

# INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

## Dependencia de adscripción al PAP

CENTRO PARA LA GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA

## PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

### Nombre del PROGRAMA

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN Y LA TECNOLOGÍA



ITESO, Universidad  
Jesuita de Guadalajara

### Código y nombre del PAP

3H01 MICRO Y PEQUEÑAS EMPRESAS DE ALTA TECNOLOGÍA

Tutol, aplicación para móviles  
Arges Software Solutions SA de CV

### PRESENTAN

Lic. Diseño Integral Mónica Alejandra Ocampo Llamas

Lic. Diseño Integral Renata Lomelí Plascencia

Profesores PAP: Mtra. Beatriz Rodríguez Castellanos Mtra. Celis Ortiz García y  
Mtro. José Antonio Gerardo Pujals Acevedo.

Tlaquepaque, Jalisco, julio 2019.

# REPORTE PAP

## ÍNDICE

### Contenido

REPORTE PAP .....	1
REPORTE PAP .....	2
Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional .....	2
Resumen .....	2
1. Introducción .....	3
2. Desarrollo .....	5
3. Resultados del trabajo profesional .....	9
4. Reflexiones del alumno o alumnos sobre sus aprendizajes, las implicaciones éticas y los aportes sociales del proyecto. ....	12
•    Aprendizajes profesionales .....	12
•    Aprendizajes sociales .....	13
Renata Lomeli : .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
•    Aprendizajes éticos .....	14
•    Aprendizajes en lo personal .....	15
5. Conclusiones .....	15
6. Bibliografía .....	16
Duarte y Jon Wiley. (2014). Material Design. 25 de octubre de 2017, de Google Sitio web: <a href="https://material.io/design/">https://material.io/design/</a> .....	16
7. Anexos .....	16

# REPORTE PAP

## Presentación Institucional de los Proyectos de Aplicación Profesional

Los Proyectos de Aplicación Profesional son una modalidad educativa del ITESO en la que los estudiantes aplican sus saberes y competencias socio-profesionales a través del desarrollo de un proyecto en un escenario real para plantear soluciones o resolver problemas del entorno. Se orientan a formar para la vida, a los estudiantes, en el ejercicio de una profesión socialmente pertinente.

A través del PAP los alumnos acreditan el servicio social, y la opción terminal, en tanto sus actividades contribuyan de manera significativa al escenario en el que se desarrolla el proyecto, y sus aprendizajes, reflexiones y aportes sean documentados en un reporte como el presente.

## Resumen

El proyecto se trabajó dentro del PAP en la empresa de Arges Lab Software Solutions S.A. de C.V. en el verano 2019. Es una aplicación móvil que ofrece tutorías en tiempo real a los estudiantes universitarios a través de la interacción con profesores especializados en diversos temas de estudio.

Para llevarlo a cabo fue necesario utilizar varias metodologías una llamada *Scrum (metodología para la estructuración de un proyecto)* y la de *Ux/UI (metodología para el diseño web que se basa en la experiencia de usuario y en el interfaz del usuario)*, las cuales serán explicadas en el apartado de metodología. Durante el proceso de diseño de la aplicación fue necesario tomar en cuenta los criterios de *Material Design (normativa de diseño enfocado en la visualización del sistema operativo Android)* y la diferencia entre los distintos sistemas operativos de los teléfonos celulares iOS y Android.

Dentro del PAP se trabajará en el cambio de nombre de la aplicación y con ello la creación del manual de identidad de la marca, de igual manera el diseño de todas las pantallas requeridas para el funcionamiento de la App en ambos

sistemas operativos antes mencionados.

Será un trabajo laborioso por el poco tiempo que se tiene y la gran cantidad de tareas por hacer, pero con dedicación y trabajo en equipo se logrará entregar todos los requerimientos al final del PAP.

## 1. Introducción

### 1.1. Objetivos

El proyecto busca diseñar las pantallas necesarias para el funcionamiento de la aplicación móvil en sistema operativo iOS y Android utilizando la normativa de material *Design* (normas creadas por Google que indica cómo debe de ser cada elemento dentro de una aplicación móvil) tomando en cuenta que la aplicación será utilizada en tabletas.

Diseñar el flujo de la aplicación, elegir paleta de colores, y tipografía para la aplicación.

Cambiar el nombre de la aplicación de TeachMer, a uno más representativo para el mercado dirigido; y crear un logo con el fin de lograr que la aplicación llegue al público deseado y sea utilizada.

### 1.2. Justificación

Hoy en día se tiene bien ubicados los proyectos tecnológicos que nacen a partir de una idea y de una necesidad de las personas, por eso mismo con el proyecto se busca desarrollar una solución para satisfacer la misma.

Algunos de los beneficios serán que el alumno va a poder resolver sus dudas en su tiempo libre y podrá tener mejores calificaciones.

Algunos de los beneficios serán que los alumnos de universidades podrán consultar, resolver, dudas de alguna área de conocimiento en su tiempo libre y desde donde estén motivando así a que logren mejores calificaciones.

Los beneficios que tendrán los profesores serán que ellos podrán elegir el horario adecuado para ellos de tutorías a ofrecer y se les pagará por ello.

