

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE
Departamento de Electrónica, Sistemas e Informática

Desarrollo tecnológico y generación de riqueza sustentable

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)
PAP PROGRAMA DE CIUDADES INTELIGENTES



ITESO
Universidad Jesuita
de Guadalajara

PAP 4L05 – VIDA DIGITAL

Re-diseño gráfico de la Red de Monitoreo del Medio Ambiente

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Lic. En Diseño integral. Meraz Aguilar Mónica Mariela

Profesor PAP: Pérez Bernal Luis Eduardo

Tlaquepaque, Jalisco, julio de 2017

ÍNDICE

Contenido

REPORTE PAP	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional	2
Resumen	2
1. Introducción	2
1.1. Objetivos	2
1.2. Justificación	3
1.3 Antecedentes	3
1.3. Contexto	3
2. Desarrollo	4
2.1. Sustento teórico y metodológico	4
2.2. Planeación y seguimiento del proyecto	13
3.Resultados del trabajo profesional	16
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto	16
5. Conclusiones.....	18
6. Bibliografía.....	18
Anexos (en caso de ser necesarios)	18

REPORTE PAP

Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) son una modalidad educativa del ITESO en la que el estudiante aplica sus saberes y competencias socio-profesionales para el desarrollo de un proyecto que plantea soluciones a problemas de entornos reales. Su espíritu está dirigido para que el estudiante ejerza su profesión mediante una perspectiva ética y socialmente responsable.

A través de las actividades realizadas en el PAP, se acreditan el servicio social y la opción terminal. Así, en este reporte se documentan las actividades que tuvieron lugar durante el desarrollo del proyecto, sus incidencias en el entorno, y las reflexiones y aprendizajes profesionales que el estudiante desarrolló en el transcurso de su labor.

Resumen

Podrás encontrar la investigación, la planeación y desarrollo de un logotipo pensado para un proyecto que trata del monitoreo de la calidad del medio ambiente dentro de las instalaciones del ITESO, así también en conjunto con otro proyecto que es a nivel zona metropolitana de Guadalajara.

También el diseño de la página web para ambos proyectos, como resultados obtuve los dos logotipos de los dos proyectos y el diseño de la página web.

1. Introducción

1.1. Objetivos

Planear y desarrollar la identidad corporativa y el diseño de página web de los proyectos “Red de monitoreo de la calidad del medio ambiente de la Zona Metropolitana de Guadalajara” y “Red de monitoreo ambiental del campus ITESO”. Este proyecto tiene como finalidad monitorear algunos parámetros ambientales en tiempo real, tales como la humedad, temperatura, oxígeno y dióxido de carbono entre otros. Esto ayudara a tomar ciertas decisiones.

1.2. Justificación

Este proyecto es socialmente responsable y ético ya que consta de diseñar e instalar sensores en determinadas zonas para ayudarnos a medir los diferentes gases, temperatura y partículas pequeñas y con esto monitorear el medio ambiente, para la toma de decisiones.

Haciendo que la página sea mucho más amena, y amigable con el usuario, ya que se piensa que con este proyecto hagamos conciencia a mucha gente sobre el tema del cambio climático.

1.3 Antecedentes

Este proyecto ya contaba con una página web con la que se podía seleccionar el nodo y así poder obtener la información del medio ambiente en ese determinado punto, mostrando en tiempo real las mediciones de ciertos gases, temperatura, partículas pequeñas entre otras también cuenta con graficas que representan las estadísticas. Con se puede crear un impacto en la sociedad y así alertarlos y crear conciencia. Las páginas web anteriores no eran muy amigables con el usuario, ya que era bastante complicada la interacción con ella.

1.3. Contexto

Estamos enfocados a las ciudades inteligentes, las cuales son las que tienen capacidad de crear, recopilar, procesar y transformar la información para hacer su procesos y servicios mejores y más eficientes permitiendo la calidad de vida mediante el uso eficiente de los recursos. Con esto se prevé que la gente se va a concentrar en las ciudades y con esto se generara sobrepoblación, y por consiguiente se tiene que invertir en muchos recursos para mejorar la calidad de vida cuando esto suceda.

Por esto se lleva a cabo la realización de este proyecto que está enfocado a monitorear la calidad del medio ambiente y esto a manera de Living-Lab en el ITESO.

