

Tabla de Contenidos

Introducción	1
La Visión de un Producto de Software	1
Más allá del bit y del byte	2
Advertencia	3
Objetivo	4
Desarrollar un Producto	5
Sobre la Ingeniería en general	5
El Proceso de Diseño en la Ingeniería	6
La tarea del software	7
Dispositivos Móviles	8
Nuevas Plataformas Móviles, Distribución y el Contexto Actual	9
Android	11
iOS	12
Blackberry	13
Hacer un Producto de Software Valioso	15
Planeación	16
Planeación	16
Scrum	18
Roles Importantes dentro de Scrum	19
El Ciclo Scrum	20
Planeación y Bitácora del Producto	20
2. Iteraciones (Sprints)	20
3. Juntas Diarias (¡pfff!)	20

Demostraciones	21
5. Retrospectiva	21
Algunas Buenas Prácticas para Cada Iteración	22
Claridad en el Código	22
Comentar el Código	22
Wikis	23
Respaldos de Seguridad	23
Control de Versiones	24
Tips de Verificación y Validación para cada iteración	25
Probar la aplicación en dispositivos físicos	26
Usuarios Beta	26
Errores Fatales	26
Verificar la interfaz de usuario	27
Verificar problemas de conectividad	27
Interfaces de Usuario	28
Pasos para Crear una Interfaz de Usuario	29
Arte y Diseño Gráfico	30
Elementos de Diseño en las Interfaces de Usuario	30
Color	31
Tipografía	31
Imágenes	32
Distribución y Agrupación	33
Sonidos	33
Principios Básicos para el Diseño de Interfaces	34
Internacionalización y Localización	35
Accesibilidad	37

Consideraciones Particulares para Plataformas Móviles	37
Pantallas Pequeñas	38
Menos Memoria y Menores Capacidades de Procesamiento	38
Batería	38
Conexiones Costosas	39
Servicios de Posicionamiento	39
Gestos y Nuevas Formas de Interacción	39
Ayuda Mínima	40
Duración de la Interacción	40
Interacción Individual con las Aplicaciones	40
Integración con el Sistema del Dispositivo	41
Medir Resultados: Tests de Usabilidad	41
¿Qué esperar de una buena interfaz?	43
Marketing	44
1. Conocer a la audiencia	45
2. Elementos Importantes de Marketing Dentro de la Aplicación	46
Nombre de la Aplicación	47
Look'n Feel	48
Ícono	48
Pantalla Splash	49
Actualizaciones	50
3. Elementos de Marketing dentro de la Tienda Electrónica:	51
Screen-shots	51
Copy (Descripción)	52
Categoría	54
Precio	56
4. Tener un sitio web para el producto	58

Información indispensable del sitio	58
Algunas Estrategias de SEO	59
5. Mantenerse en Comunicación	60
Blog	61
Redes Sociales	62
Facebook	63
Twitter	64
5. Hacer una Marca	65
¿Qué es una Marca?	66
Registro de una marca en México	67
Estudios de Caso	70
Ubícate!	70
Inventando el Producto	70
Fijar las necesidades del consumidor	70
2. Definir el conjunto de acciones que el artefacto de software hará	71
Determinar funciones específicas	71
Planeación del Producto	72
Interfaces de Usuario	73
Proponer la Presentación y Asignar Acciones	73
Marketing	77
Website	78
Publicación	79
Recepción y Resultados	79
Historial de Actualizaciones	80
Conclusiones	81
Glosario	83

