

Práctica: Creación de una Presentación en PowerPoint sobre el Desarrollo de Interfaces

Objetivo:

El objetivo de esta práctica es que los alumnos de 2º de DAM (Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma) aprendan a crear una presentación profesional en PowerPoint sobre el tema "Desarrollo de Interfaces", que luego expondrán en clase en **grupo de 3 personas**. La presentación debe estar bien estructurada, ser visualmente atractiva y reflejar un buen conocimiento del tema.

Instrucciones:

1. Tema Principal: Desarrollo de Interfaces.

- Explicar los conceptos básicos y avanzados del desarrollo de interfaces.
- Incluir ejemplos de interfaces bien diseñadas y su impacto en la experiencia de usuario (UX).
- Herramientas y lenguajes utilizados en el desarrollo de interfaces (JavaFX, HTML5, CSS, JavaScript, Flutter, entre otros).

2. Duración de la exposición:

La presentación debe tener una duración mínima de 10 minutos y un máximo de 15 minutos.

3. Contenido mínimo que debe incluir:

a. Portada:

- i. Título: "Desarrollo de Interfaces"
- ii. Nombre del alumno/a
- iii. Fecha
- iv. Curso

b. Índice:

- i. Lista de las secciones que se van a tratar en la presentación.

c. Introducción:

- i. ¿Qué es el desarrollo de interfaces?
- ii. Breve historia y evolución de las interfaces de usuario (UI).

d. Tipos de Interfaces de Usuario:

- i. **Interfaces Gráficas (GUI):** Ejemplos y características.
- ii. **Interfaces de Usuario Basadas en Texto.**
- iii. **Interfaces Táctiles.**
- iv. **Interfaces por Voz.**
- v. **Interfaces de Realidad Aumentada/Virtual.**

e. Principios del Diseño de Interfaces:

- i. **Consistencia:** Coherencia visual y funcional.
- ii. **Facilidad de uso** (usabilidad): Intuición, accesibilidad.
- iii. **Minimización de la carga cognitiva.**
- iv. **Retroalimentación:** Cómo las interfaces informan al usuario.
- v. **Accesibilidad:** Buenas prácticas para hacer interfaces accesibles.

f. Herramientas y Tecnologías para el Desarrollo de Interfaces:

- i. JavaFX.
- ii. HTML5 + CSS + JavaScript.
- iii. Flutter.

iv. Otros entornos/frameworks de interés.

g. Ejemplos Prácticos:

- i. Presentar 2 o 3 interfaces reales (de software o aplicaciones) y analizar sus características.
- ii. Comparar una buena interfaz con una interfaz mal diseñada (explicando qué las hace buenas o malas).

h. Tendencias Actuales y Futuras en el Desarrollo de Interfaces:

- i. Diseño adaptable (responsive).
- ii. Interfaces conversacionales (chatbots, asistentes de voz).
- iii. Realidad Aumentada/Virtual.
- iv. Otras.

i. Conclusión:

- i. Resumen de los puntos más importantes.
- ii. Importancia de las interfaces en el éxito de una aplicación.

j. Bibliografía y Fuentes:

Incluir al menos 3 referencias bibliográficas o fuentes confiables sobre el desarrollo de interfaces.

4. Requisitos Técnicos de la Presentación:

- **Número de diapositivas:** Mínimo 10 diapositivas y máximo 15.
- **Formato visual:**
 - Uso de imágenes, gráficos o diagramas que complementen la información.
 - Buena combinación de colores y tipografía.
 - Evitar sobrecarga de texto en las diapositivas.
 - Animaciones: se permiten, pero deben ser sutiles y no excesivas.
- **Legibilidad:** Tamaño de letra adecuado, con buen contraste frente al fondo.

5. Exposición en Clase:

- La exposición será individual.
- Se deberá explicar cada diapositiva sin leer completamente del PowerPoint.
- Se valorará el dominio del tema y la claridad en la exposición.

6. Evaluación: La práctica será evaluada de la siguiente manera:

- **Calidad del contenido:** 40%
- **Diseño de la presentación (aspecto visual y organización):** 30%
- **Claridad y fluidez en la exposición oral:** 20%
- **Uso de fuentes y bibliografía adecuada:** 10%

Fecha de Entrega:

Los alumnos deben entregar su presentación en formato .pptx a través de la plataforma de aula virtual antes del día **[15/09/2024 a las 23:00h]**.

Consejos:

- Usa plantillas que mejoren la presentación visual.
- Haz ensayos previos para medir el tiempo y asegurarte de que no te excedes en la duración de la presentación.