Dar acceso a la educación a través de una aplicación móvil que ofrece tutorías en tiempo real para estudiantes universitarios mexicanos. El estudiante contará con una plataforma vanguardista y fácil de utilizar a cualquier hora y lugar donde se encuentre desde un dispositivo móvil.

### 1.3 Antecedentes del proyecto

Arges Lab es una empresa que se enfoca en dar las mejores soluciones tecnológicas personalizadas y propias. Fue fundada por egresados del ITESO a inicios del año 2019.

La empresa busca llegar a los emprendedores jóvenes para que desarrollen sus aplicaciones y crear aplicaciones propias. Su meta es llegar a ser la empresa número uno en México de aplicaciones móviles y lograr ser una empresa visionaria que tome decisiones de manera inteligente y anticipada.

El objetivo principal de Arges Lab es tener procesos eficientes que permitan aumentar la productividad y mantener el crecimiento de la empresa.

### 1.4. Contexto

El proyecto se desarrollará en las instalaciones de Arges Lab, ubicadas en el Parque Tecnológico del ITESO, en Tlaquepaque, Jalisco.

La empresa se basó en el modelo de negocio llamado Arcoíris de la innovación, para la creación de la idea de la aplicación móvil, el cual propone 9 bloques donde las empresas pueden innovar y son elementos que cuenta para hacer creatividad y agregar valor en los procesos, servicios, productos, modelos de negocio y hasta la forma de mejorar los procesos o entregas.

Los nueve bloques son los siguientes:

- Rojo: nuevos productos
- Naranja: Nuevos servicios

- Amarillo: nuevos procesos o tecnologías
- Verde bajito: nuevas experiencias
- Verde fuerte: nuevas estrategias (modelo de negocio)
- Turquesa: nuevos mercados
- Azul: nuevos canales de distribución-comunicación
- Morado: nuevas alianzas estratégicas

### 1.5. Enunciado breve del contenido del reporte

El documento contiene los antecedentes, justificación y objetivos del proyecto. Integrando la planeación, el proceso de propuesta de mejora y resultados. Se mostrarán los puntos principales y los más representativos para crear una App para asesorías, aclarar las dudas de estudiantes universitarios mexicanos, en tiempo real.

## 2. Desarrollo

### 2.1. Sustento teórico y metodológico.

Para desarrollar los diseños fue necesario:

- Aprender a utilizar un software de la paquetería de Adobe, llamado Adobe XD. Es un software creado específicamente para el diseño digital, diseño de prototipos para aplicaciones móviles y páginas web.
- Conocer acerca Ux /Ui, que en español es conocido como la experiencia del usuario y la interfaz del usuario, metodología que busca crear la mejor experiencia del usuario al momento de interactuar con un sitio o un servicio conociendo las necesidades y limitaciones de los usuarios.
- Profunda investigación en Material Design, es una guía de normas de diseño para aplicaciones móviles con el sistema operativo Android y también para diseño web.

- Haber cursado la clase de diseño de información, ya que gracias a esta materia se nos facilitó darle jerarquía al texto, el diseño de interfaz y la presentación del texto.

## 2.2. Planeación y seguimiento del proyecto.

- Enunciado del proyecto

El proyecto consiste en crear una plataforma digital segura y fácil de utilizar para dar acceso a la educación a través de una aplicación móvil la cual tendrá costo para los usuarios y pago para los asesores y/o profesores.

Los productos que se desean obtener para el proyecto es el manual de identidad gráfica y el diseño de cada una de las pantallas necesarias para la creación de la aplicación en los distintos sistemas operativos, iOS y Android.

- Metodología

Para este proyecto se siguió la metodología de SCRUM, una metodología basada en el trabajo en equipo, la cual nos ayuda a gestionar y planificar nuestros proyectos. Es una metodología ágil que permite controlar todas las tareas y cambios dentro del proyecto. Esta metodología la aprendimos y la pusimos en prueba dentro del TAP (Taller de Administración de Proyectos), donde se entregaron varios documentos que nos fueron ayudado a estructurar el proyecto. (Anexo 1)

- Cronograma o plan de trabajo

El periodo de trabajo fue de 8 semanas en las cuales:

Primera semana se utilizó en reuniones para entrar en contexto con la empresa, se nos explicó cada uno de puntos que debíamos tomar en cuenta al momento de trabajar y de igual manera se aprovechó para llegar a un acuerdo de cómo serían nuestras visitas.

Segunda semana se utilizó para trabajar en el manual de identidad de la marca, decidir un nombre, los colores, la tipografía, en este bloque tuvimos un problema pues el nombre, los colores y la tipografía quedaron, pero el logotipo aun no llega a su versión final.

Las siguientes semanas se utilizaron para trabajar en el diseño de la interfaz y el diseño de cada una de las pantallas necesarias para la aplicación. De la semana 3 a la semana 5 se trabajaron las pantallas para el alumno y de la semana 5 en adelante se diseñaron las pantallas para los profesores.

