

## TALLERES DE PROTOTIPADO DE APP, Y DESARROLLO DE APLICACIONES EN 3D (ONLINE)

***Esta actuación se encuadra en el ACUERDO 109/2020, de 23 de diciembre, de la Junta de Castilla y León, por el que se prorroga el Plan de Transferencia de Conocimiento Universidad-Empresa (Plan TCUE) 2018-2020, publicado en el BOCYL número 267, de 29 de diciembre de 2020, para continuar desarrollando actuaciones de transferencia de conocimiento contempladas en el Plan TCUE 2018-2020, cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)***

**Título Taller 3:** *Introducción al desarrollo de aplicaciones (online)*

**Fechas:**

- **En junio de 2021:** los días **2, 7, 9, 14, 16, 21, 23, 28,30**
- **En julio de 2021:** Los días **5, 7, 12**

**Horario:** De 10:00h-12:00h (24 horas)

**Contenido:**

El curso de prototipado y UX de aplicaciones móviles tiene como objetivo proveer a los investigadores de una **herramienta para materializar el proceso de conocimiento a las empresas y la sociedad** a través del desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.

Durante el mismo el investigador aprenderá a prototipar aplicaciones móviles dirigidas a trasladar el resultado y las aplicaciones de sus investigaciones a diferentes públicos objetivo. Se seguirá un itinerario formativo en el que el investigador va a desarrollar un proyecto de transferencia en el que entenderá la importancia de convertir conocimiento científico en un producto o servicio de fácil acceso a distintos tipos de usuarios

Tiene una duración de 24 horas en total y se realizará en formato online. Se divide en tres bloques, un bloque introductorio dónde el investigador podrá conocer los fundamentos básicos de funcionalidad y usabilidad de las aplicaciones, un 2º bloque dónde aprenderá a utilizar una herramienta software que les permita realizar prototipos de pantallas navegables, y finalmente pondrán en práctica lo aprendido con la ejecución de un pequeño proyecto.

Para la parte práctica se utilizará la aplicación Figma, en la que los investigadores realizarán su prototipo, testeo de proyectos y análisis de resultados y modificaciones.

### PROGRAMA:

#### 1. Experiencia de usuario (8 horas)

- Breve introducción al UX
- Diferencia entre UX y UI
- “Normas” básicas para una buena experiencia de usuario
- Análisis de un proyecto

## TALLERES DE PROTOTIPADO DE APP, Y DESARROLLO DE APLICACIONES EN 3D (ONLINE)

*Esta actuación se encuadra en el ACUERDO 109/2020, de 23 de diciembre, de la Junta de Castilla y León, por el que se prorroga el Plan de Transferencia de Conocimiento Universidad-Empresa (Plan TCUE) 2018-2020, publicado en el BOCYL número 267, de 29 de diciembre de 2020, para continuar desarrollando actuaciones de transferencia de conocimiento contempladas en el Plan TCUE 2018-2020, cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)*

- Tipo de público potencial
- Funcionalidades básicas
- Escalabilidad
- Prototipado
  
- Elementos de uso general
- Elementos variables
- Flujos de navegación

- Testing
- Revisión y corrección

### 2. Prototipado con Figma (12 horas)

- Instalación
- Visión general del interfaz
- Creación de proyectos
- Herramientas
- Flujo de navegación
- Previsualización del prototipo
- Kit básico para Android
- Kit básico para iOS

### 3. Nuestro primer proyecto (4 horas)

- Práctica alumnos: en base a una serie de funcionalidades indicadas, en grupos pequeños o individualmente según el número de alumnos, deberán realizar un prototipo en Figma, durante el proceso se resolverán las dudas que puedan surgir sobre los conceptos ya vistos durante el curso.
- Testeo de proyectos
- Análisis de resultados
- Modificaciones

**Figma:** es una aplicación completa tanto en la versión gratuita como en las opciones de pago (estas solo se diferencian en no tener límite en cuanto a la creación de proyectos y almacenamiento de versiones)

**Ponente:** Proconsi