Como prototipo para probarlo dentro de las instalaciones ya que es como una pequeña ciudad con bastante gente concentrada, carros, vegetación etc. Creando unos sensores para poder medir los diferentes gases, temperatura, partículas pequeñas entre otros. Por lo cual es necesario una plataforma para poder proyectar las mediciones, entonces se realizará la planeación y diseño de logotipos para ambos proyectos que son el del ITESO y el de la zona metropolitana, también se realizara el desarrollo de una página web donde cualquier usuario pueda ingresar y seleccionar el nodo de su preferencia y poder ver las gráficas y mediciones.

2. Desarrollo

2.1. Sustento teórico y metodológico

App

App, una abreviatura de la palabra application. Cuando hablamos de App, nos referimos a una aplicación informática que se diseña pensando en ejecutarla con los teléfonos inteligentes, tablets y otro tipos de dispositivos móviles. Tienen la función de ayudar al usuario en la realización de un trabajo concreto.

A la hora de desarrollar una aplicación móvil, habrá que pensar que debe adaptarse a cualquier sistema operativo que pueda tener un dispositivo: Android, iOS Windows Phone.

1. Aplicaciones Nativas

Son las que se desarrollan de forma específica para un sistema operativo determinado al que se conoce como software development kit o SDK. Cada plataforma tiene un sistema operativo diferente. Los más conocidos son iOS y Android. También existen otros como Windows Phone.

Cada uno de los sistemas operativos. Hay que tener claro que cada sistema utiliza un lenguaje determinado. Para que la aplicación sea exitosa, tu desarrollo tiene que ser nativo.

Cuando hablamos del lenguaje de sistema operativo, hacemos referencia a que:

- Las Apps para Android se desarrollan en Java.
- Las Apps para iOS se desarrollan en lenguaje Swift.
- Las Apps para Windows Phone antes se desarrollaban en .Net; ahora en C++ y Javascript.

La descarga o instalación de las aplicaciones nativas se realiza desde las diferentes app stores de cada dispositivo. Es importante señalar que las app nativas no necesitan una conexión a internet para su funcionamiento.

Además, tiene una gran ventaja respecto a los otros dos tipos de App. Las aplicaciones nativas están capacitadas para adaptarse al 100% a las funcionalidades del móvil y acceder a la mayoría de características hardware de este: cámara, agenda, gps,...

Una aplicación nativa tiene un coste más elevado. Como indicamos anteriormente, hay que tener en cuenta que se debe realizar una aplicación para cada sistema operativo. Eso hace que su precio se multiplique, dependiendo de los sistemas a los que queramos adaptar nuestra app. 2.Web Apps o aplicación web

El desarrollo de la aplicación está pensado para poder ejecutarla en cualquier dispositivo o navegador. Por tanto, la aplicación estará programada con independencia del sistema operativo. A diferencia de la App Nativa, con una sola aplicación web llegaremos a los diferentes dispositivos.

La Web Apps utiliza lenguajes muy conocidos entre los programadores como: HTML y CSS. Se ejecutan dentro del propio navegador web del dispositivo a

través de una URL. Una vez que deseas utilizarla, la propia aplicación se adaptará al dispositivo que estés usando.

No necesitan instalación, por lo que no siempre las encontraremos en los stores. Simplemente con crear un acceso directo, serviría para usar dicha web app. Dos claros ejemplos son los accesos directos a Safari en iOS o Google Chrome en Android.

Ventaja respecto a la App Nativa, su precio es más económico. Eso no significa garantía de éxito. Cuenta también con inconvenientes como la restricción en el acceso a ciertas características del dispositivo o la obligación de tener conexión a internet para su utilización.

3. Apps Interpretadas

Es un híbrido se encarga de combinar lo mejor de la App Nativas y la Web Apps.

Se desarrollan en los lenguajes más comunes de las aplicaciones web como HTML y CSS, por lo que se podrán utilizar en las diferentes plataformas. A la vez, dan la posibilidad de acceder a la mayoría de características hardware de cada dispositivo.

A pesar de estar desarrolladas en el lenguaje de la Web Apps, tienen la misma capacidad de adaptación de una App Nativa para cualquier smartphone, tablet o dispositivo. Su desarrollo es rápido y facilita el acceso a las diferentes plataformas con un esfuerzo mucho menor.