\*Cronograma Anexo 2

- Desarrollo de propuesta de mejora
  1. La primera tarea para realizar fue crear un nuevo nombre a la aplicación y con ellos diseñar todo el manual de identidad de la marca, el cual consiste en crear un logotipo, escoger tipografías y paleta de colores. En este caso el nuevo nombre que se le asignó al proyecto fue: Tutol

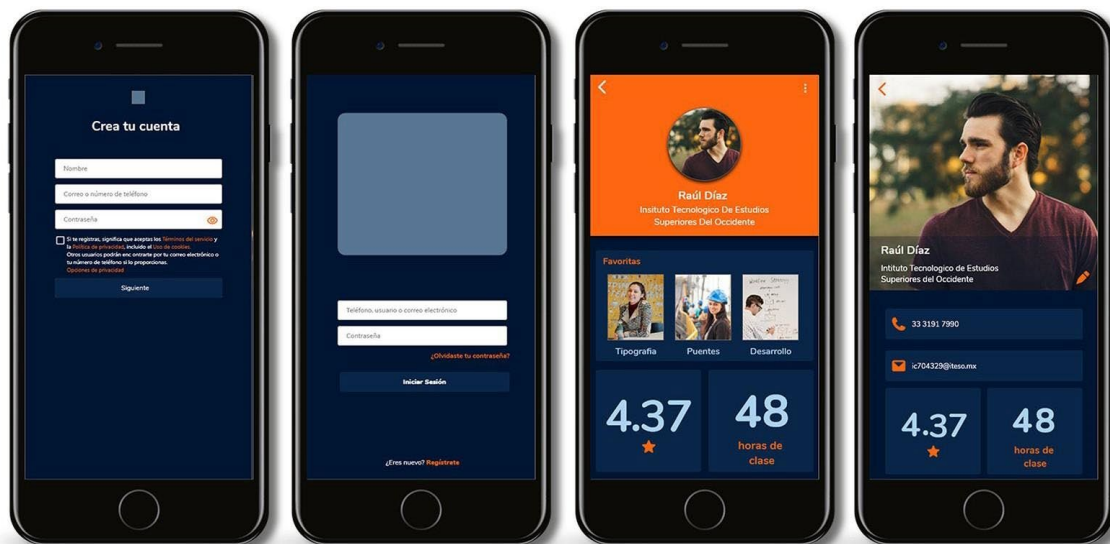
Y con ello nació la idea de crear una combinación entre la letra T por el nombre de la aplicación y un libro por la cuestión de estudiar.





2. Se comenzó a trabajar con todas las pantallas necesarias para la aplicación para el software de iOS, los diseños fueron separados en dos partes ya que debía haber un diseño de pantallas para los alumnos y otras para los asesores o maestros, pero en cada una de las partes había pantallas en común, como lo son:

- Inicio de sesión
- Perfil
- Ajustes
- Cursos
- Ticket de clase
- Contacto



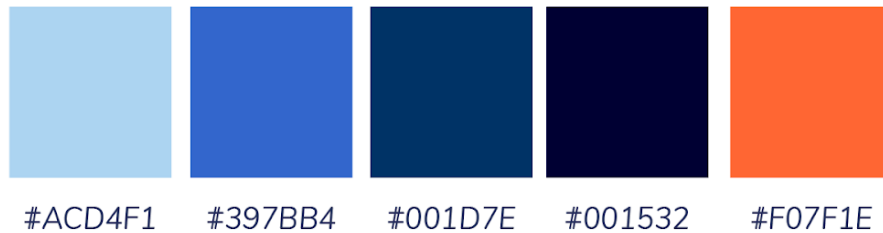
3. Primero se diseñó las pantallas para iOS, enseguida se modificaron para adaptarlas al otro software, Android.

### 3. Resultados del trabajo profesional

- Productos obtenidos.

Se realizó el manual de identidad el cual debía de contar con el nombre de la aplicación, el logotipo, la paleta de colores y la tipografía que se utilizará.

TUTOL T + 



#### Tipografía

**Nunito Black**  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Nunito Bold**  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Nunito Regular**  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

