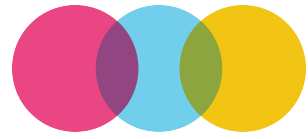


1. PRESENTACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

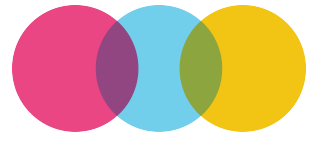


PRESENTACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

PRESENTA TUS PREGUNTAS Y RESPUESTAS CLAVES DEL **CUADERNO DE DISEÑO DE APPS**

- **QUÉ** PROBLEMA RESUELVE LA APP
- **PARA QUIÉN** ESTÁ DISEÑADA LA APP Y CUÁL SERÁ SU IMPACTO
- DESCRIPCIÓN DEL **PROCESO DE DISEÑO DE LA APP**

SEAN BREVES Y CONCISOS.



2. PRESENTA EL DEMO



PRESENTA UN DEMO DE TU PROYECTO

EL OBJETIVO DE ESTA SEGUNDA ETAPA ES MOSTRARLE A LOS ASISTENTES **CÓMO** RESUELVES LA PROBLEMÁTICA QUE PRESENTARON AL INICIO.

- **CÓMO** SE UTILIZARÁ LA APP, INCLUIDA UNA **DEMOSTRACIÓN DEL PROTOTIPO**
- DEMOSTRACIÓN DE LA **INTERFAZ DEL USUARIO, EXPERIENCIA DEL USUARIO** Y CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN EN EL PROTOTIPO

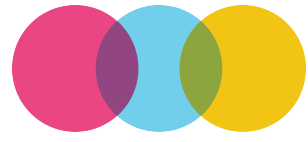
OMITAN LOS FLUJOS INNECESARIOS, COMO LA CREACIÓN DE CUENTAS DE USUARIO

TEN PREPARADO TODOS LOS RECURSOS NECESARIOS PARA PRESENTAR TU DEMO

- KEYNOTE
- XCODE
- IMÁGENES / VIDEOS



3. CONCLUSIONES FINALES



CONCLUSIONES FINALES

DEDIQUEN **UNA O DOS ORACIONES** PARA CONCLUIR SU PRESENTACIÓN. DESTACA EL POTENCIAL DE TU PROYECTO PARA QUE LA AUDIENCIA COMPRENDA EL IMPACTO A LARGO PLAZO.

RECURSOS

- [Descargar el cuaderno de diseño de apps de "Desarrollo en Swift"](#)

Con el Cuaderno de diseño de apps, recibirás orientación paso a paso por el **ciclo de diseño de apps** para ayudarte a materializar tus ideas de apps para iOS. Podrás definir tu diseño, hacer un prototipo, probarlo, validarlo y volver a trabajar en él mientras relacionas el concepto de tu diseño con el código Swift que da vida a las apps.

- [Descargar la guía de exhibición de apps \(PDF\)](#)

Esta guía está diseñada para ayudarte a **planear y preparar una exhibición**. Encontrarás información sobre formatos de exhibiciones que se adapten a tu entorno, consejos para invitar y preparar al jurado, una planilla de evaluación descargable, un certificado y mucho más.