Se puede instalar desde la App store. Sobre su coste, indicar que es más económica que la App Nativas. Mientras que su utilización reporta una mejor experiencia que una Web Apps. (“Tipos de App,” n.d.)

*Página web

Una página web se define como un documento electrónico el cual contiene información textual, visual y/o sonora que se encuentra alojado en un servidor y puede ser accesible mediante el uso de navegadores. Una página web forma parte de una colección de otras páginas webs dando lugar al denominado sitio web el cual se encuentra identificado bajo el nombre de un dominio.

La creación y desarrollo de una página web se realiza bajo un lenguaje de programación capaz de ser interpretados por los navegadores, lenguajes como el HTML, PHP, ASP, JSP o RUBY son ejemplos entre otros.

hoy en día contamos con software especializado capaz de trabajar como un editor de texto ,estilo Word, que transforman toda la información insertada en un lenguaje de programación capaz de ser interpretado por los navegadores, de esta forma se liberalizó y se globalizó la creación de páginas webs con apenas unos escasos conocimientos informáticos, programas como Dreamweaver, Amaya, Sharepoint Designer o Mozilla Composer son entre otros los denominados WYSIWYG (acrónimo del inglés " lo que ves es lo que obtienes") capaces de crear complejas páginas webs con el entorno de un simple editor de texto.

Una vez que hemos creado y desarrollado nuestras páginas webs es necesario alojarlas en un servidor el cuál lo podemos definir como un ordenador conectado constantemente a la intranet privada o a internet cuyo objetivo es poder disponer de la página web a cualquier hora del día. Para poder acceder al servidor es necesario el uso de programas denominados clientes FTP, los cuales conectan el ordenador personal donde se ha desarrollado la página con el servidor donde se alojará, Filezilla, FileFTP o Cute FTP son entre otros ejemplos de clientes FTP.

Por último, una vez alojadas nuestras páginas webs estas son accesibles mediante el uso de navegadores los cuales permiten visualizar correctamente la información alojada y desarrollada, Chrome, Mozilla, Internet Explorer y Safari son

entre otros ejemplos de navegadores ampliamente utilizados. (“Que es una página web,” n.d.)

Mockups

Los Mock Ups son fotomontajes que permiten a los diseñadores gráficos y web mostrar al cliente cómo quedarán sus diseños.

Tanto si es un logotipo, como una tarjeta de visita, un folleto o una página web, existen mock up’s para todos los gustos y colores.

Permiten ahorrar en gastos de impresión y de montajes ya que, gracias a estas maquetas, podemos enseñar a nuestros clientes una idea más aproximada de cómo se vería su diseño en diferentes formatos: papel, páginas web, papelería, rótulos, vinilos, carteles con resultados muy realistas y bastante aproximados a la realidad.

En términos analíticos se puede definir a un mockup como a una maqueta de dimensiones completas de un diseño o dispositivo, con la intención de evaluar, promocionar o enseñar el modelo. La definición previamente mostrada suele utilizarse con mayor precisión para el diseño industrial, sin embargo en el diseño web y gráfico se suele emplear este término para demostraciones en digital de la manera en la cual se visualizará el diseño de un proyecto de corporación

¿Dónde Podemos encontrar Mockups para nuestros proyectos?

En la red se pueden encontrar tanto gratuitos como Premium (de pago), y la mayoría ofrecen resultados de calidad y fáciles de editar si tienes conocimientos de Photoshop. En muchas páginas como [graphicburger](#) , [freepik](#) o [freedesignresources](#) podemos encontrar muchos interesantes y realmente bien diseñados y sencillos de utilizar. Otras páginas como [graphicriver](#) los venden desde 3\$.

¿Cuál es la eficiencia del Mockup?

Los mockups son muy empleados para probar la proyección real de un trabajo que no esté completo, a través de él podemos visualizar el trabajo desde todas sus formas posibles. Son mostrados al cliente para exponer las propuestas y solicitar la validación del mismo.

¿Cómo se puede usar un Mockup?

Su uso es muy sencillo, al momento de ejecutar uno de estos, se debe revisar las capas que posee y editarlas según nuestro parecer, obviamente esto siempre y cuando tengamos la posibilidad de editarlas. Se recomienda que las capas se encuentren determinadas como “objetos inteligentes” para que en el momento de agrandarlas no se llegue a perder la calidad de la imagen.(Bravo, 2015)

¿Qué es un Wireframe?

