

Guía de Práctica 2

RA 2 [Emplea] [técnicas y metodologías de análisis e intervención] [propios de la carrera ingeniería en computación]

Trabajar en la construcción del prototipo

En base a las correcciones sugeridas (Entrega 1), re-elaborar el documento y presentación, adecuarlo según sugerencias y también definir una marca para el proyecto/producto (si aún no lo tienen, se recomienda hacer el curso el línea denominado Diseño de Interfaces para Usuarios).

Exponer avances (30/9 - 2/10) según el siguiente esquema:

-Duración: 20 min por grupo - presentación mediante slides, se sugiere no más de 12.

-Contenido requerido de los slides:

Nombre del proyecto (marca) y denominación - Fundamentación: Tema y problema identificado, describiendo Importancia y justificación del proyecto.

Objetivo general. Objetivos específicos.

Breve descripción del marco teórico y de la metodología planeada y donde se encuentran al momento, detallando aspectos de:

-Desarrollo del proyecto (avances logrados)

-Dificultades y soluciones - Problemas encontrados - Estrategias aplicadas para resolverlos.

-¿Qué falta? Actividades pendientes (desarrollo de módulos, integración, pruebas finales).

Subir los slides y el pdf logrado en Guía 2 (vence 2/10 23:59h)

Referencia bibliográfica:

Argentina.gob.ar. (2026). *Inscribirse en Diseño de Interfaces para Usuarios (UI)*.
<https://www.argentina.gob.ar/servicio/inscribirse-en-diseno-de-interfaces-para-usuarios-ui>

Diseño de interfaces. Material didáctico visual de la Diseñadora gráfica Milena Acosta para IC522 (año 2024).

Manuel de Cos Castillo, Teoría general del proyecto: dirección de proyectos, Editorial Síntesis S.A., Madrid, 2007.

Pereña Brand, Jaime, Dirección y gestión de proyectos, 2da Edición. Ediciones Diaz de Santos, 1996.