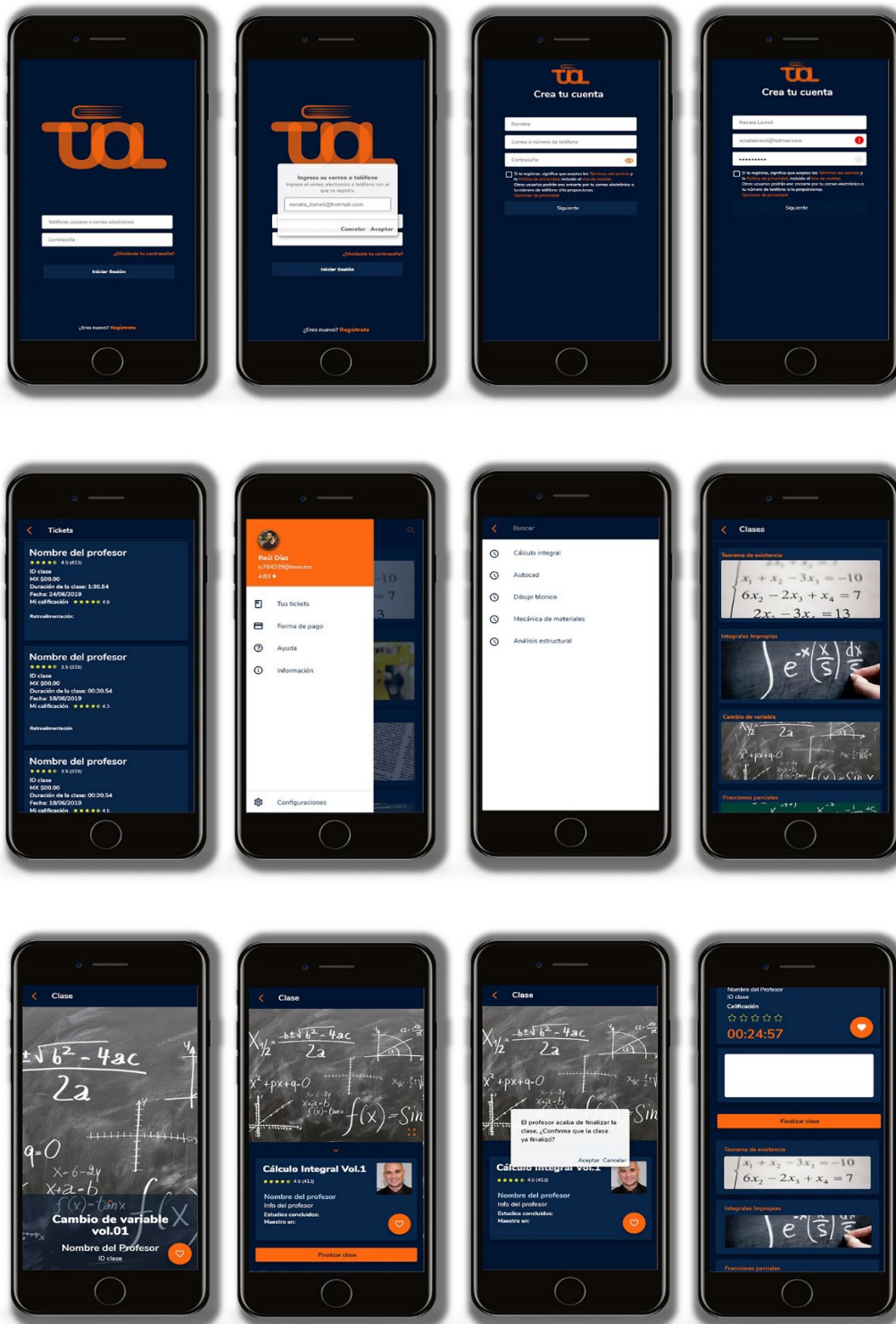
**Nunito Light**  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Nunito Extra Light**  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

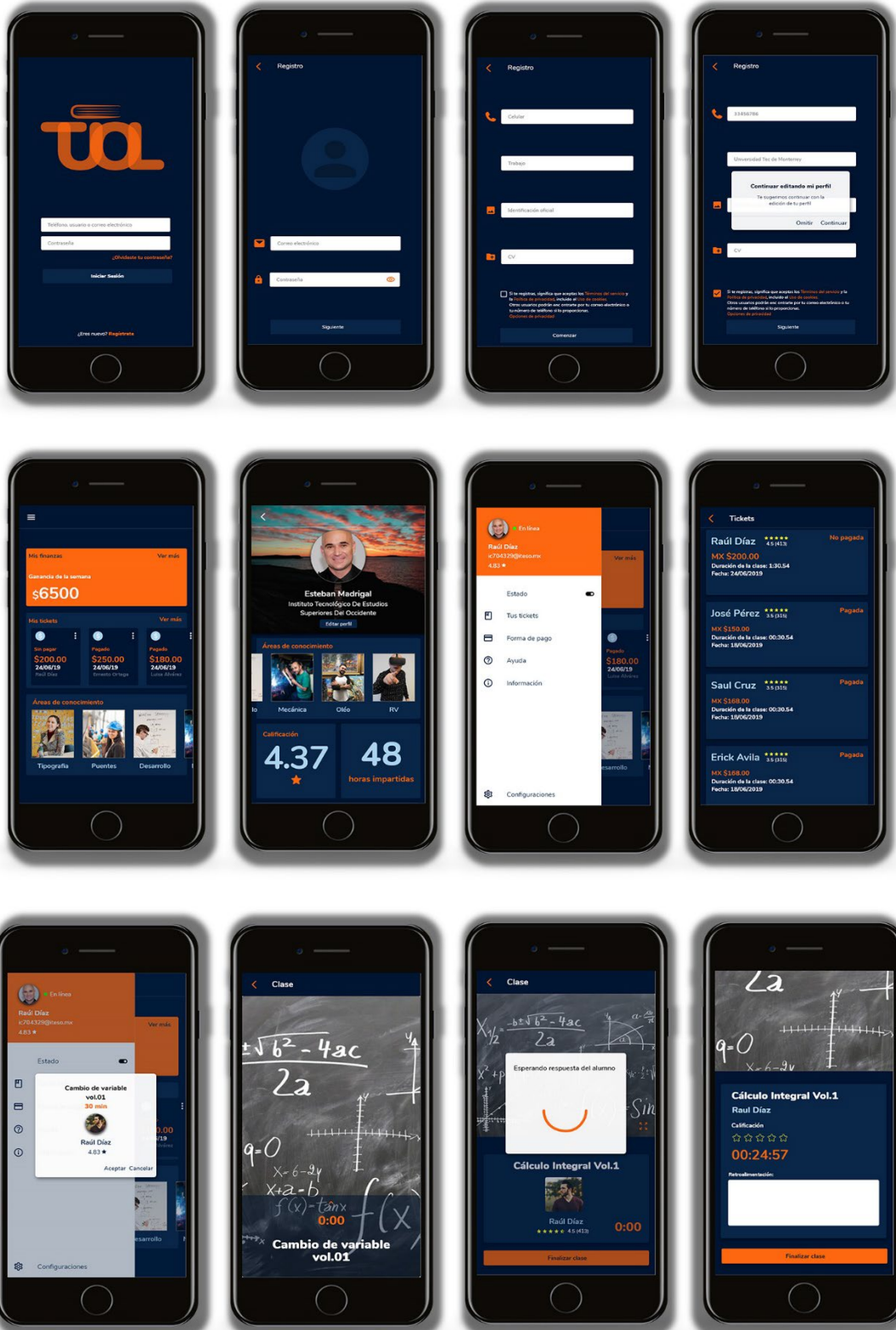
**Nunito Light Italic**  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