Un wireframe o prototipo no es más que un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una página web.

El objetivo de estos es definir el contenido y la posición de los diversos bloques de tu web. Esto incluye menús de navegación, bloques de contenido, etc... Además, te permite como interactuarán estos elementos entre sí.

En los wireframes no se utilizan ni colores, ni tipografías ni cualquier elemento gráfico. Lo importante es centrarse en la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario. La prioridad son los contenidos de la web.

Al ser representaciones tan simples, te permiten crear múltiples versiones de un mismo proyecto de una forma rápida. Lo importante es tener clara la estructura de la web o aplicación antes de empezar con el HTML y el CSS para comprobar que no haya fallos importantes de base que luego te podrían suponer muchas horas de trabajo subsanar.

Ventajas de usar Wireframes

Rápidos y baratos de crear: Como son bocetos esquemáticos son rápidos de crear y tienen un coste muy bajo. Esto te permite realizar múltiples versiones hasta encontrar la adecuada sin que ello suponga un problema de tiempo o dinero.

Detectar y corregir los problemas antes: Al ser sencillos y rápidos de realizar te permiten exponerlos rápidamente a feedback y resolver problemas básicos relacionados con la usabilidad y funcionalidades propuestas.

Mejoras sencillas: En poco tiempo podrás mostrar los primeros Wireframes a amigos, clientes o repasarlos tu mismo para repasar las mejoras que se puedan realizar en el diseño, el posicionamiento de los elementos o la estructura de los contenidos.

Mejor usabilidad: Planear previamente la estructura y los elementos de la página web te permitirá ofrecer una mejor usabilidad al no improvisar sobre la marcha y haber definido previamente estos elementos.

Wireframes creados a mano

Es la forma más sencilla y económica de crear wireframes. Solo necesitas papel y lápiz y un poco de imaginación.

Puedes utilizar diferentes tamaños de papel para representar los distintos dispositivos en los que se verá la web y crear así diferentes estructuras para planear un diseño responsive. ("Wireframes," 2015)

Moodboard es la expresión inglesa de lo que llamamos en Español muro de inspiración.

Un moodboard es una herramienta gracias a la cual conseguirás tener las ideas muy claras para avanzar o arrancar un proyecto.

¿Como hacer un moodboard?

1. Palabras claves y título

Puedes hacer tu moodboard físicamente o digitalmente, tú eliges. Pero antes de lanzarte, elige palabras claves que transmitan lo que quieras sentir, que definan tu proyecto. No te pases con las palabras, ve al esencial. Intenta limitarte a un máximo de 5 palabras. Escribe también un título para tu moodboard. Intenta no repetir las mismas palabras con tus keywords y tu título. También cuida no evocar la misma idea con las palabras que uses.

2. Recopilar imágenes

Luego, puedes ir recopilando aquellas imágenes, retales, objetos, materiales que te emocionan y te ayudaran a transmitir aquello que deseas plasmar en el moodboard. Monta el moodboard, juega con los espacios. Todavía no fijes nada porque vas a necesitar un poco de tiempo para filtrar ideas, imágenes, colores...

En este proceso, tienes que ir al esencial y buscar únicamente aquellos elementos del moodboard que van a ayudarte, que va a transmitir lo que deseas.

Recopilar imágenes es un momento de lo más agradable, es mágico, sientes la inspiración llegar (y las mariposillas en el estómago). Sin embargo, tienes que tener un poco de cuidado porque puede ser un momento un pelín abrumador y las palabras claves como el título que hayas definido antes te ayudarán a no perder el norte. Junta retales, papeles y cosas que te hacen sentir bien, que te gustan por su color o su textura. (“¿Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace?” n.d.)

Psicología del color

Cada color nos evoca una emoción o un sentimiento.

