

Evidencia: Producción de proyectos multimedia interactivo

Competencia del curso: Desarrolla productos interactivos de alto impacto visual y de fácil distribución para solucionar necesidades de negocios.

En la evidencia desarrollarás un proyecto interactivo que ayude a presentar y/o describir un proyecto por medio de imágenes, textos, audio, video y geolocalización. Tu trabajo sirve como testigo del aprovechamiento teórico y práctico del curso, pues debes demostrar sus conocimientos en un producto completo.

Un aspecto a considerar desde el inicio de tu proyecto es que debes documentar todo el proceso del mismo. Esta documentación puede incluir tu código con comentarios, tus bocetos, tu desarrollo de interfaz en Illustrator, Photoshop o cualquier herramienta de diseño gráfico, notas tomadas en clase, además de retroalimentación formal e informal tanto de tu facilitador como tus compañeros.

Consta de tres entregables:

Avance 1

- Definir si el proyecto se hará con un cliente o bien, será solamente para el desarrollo de tu portafolio.
- Planeación y diseño de elementos propios de la interfaz de la aplicación final.

Avance 2

- En el segundo entregable empezarás a trabajar con la aplicación, será el primer acercamiento con la programación de tu proyecto.

Evidencia final

- En el tercer entregable presentarás el proyecto completo, tomando en cuenta la retroalimentación de las fases anteriores y otros requisitos.

Más adelante se presentan las indicaciones específicas de cada entregable.

Requerimientos:

- Visual Studio Community.
- Illustrator.
- Photoshop.



Avance 1 – Diseño y planeación del proyecto

A continuación se describen las instrucciones para el primer avance:

1. Define si tu proyecto se hará con un cliente o bien, será solamente para tu portafolio.
2. Una vez que definas lo que será tu proyecto, empieza a reunir **información general** del proyecto (logotipo, a qué se dedica o de que se trata el producto de tu cliente). Mientras avanzas en tu proyecto deberás de reunir información específica para cada sección.
3. Crea **por lo menos tres bocetos** de diseño que muestren cómo planeas resolver la interfaz de usuario. En las etapas de inicio lo recomendable es dibujar a mano alzada la interfaz, marcando o indicando las animaciones o interacciones que pueden existir.
4. Elige uno de ellos.
5. Una vez que tengas definida la interfaz, preséntala a tu facilitador o cliente para obtener una retroalimentación al respecto.
6. Después de seleccionar cuál de tus opciones de diseño es la más viable, dibújala en Illustrator o Photoshop para que puedas definir y crear los efectos y acabados de cada elemento.
7. Identifica los elementos reusables (botones, indicadores, etc.) y defínelos en tu proyecto.
8. Diseña bocetos de la animación del intro, así como los elementos de geolocalización que incluirás.
9. Identifica las resoluciones y tamaños de pantalla más usados al momento y define la salida de tu aplicación. Tu proyecto debe ser responsivo al menos a dos tipos de dispositivos: laptop y smartphone, laptop y tableta, etcétera.
10. Entrega a tu facilitador un documento en el que incluyas:
 - La información recabada sobre tu cliente, o bien sobre el proyecto que quieras desarrollar por tu cuenta.
 - Tres bocetos de diseño que muestran cómo se verá la interfaz de diseño (pueden ser fotos de tus dibujos a mano).
 - Diseño digital de la interfaz.
 - Definición de los elementos reusables de tu proyecto.
 - Diseño de bocetos de la animación de la pantalla intro.
 - Diseño de los bocetos de geolocalización en la pantalla intro.
 - Definición del tamaño de salida de tu aplicación para al menos dos dispositivos.

Criterios de evaluación

Criterio	Puntaje
1. Incluye tres bocetos de diseño de la interfaz.	20
2. Define cómo se verá la interfaz y la diseña digitalmente a través de programas de edición de imágenes para al menos dos tipos de dispositivos.	30
3. Define cuáles son los elementos a reutilizar en el proyecto.	20

4. Presenta bocetos de las animaciones de la pantalla de introducción al proyecto. Así como los elementos de geolocalización.	20
5. Define cualidades técnicas de la salida del producto.	10



Avance 2 – Primer desarrollo del proyecto

Las instrucciones para el segundo avance son:

1. Revisa el contenido que has recopilado y edítalo de manera que sea digerible para la audiencia a la cual le presentarás dicha información.
2. Revisa el tipo de tipografía y el tamaño que usarás.
3. Selecciona y prueba la paleta de color para verificar que no cause conflicto con la tipografía y que sea lo suficientemente contrastante.
4. Define y ubica los elementos de interfaz. En lo posible haz las modificaciones primero en Illustrator o Photoshop y haz un muestreo para que recibas retroalimentación. Si cuentas con un cliente, puedes pedir su opinión directamente.
5. Definida la interfaz, crea botones reusables.
6. Cuida tu código y planéalo para que sea reusable y modular, de manera que minimices el retrabajo.
7. Mejora tus animaciones y elementos de geolocalización si es posible. Revisalas y evalúa si vale la pena aplicar cambios en ellas, recuerda que estamos trabajando para que la experiencia del usuario sea excelente, vale la pena invertir tiempo en los detalles.
8. En lo posible, crea efectos de entrada de cada pantalla. Este debería de ser código reusable para que puedas modificarlo eficientemente cuando sea necesario.
9. Avanza en el diseño del contenido y completa la información de todas las pantallas, de manera que tengas oportunidad de evaluar el diseño e interactividad de cada una de ellas. Prueba tus pantallas en los tipos de dispositivos que definiste.
10. Entrega a tu facilitador una primera versión de tu proyecto que incluya:
 - Botones reusables ya programados.
 - Animaciones trabajadas y mejoradas si es el caso.
 - Efectos de entrada en cada pantalla.
 - Las pantallas tienen contenido completo.

Criterios de evaluación

Criterio	Puntaje
1. El color y tamaño de la tipografía es adecuado y no causa conflicto con el resto de la interfaz.	20
2. El código se presenta de manera modular.	25
3. Contiene elementos reusables ya programados.	25
4. Muestra animaciones y elementos de geolocalización en el proyecto.	15
5. Incluye información en todas las pantallas.	15

Entrega final de evidencia –



Para tu entrega final deberás:

1. Tienes oportunidad de dar acabados finos a tus elementos gráficos. Puedes hacerlo desde tus plantillas de Illustrator y/o Photoshop.
2. Decide si tu aplicación tendrá música. Si es así, es momento de seleccionarla, así como los efectos de sonido que vayas a usar.
3. Prueba la aplicación en la mayor cantidad de computadoras que puedas para verificar que se ejecute correctamente. Así como también en los demás dispositivos que hayas seleccionado con antelación.
4. Revisa que todo el contenido se encuentre en su lugar. Haz nuevas pruebas, de preferencia con personas ajenas al proyecto para que detectes posibles errores o conflictos de interfaz.
5. Requerimientos de tu proyecto final:
 - a. Tener imágenes, texto, audio (opcional), geolocalización y video.
 - b. Debe de presentar animaciones en partes específicas para enriquecer la experiencia del usuario.
 - c. Debe ser desarrollado con HTML5, CSS3 y JavaScript.
 - d. Debe estar documentado, de manera que se pueda comprobar el avance de principio a fin.
 - e. Coloca tu proyecto en algún sitio Web gratuito que se pueda acceder desde cualquier parte.