- Se diseñaron 90 pantallas para la aplicación las cuales se dividen en inicio de sesión, perfil, clases, tickets, configuraciones, búsqueda, tarjetas para la aplicación del estudiante como para la del maestro.

## Pantallas de estudiante:



Pantallas de profesor:



Impactos de Tutol a:

- Corto plazo:

Lograrán poner a prueba su aplicación para que los estudiantes y maestros les comenten sus experiencias al momento de utilizar la App. Obtendrán sugerencias de cambio o de nuevas ideas que podrían funcionar dentro de la aplicación.

Los alumnos podrán resolver sus dudas de manera individual en temas de materias de estudios universitarios.

- Mediano plazo:

El impacto ambiental, el alumno podrá reducir la huella de carbono del alumno con el motivo de que no tendrá que trasladarse de un lugar a otro en su automóvil, la aplicación se podrá utilizar en cualquier lugar donde haya una conexión Wi-Fi.

Impactos económicos, la tarifa de la App es muy accesible para los usuarios. Generará ganancias extras a los profesores registrados en la App.

- Largo plazo:

Ampliación de temas y aumento de profesores que podrán asesorar a los alumnos.

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

- **Aprendizajes profesionales**

Mónica Alejandra Ocampo Llamas:

Dentro del PAP, aprendí muchísimo sobre el diseño de aplicaciones, esta rama siempre me había llamado la atención, pero lamentablemente en la carrera no tenemos clases con enfoque al diseño digital y ahora gracias al PAP, me siento más confiada con mis saberes de diseño de aplicaciones,

me ayudó mucho para tener experiencia y entender el ambiente dentro de una empresa.

Trabajar con la empresa me ayudó a salir de la zona de confort que podemos llegar a tener dentro de la escuela y me abrió los ojos para conocer cómo es realmente la vida profesional, trabajar bajo normativas y especificaciones.

Renata Lomelí Plascencia:

Al cursar este PAP desarrollé competencias profesionales en el área de diseño digital, desarrollé competencias personales como la investigación a fondo y la lectura ya que tuve que ver tutoriales para aprender a usar algunos de los programas que nos pedía la empresa y también aprender de la normativa material Design y eso fue lo que me llevó más tiempo debido a que no sabía nada de la normativa ni de cómo diseñar y tenía que buscar a fondo en la página que nos proporcionaron de material Design, desarrollé otras competencias como la organización del tiempo, me tenía que organizar para que cada junta de la semana llevara los avances necesarios para que el programador hiciera su parte.

- **Aprendizajes sociales**

Mónica Alejandra Ocampo Llamas:

Al trabajar con el proyecto apoyo de cierta manera a los estudiantes universitarios ya que todo el diseño fue pensado para ellos, para que tuvieran una gran experiencia al momento de interactuar con la aplicación, se trabajó para que el resultado fuera totalmente atractivo y fácil de utilizar para que cada vez haya más que lleguen a utilizar la aplicación.

Renata Lomelí Plascencia

El campo en el que pude innovar fue en el de educación porque toda la App es basada en brindar educación a los usuarios y es algo en lo que yo pude

aportar también diseñando todo el contenido de la aplicación y haciéndola atractiva a los posibles usuarios, a partir de este proyecto me siento más preparada para la vida profesional y ya me siento capaz de dirigir el diseño de una App con impactos sociales.

los grupos sociales que se beneficiarán con esta App serán los estudiantes que puedan pagar su asesoría personalizada.

Mis servicios no ayudaron a grupos que no disponen de recursos, pero yo pienso que en algún momento esa aplicación puede llegar a ser para personas que no cuentan con recursos para pagar una asesoría personalizada, y mis servicios si contribuyen para mejorar la economía de país porque es una aplicación creada por ciudadanos mexicanos dirigida a los mismos.

- **Aprendizajes éticos**

Mónica Alejandra Ocampo Llamas:

A partir de la experiencia de trabajar dentro del proyecto me doy cuenta que compartir de mis conocimientos es muy importante, no nos sirve de nada guardarlos y dejarlos para uno mismo, si no, al momento de compartir se puede aprender más y mejor aún ayudar a otras personas a las cuales les serán muy útiles.

Esta experiencia me deja como aprendizaje a seguir compartiendo de todos mis conocimientos adquiridos en la carrera, pues a partir de ellos y los conocimientos de los demás se puede llegar a tener mejores conclusiones.