Color	Sentimiento u emociones	Ejemplo
Rojo	Estimula el apetito, energía, amor, excitación, acción, audacia, pasión.	Mcdonalds, KFC, Pizza Hut
Azul	Seguridad, calma, honestidad, fuerza, cuidado, confianza.	Ford
Naranja	Feliz, sociable, amigable, accesible	Nickelodeon
Amarillo	Lógico, visionario, optimista, confidente	BIC
Verde	Orgánico, natural, cuidadoso, fresco, crecimiento.	Starbucks
Purpura	Imaginativo, creativo, nostálgico	yahoo
Negro	Sofisticado, lujoso, formal, estatus, autoridad	Chanel

Muchas veces los compradores eligen qué comprar basándose en el color. De hecho, según Color Marketing Group, una firma especializada en el uso de los colores, éstos equivalen a cerca del 85% de la razón por la que una persona elige un producto sobre otro. Además, el color tiene una gran importancia en el branding. Sólo piensa: Coca-Cola es rojo, UPS café e IBM azul.

Verde: Se asocia a la salud, a la tranquilidad, al dinero y a la naturaleza. Está comprobado que los trabajadores que laboran en un ambiente de este tono tienen menos dolores de estómago. Sin embargo, el efecto del verde depende mucho de su tonalidad; los tonos profundos evocan abundancia, mientras que los claro, calman.

Internet de las cosas

“Between the revolution of the internet and the metamorphosis of objects” (Gerald Santucci, 2010)

“The internet of the things links the objects of the real world with the anytime, anyplace connectivity for anything and not only for anyone. It refers to a world where physical objects and beings as well as virtual data and environments all

interact with each other in the same space and time. (“Define IoT - IEEE Internet of Things,” n.d.)

2.2. Planeación y seguimiento del proyecto

Descripción del proyecto

Realizar actualización de formato y diseño incluyendo propuesta de Diseño de logotipo, Colorimetría, fácil interacción de usuario con página web tanto del proyecto “WSN” como del proyecto “Red de monitoreo ambiental del campus ITESO”.

Estos dos proyectos se tratan de instalar en diferentes puntos sensores que miden gases, partículas, humedad, temperatura entre otras cosas. Esto con el fin de tener un indicador del estado del medio ambiente en un determinado punto de la ciudad y/o dentro de las instalaciones del ITESO, esta se ve proyectada en los sitios web.

- Plan de trabajo

Semana 1 22-26/05/17	Sesión 1	Explicación del PAP
	Sesión 2	Propuesta de Bitácora eh investigación de términos
	Sesión 3	Presentación de Proyecto
Semana 2 29-02/06/17	Sesión 4	Crear plan de trabajo/ Definir el flujo de inf. en la web.
	Sesión 5	Investigación de colores y formas para los Logotipo
	Sesión 6	Preguntar sobre el proyecto a Jorge Pardiñas
Semana 3 5-9/06/17	Sesión 7	Flujo de información de la web lista y colorimetría WSN
	Sesión 8	Trabajar en Diseño de Logotipo y web para “WSN”
	Sesión 9	Trabajar en Diseño de Logotipo y web para “WSN”

