrollar y tomando como referencia las herramientas de prototipado vistas en los componentes formativos realice los *mockups* de navegación de aplicaciones web/o móvil cumpliendo con los requerimientos del *software*.

Elementos para tener en cuenta en el documento:

- Se deben seguir las normas básicas de presentación de un documento escrito, es decir debe tener como mínimo una portada, introducción, objetivo, pantallazos de los *mockups* y descripción de cada interfaz.
- El prototipo debe contener navegación que muestra la funcionalidad según características del *software* a desarrollar.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** la entrega se debe realizar en una carpeta Zip que contenga el documento en Word, y el archivo donde se realice el prototipo.
- **Extensión:** ZIP.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **crear el diseño del sitio web y/o móviles utilizando sus componentes y tecnologías respectivas-GA6-220501096-AA3-EV02.**

Archivo .zip (Documento+prototipo)

Instrumento de evaluación

No.	VARIABLES/INDICADORES DE LOGRO	CUMPLE		Observaciones
		SÍ	NO	
1.	Realiza los *mockups* según requerimientos del software a desarrollar.			30%
2.	Los *mockups* cuentan con navegación entre interfaces.			30%
3.	Las interfaces están de acuerdo con los requerimientos del *software* a desarrollar.	✓		30%
4.	Los *mockups* están creados en una herramienta vista en los componentes formativos.			10%

Plazo Actividades:

03 de Noviembre al 16 de Noviembre



Dudas e inquietudes



1. Pedir la Palabra levantado la mano.
2. Iniciar indicando el nombre del instructor a quien se dirige la pregunta.
3. Ser muy exacto y breve en lo que se pregunta.

G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 01 8000 910270
Línea de atención al empresario: 01 8000 910682

@SENAComunica

www.sena.edu.co