Renata Lomelí Plascencia:

De las principales decisiones que tomé fue que hiciéramos mi compañera de equipo y yo diferentes logos para así tener más propuestas, la consecuencia fue que, si hubo más opciones, pero ninguna logró gustarles, pero me lleve un aprendizaje que fue que no soy buena en eso y tengo que brindarle mucho más tiempo a dibujar y a ver logos para aprender.

la experiencia en la empresa me gustó mucho y me invita a que siga en el campo porque es algo que me gusta.

- Aprendizajes en lo personal

Mónica Alejandra Ocampo Llamas:

El PAP me motiva a seguir con la mente abierta para aprender de todo y de todos. Me ayudó a la administración del tiempo y a dar prioridad a ciertas tareas, pues antes de esto yo les dedicaba mucho tiempo a tareas que no era tan prioritarias y por este motivo dejaba poco tiempo a las tareas que si era necesario dedicarle más tiempo.

Me ayudó puede experimentar la convivencia con personas de distintas carreras, pues ellos, aunque no hayan estudiado lo mismo, pueden llegar a tener muy buenas ideas y nos podemos complementar mutuamente.

Renata Lomelí Plascencia:

El PAP me ayudó a conocerme un poco más, que cuando algo me interesa investigo mucho acerca del tema, y también me ayudó a saber que para aprender más acerca de algo debo trabajar e investigar por mi cuenta y no esperar a ver esos temas en clase, ir investigando en internet o en libros para aprender más, también me di cuenta que, para ser un buen profesional, destacado, te tiene que apasionar lo que haces día con día y es así cómo vas a lograr tus objetivos.

me ayudó a convivir con personas de diferentes carreras y me di cuenta de que ellos también saben mucho acerca de diseño.

## 5. Conclusiones

Logramos en el curso de verano terminar el diseño de una aplicación para iOS y Android que fue lo que la empresa nos pidió principalmente, les entregamos el flujo en adobe XD terminado, si era posible por el tiempo podíamos hacer la versión Premium de la App, pero no nos fue posible.

Entregamos tipografía y paleta de colores, algo que nos pidieron fue el logotipo, duramos un mes trabajando en él sin embargo no les convenció y seguimos trabajando en las pantallas para no atrasarnos.

Fue un proyecto con el tiempo necesario para diseñar la aplicación entre nosotras que somos dos diseñadoras, logramos un excelente resultado en el tiempo indicado por el PAP.

## 6. Bibliografía

Duarte y Jon Wiley. (2014). Material Design. 25 de octubre de 2017, de Google Sitio web: <https://material.io/design/>

Arcoíris de la innovación:

Quijano, G. (2017). Cómo innovar en los Negocios de forma Práctica y Sencilla. Julio 03, 2019, de Marketing y Finanzas Sitio web: <https://www.marketingyfinanzas.net/2017/01/como-innovar-en-los-negocios/>

## 7. Anexos

Anexo 1

### **Enunciado del Alcance del Proyecto**

<b>Nombre del proyecto:</b>	Titol
<b>Líder del Proyecto:</b>	

Alejandra Ocampo y Renata Lomelí

### **Objetivos del Proyecto:**

Diseñar una aplicación móvil tomando en cuenta UX y UI para que sea atractiva y fácil de usar para el usuario.

### **Especificaciones o Requerimientos del Producto**

- Referenciar los derechos de autor
- consultar las marcas existentes
- Para nombrar archivos entregables utilizar la siguiente nomenclatura en minúsculas:  
plataforma funcionalidad.pdf  
Ejemplo: ios\_login.pdf y utilizando camelcase si después del guion hay dos palabras.  
  
Ejemplo: android\_perfilUsuario.pdf
- Referenciar los derechos de autor.

### **Límites del proyecto (lo que NO abarca el proyecto)**

-Nuestra participación no cubre la programación de la aplicación ni el funcionamiento total.

### **– Entregables**

Todos los archivos que tengan que ver con el diseño de la aplicación serán entregados en Adobe Xd y los entregaremos por drive.

### **– Criterios para aceptación del producto, servicio o resultado del proyecto**

-Cuando esté diseñada cada una de las pantallas necesarias de la aplicación deberá ser revisada por Edmundo y Frank para revisar que todo esté de acuerdo a material Design, después se mostrará el diseño al programador para que pueda ver si todo es posible de programar, de ser así, se le nombra al archivo con la nomenclatura asignada y se sube a la carpeta de drive.