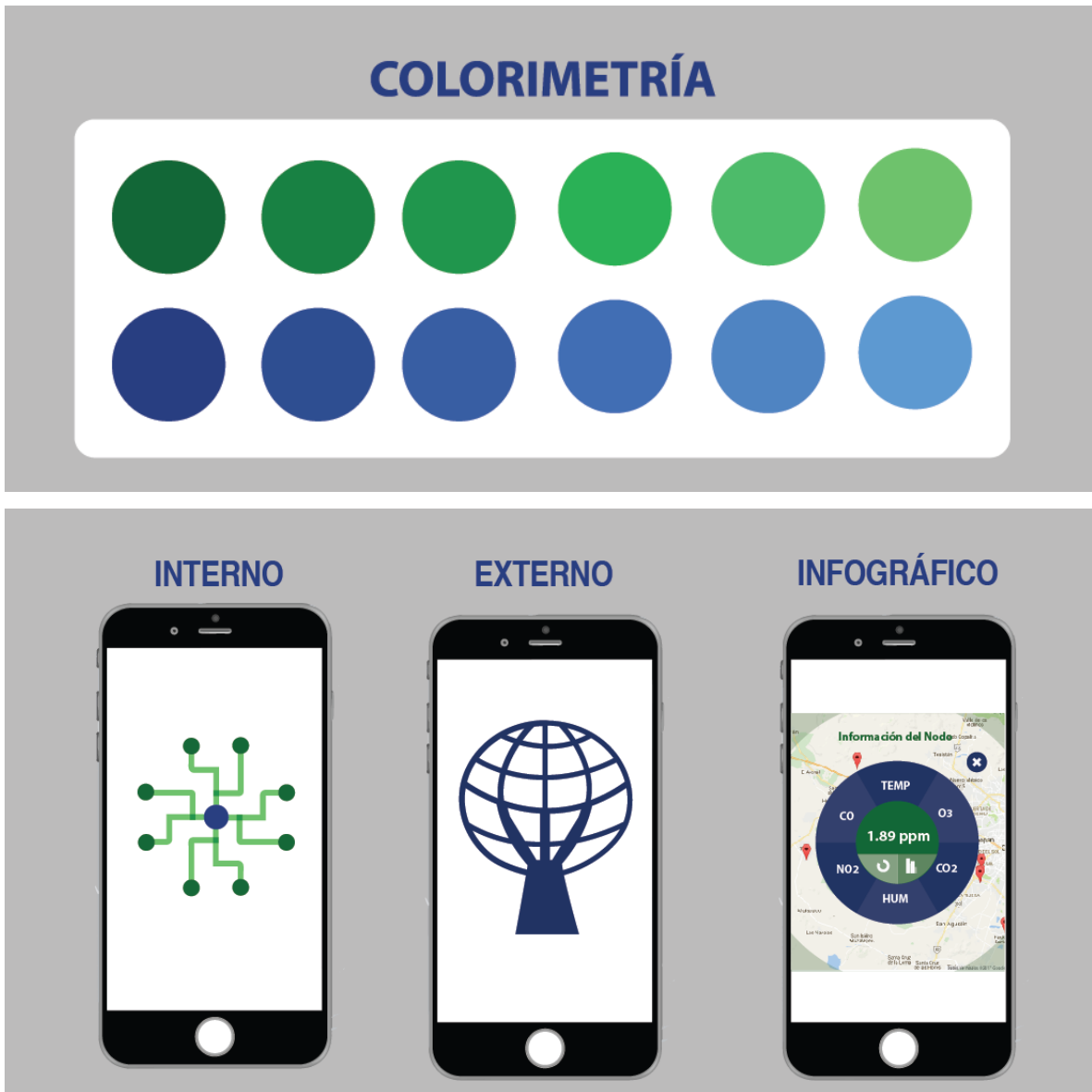
Semana 4 12-16/06/17	Sesión 10	Flujo de información de la web y colorimetría lista ITESO
	Sesión 11	Trabajar en Diseño logotipo y web ITESO
	Sesión 12	Trabajar en Diseño logotipo y web ITESO
Semana 5 19-23/06/17	Sesión 13	Presentar propuesta de diseño de ambos proyectos
	Sesión 14	Trabajar en Detalles y o cambios que se pueda llegar a presentar.
	Sesión 15	
Semana 6 26-30/06/17	Sesión 16	Trabajar en Detalles y o cambios que se pueda llegar a presentar.
	Sesión 17	Trabajar en Detalles y o cambios que se pueda llegar a presentar.
	Sesión 18	Presentar adelanto de reporte PAP
Semana 7 3-7/07/17	Sesión 19	
	Sesión 20	
	Sesión 21	Entrega de Proyecto, Reporte PAP
Semana 8 10-14/07/17	Sesión 22	Modificar detalles del producto
	Sesión 23	
	Sesión 24	

- Desarrollo de propuesta de mejora

Comenzando con el análisis de los proyectos, cuál es su enfoque y de que se tratan pude desarrollar el diseño de los logotipos, esto después de haber investigado ciertas cosas como la psicología del color, el fin del proyecto y analizar otras páginas web que ya están en función llegué a el diseño de los logotipos, los cuales van de la mano con el tema del proyecto.

Ya una vez teniendo el diseño de los logotipos se continuó con el desarrollo y diseño de las páginas web, se requería que las páginas web fueran mucho más amigables con el usuario y que fueran mucha más llamativas a la vista, también

que tuviera un acceso para usuarios los cuales verán cosas más técnicas y verificar si los nodos están activos. En el caso de los que no son usuarios solo tendrán acceso al mapa de nodos y a obtener las mediciones de cada uno en tiempo real.





