



Desarrollador de aplicaciones móviles [Nivel 2]

Lección 1 / Actividad 1

Aplicaciones móviles a medida

IMPORTANTE

Para resolver tu actividad, **guárdala** en tu computadora e **imprímela**.

Si lo deseas, puedes conservarla para consultas posteriores ya que te sirve para reforzar tu aprendizaje. No es necesario que la envíes para su revisión.

Propósito de la actividad

Definir los alcances de la creación de una aplicación móvil para solucionar los requerimientos del cliente.

Practica lo que aprendiste

1. Define los requerimientos que debe tener una aplicación móvil de videojuegos.

Comprensión	¿La aplicación móvil es un complemento de otra o se desarrollará desde cero? _____
Alcance	¿A qué área geográfica va dirigida la aplicación móvil? _____
Tipo	¿Será pública, privada o abierta? _____
Control operacional	¿Qué institución administrará la aplicación móvil? _____

2. Identifica qué tareas pertenecen a cada área de trabajo durante el proceso del desarrollo de una aplicación móvil:

Actividad	Codificación	Diseño
Toma de requerimientos		
Codificación en HTML		
Diseño de <i>wireframes</i>		
Codificación en JavaScript		
Aplicación técnicas SEO		
Gestión de cambios		
Diseño de mapa de navegación		



3. Crea un mapa de navegación basándote en la aplicación móvil de tu preferencia siguiendo los pasos que se mencionan a continuación:
 1. Anota la cantidad de vistas que están en la aplicación.
 2. Genera un árbol jerárquico de las vistas, siendo la de cabecera, la primera vista con la que entras al sitio.
 3. Existen diferentes vistas que te enlazan a una misma vista; anota la que mayor número de enlaces tenga.
 4. Dibuja el mapa jerárquico en el siguiente espacio.



4. Del ejercicio anterior, toma la vista que más enlaces tenga en la aplicación móvil y dibuja su *wireframe* en el siguiente espacio:

A large, empty, rounded rectangular area with a thin blue border, intended for drawing a wireframe.