<p align="center">– <b>Restricciones</b></p> <p align="center">Nunca se debe utilizar acentos o caracteres especiales en el nombramiento de archivos.</p>
<p align="center">– <b>Supuestos</b></p> <p align="center">-Diseñar el manual de identidad de la aplicación (Logo, tipografía, colores)</p> <p align="center">-Diseño de ruta de navegación de la app</p> <p align="center">-Diseño de layout para Android y par iOS</p> <p align="center">-Diseño de pantallas de error y de correcto</p> <p align="center">-Darle publicidad a la app para que llegue a más personas</p>
<p align="center">– <b>Miembros del Equipo Final de Trabajo</b></p> <p align="center">Carlos Miramontes, Edmundo Vidaña, Francisco Camacho Gil, Miguel Hernández, Héctor, Erick de Santiago, Renata Lomelí y Alejandra Ocampo</p>
<p align="center">– <b>Riesgos Iniciales en el proyecto</b></p> <p align="center">-Son muchas tareas para tan poco tiempo.</p> <p align="center">-Hay ciertos puntos que ellos mismos saben que es muy probable que no se alcancen a trabajar.</p>
<p align="center">– <b>Presupuesto final del proyecto</b></p> <p align="center"><b>N/A</b></p> <p align="center">– Especificaciones a los cuáles debe sujetarse el proyecto (normas, estándares (ISO, ANSI, ASTM, APICs, CMMI).</p> <p align="center">-El diseño de la app tiene que ir de la mano con el manual de identidad que se diseñó aplicación móvil esta misma.</p> <p align="center">-Todos los elementos que sean parte de la aplicación deben de tener una argumentación válida y debe de estar aprobada por material Design.</p> <p align="center">-El nombre asignado para la aplicación no debe de esta registrado, se debe hacer una búsqueda en IMPI, y debemos asegurarnos que no haya un nombre igual ni similar.</p>
<p align="center">– <b>Autorización y requerimientos para cambios en el proyecto.</b></p> <p align="center">-Ningún cambio podrá ser modificado ni aprobado sin ser autorizado por Carlos Miramontes</p>

## Enunciado del trabajo

### Objetivo(s) del proyecto:

Dar acceso a la educación a través de una aplicación móvil confiable a través de tutorías en tiempo real para estudiantes universitarios.

### Producto(s) a obtener:

Manual de identidad de marca y prototipo de aplicación móvil para los software iOS y Android.

### Descripción del contexto:

- **Líneas estratégicas de la empresa**

Arges Lab busca llegar a los emprendedores jóvenes para que desarrollen sus aplicaciones y crear aplicaciones propias, su objetivo es ser la empresa número 1 en México de aplicaciones móviles.

- **Antecedentes y Contexto en que se da el proyecto**

Arges Lab es una empresa que se enfoca en dar las mejores soluciones tecnológicas personalizadas, fue fundada por egresados del ITESO a inicios del presente año.

Tener procesos eficientes que permitan aumentar la productividad y mantener el crecimiento. Ser una empresa visionaria que tome decisiones de manera inteligente y anticipada.

### **Impactos previstos del proyecto:**

- **Sociales**

El proyecto va generar impacto social por el motivo que ayudará a los estudiantes universitarios con sus dudas en temas académicos.

- **Tecnológicos**

Al ser una aplicación móvil ya tiene impactos con la tecnología, con su innovación ayuda a los estudiantes a resolver sus dudas o reforzar temas educativos en línea.

- **Medioambientales**

Por el simple hecho de que el estudiante no tendrá que trasladarse de un lugar a otro para poder asistir a una asesoría, con este hecho bajará su huella de carbono.

- **Personales**

- Adquirir experiencia dentro de un entorno profesional.
- Desarrollar habilidades y experiencias dentro del área del diseño digital.
- Conocimientos sobre material Design.
- Manejo de software como: ASANA, Slack y Adobe XD.
- Trabajo en equipo.

## Acta de Proyecto

<b>Nombre del proyecto:</b>	Tutor, aplicación móvil con tutorías en línea para los estudiantes universitarios de México
<b>Líder del Proyecto: Alejandra Ocampo y Renata Lomelí</b>	
<p>a. <b>Responsabilidades asignadas:</b> Manual de identidad y prototipo de aplicación</p> <p>b. <b>Autoridad delegada:</b> Encargadas de diseñar la identidad de marca y ruta de navegación de la aplicación móvil y de igual manera el diseño de pantallas de error y de movimiento exitoso.</p>	

<p><b>Requerimiento(s) de la Empresa u Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Junta una vez a la semana con el equipo de Arges Lab para mostrarles adelantos.</li><li>○ Trabajar desde casa las horas necesarias para lograr las tareas otorgadas de la semana.</li><li>○ Utilizar material Design y adobe XD para el prototipo, tomar en cuenta UI y UX.</li><li>○ Nombrar los derechos de autor en cualquier imagen que no sea de nosotras.</li><li>○ uso de plataforma <i>slack</i></li><li>○ Uso de ASANA para tener un control de tareas y organización</li><li>○ Comunicación rápida vía WhatsApp</li><li>○ Organizar los archivos en carpetas.</li><li>○ Utilizar nombres descriptivos para los archivos.</li></ul>
---

**Patrocinador:**  
Francisco Javier Camacho

**Interesados en el proyecto:**  
Coordinador de carrera: Hugo Sahagún; Ing. Carlos Miramontes empresario y equipo de Arges Lab; Profesores del PAP: Beatriz Rodríguez, Antonio Pujals, Celia Ortiz.,. Público al que va dirigido el proyecto.

**Descripción del proyecto**  
Buscar dar acceso a la educación en tiempo real para estudiantes, logrando que todos los universitarios de México tengan un lugar rápido, fácil y confiable para resolver dudas.