3.Resultados del trabajo profesional

Desarrollar el diseño de logotipos de dos proyectos que van de la mano uno a nivel prototipo y otro a nivel profesional, una vez teniendo los logotipos pase al desarrollo de la página web, esta tenía ser amigable con el usuario, esto quiere decir que sea fácil de usar y de entender, que contenga todos estos datos del medio ambiente y que estos estén al alcance de todos, y así poder concientizar a la gente.

4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto

- Aprendizajes profesionales

Con este proyecto, hice uso de mis habilidades y saberes de diseño gráfico, digital, y que durante lo que llevo estudiando pude juntar la metodología y esto para crear un concepto para el proyecto. Con esto uno de los aprendizajes más importantes para mí fue que al realizar el logotipo de los proyectos, tuve que pensar en sus múltiples usos que este tendría, si este era adecuado con el

tema del proyecto, si se podría comprimir y aun así fuera visible, y todo esto lleva un proceso creativo, y todo es poco a poco, se plantea primero el problema y luego ya ir viendo cómo resolverlo. La retroalimentación del cliente sobre el proyecto de diseño fue muy enriquecedora, porque él te hace saber sus necesidades y que es lo que más le importa del proyecto.

Y con esto aprendí que todo proyecto lleva su proceso, su orden y su investigación para que este sea bueno.

- Aprendizajes sociales

Este proyecto es socialmente responsable ya que está enfocado en el monitoreo del medio ambiente, el cual nos lleva a estar al pendiente del estado del aire, agua, etc. Con este proyecto me siento capaz para poder llevar el proceso de un proyecto tanto social como no social, ya que primero se plantea el objetivo, después se tiene que analizar cuál es el problema, sus fallas y sus posibles mejoras, ya teniendo esto es mucho más fácil trabajar en el objetivo.

Con esto se produjo un bien público ya que la plataforma está abierta al público y así la gente se puede dar cuenta de las medidas de gases y temperatura entre otras cosas. También aprendí con los datos obtenidos de los sensores el impacto que nosotros como sociedad generamos y como la sobrepoblación y nuestros malos hábitos afectan al medio ambiente, creando mayor conciencia.

- Aprendizajes éticos

Una de las principales decisiones que tome fue el de la colorimetría, ya que tenía que decidir que colores eran los que más ayudaban y más se relacionaban con el tema del proyecto y que diera un buen impacto.

El trabajar en equipo junto con compañeros de otras carreras y aprender temas de los cuales yo no estoy muy rodeada fue muy gratificante.

- Aprendizajes en lo personal

Al estar conviviendo con personas de otros campos, pude aprender cosas que no tienen nada que ver con el diseño, y eso me aportó bastantes cosas, formamos un

buen equipo de trabajo, y teniendo esa unión el proyecto pudo ir por mejor camino, ya que se tomaban en cuenta las diferentes opiniones.

5. Conclusiones

Se cumplió el objetivo del proyecto como se esperaba, el cual era el desarrollo de logotipo junto con la página web de dos proyectos que van de la mano, uno a escala pequeña que es el de monitoreo del medio ambiente dentro del ITESO y otro es de la zona metropolitana de Guadalajara.

Lo que quedo pendiente es el nombre que se le pondrá al proyecto, ya que las siglas no favorecían al proyecto.

Como sugerencia también vi viable que en la página web se agregara un apartado en el cual la gente que ingresara pudiera informarse sobre términos, y también de que se trata el proyecto, su historia y trayectoria.

6. Bibliografía

Bravo, C. (2015, March 3). ¿Qué es un Mock Up? Retrieved May 23, 2017, from <http://estudioka.es/que-es-un-mock-up/>
Define IoT - IEEE Internet of Things. (n.d.). Retrieved July 3, 2017, from <http://iot.ieee.org/definition.html>
¿Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace? (n.d.). Retrieved May 30, 2017, from <https://annaand.co/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>
Que es una página web. (n.d.). Retrieved June 6, 2017, from <http://www.quees.info/que-es-una-pagina-web.html>
Tipos de App: ¿Qué es una app y para qué sirven? | Blog YeePLY. (n.d.). Retrieved June 6, 2017, from <https://www.yeeply.com/blog/tipos-de-app-y-para-que-sirven/>
Wireframes: Que son y como crearlos. (2015, March 30). Retrieved June 7, 2017, from <http://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/>

Anexos (en caso de ser necesarios)

Bitácora