**Justificación del proyecto**  
Los proyectos tecnológicos que nacen a partir de una idea y una necesidad del mercado, los estamos llevando a cabo porque conocemos la necesidad y no queremos esperar que alguien más actúe si nosotros tenemos la capacidad para desarrollar una solución y satisfacer dicha necesidad

<p>– <b>Calendario Resumido</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Nombre de la aplicación, Logo de la aplicación, Colores de la aplicación, Tipografía de la aplicación [31 de mayo]</li> <li>2) Logo para aplicación de alumno, Splash Screen [ 7de junio]</li> <li>3) Pantalla de inicio de sesión, Recuperación de contraseñas, Registro [ 7 de junio]</li> <li>4) Pantalla de perfil, Edición de perfil, Favoritos, Logros del perfil*, Tarjetas registradas, Visualización de otros perfiles [ 14 de junio]</li> <li>5) Avisos de privacidad, Términos y condiciones, Cerrar sesión, Eliminar cuenta, Cerrar todas las sesiones, Activar/Desactivar notificaciones, Créditos [21 de junio]</li> <li>6) Temáticas de los cursos, Buscar cursos, Filtrar cursos*. [28 de junio]</li> <li>7) Pantalla de espera para clases, Pantalla de las clases, Retroalimentación de profesores [5 de julio]</li> <li>8) Ticket de la clase, Listado de tickets [10 de julio]</li> <li>9) Mostrar datos de contacto de nosotros, Reportar sucesos [12 de julio]</li> <li>10) Logo de la aplicación de profesor, Splash Screen [19 de julio]</li> </ol>
<p><b>-Presupuesto</b> N/A</p>
<p>– <b>Miembros del Equipo de Trabajo</b> Carlos Miramontes, Edmundo Vidaña, Francisco Camacho Gil, Miguel Hernández, Héctor, Erick de Santiago, Renata Lomelí y Alejandra Ocampo</p>
<p>– <b>Supuestos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseñar el manual de identidad de la aplicación (Logo, tipografía, colores) <ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño de ruta de navegación de la app</li> <li>-Diseño de layout para Android y par iOS</li> <li>-Diseño de pantallas de error y de correcto</li> </ul> </li> <li>-Darle publicidad a la app para que llegue a más personas</li> </ul>
<p>– <b>Restricciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-No utilizar algún diseño de botón, deslizador icono que no venga en material Design</li> <li>-No utilizar material que no tenga <i>creative commons</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Nombre siempre los derechos de autor <ul style="list-style-type: none"> <li>• No utilizar resoluciones tan altas.</li> <li>• Controlar las versiones y cambios.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

- No subir archivos con nombres como ***Final.pdf***, ***Final-final-este-es-el-bueno.pdf***

## Anexo 2

Actividades		27 MAYO - 31 MAYO	3 JUNIO - 7 JUNIO	10 JUNIO - 14 JUNIO	17 JUNIO - 21 JUNIO	24 JUNIO - 28 JUNIO	1 JULIO - 5 JULIO	8 JULIO - 12 JULIO	15 JULIO - 19 JULIO
<b>ARGES LAB</b>									
GENERAL	Nombre APP								
	Tipografía								
	Paleta de colores								
	Logo								
ALUMNO	<b>BASE</b>								
	Logo para app								
	Splash screen								
	<b>INICIO DE SESIÓN</b>								
	Iniciar sesión								
	Restaurar contraseña								
	Registrarse								
	<b>PERFIL</b>								
	Pantalla de Perfil								
	Edición de Perfil								
	Favoritas								
	Tarjetas Registradas								
	Visualización de otros perfiles								
	<b>AJUTES</b>								
	Avisos de privacidad								
	Términos y condiciones								
	Cerrar sesión								
	Eliminar cuenta								
	Cerrar todas las sesiones								
	Activar/Desactivar notificaciones								
<b>CURSOS</b>									
Temática de cursos									
Buscar cursos									
Clases									
Pantalla de espera para clase									
Pantallas de las clases									
Retroalimentación para las clases									
<b>TICKET DE LA CLASE</b>									
Ticket de la clase									
Listado de tickets									
<b>CONTACTO</b>									
Mostrar dato del contacto de nosotros									
Reportar sucesos									
MAESTRO	<b>BASE</b>								
	Logo para app								
	Splash screen								
	<b>REGISTRO</b>								
	Registro								
	<b>INICIO DE SESIÓN</b>								
	Iniciar sesión								
	Restaurar contraseña								
	<b>PERFIL</b>								
	Completar Perfil								
	Áreas de conocimiento								
	Pantalla de perfil								
	Edición de Perfil								
	<b>AJUTES</b>								
Avisos de privacidad									
Términos y condiciones									
Cerrar sesión									
Eliminar cuenta									
Cerrar todas las sesiones									
Activar/Desactivar notificaciones									
<b>ESTADO DEL PROFESOR</b>									
Cambiar de estado									
Aviso de clase									
Aviso de muchas clases negadas									
<b>CONTACTO</b>									
Reportar sucesos									
Retroalimentación de alumnos									
<b>TICKET DE LA CLASE</b>									
Ticket de la clase									
Listado de tickets									
<b>PRESENTACIÓN FINAL</b>									
<b>PAP CEGINT</b>									
Documentos Taller									
Bitacora 1									
Bitacora 2									
Bitacora 3									
Bitacora 4									
Bitacora 5									
Bitacora 6									
Bitacora 7									