



Prueba de Evaluación Inicial – Diseño de Interfaces

Apellidos: Torres Rodríguez

Nombre: Óscar

Fecha: 21/09/2022

NOTA: esta prueba es sólo de carácter diagnóstico. Me permite a mi como docente, por un lado conocerte un poco más, y por otro, hacerme una idea del nivel del grupo.

1. ¿Cuál es tu formación previa a este ciclo? Indica también cursos, carnets, ...

DAM 1

2. ¿Qué expectativas de futuro generales tienes a medio plazo?

Seguir formandome y si es posible trabajar al mismo tiempo

3. ¿Por qué has elegido este ciclo formativo? ¿Ha sido una decisión personal o una recomendación?

Para usarlo como medio de acceso a la universidad para estudiar animacion 3D

4. Describe cuáles suelen ser tus hábitos de estudio.

Cuando hay trabajo o tengo problemas para avanzar en una asignatura le dedico el tiempo que me sea necesario para acabarlo o aprenderlo.

5. ¿Has experimentado alguna dificultad de aprendizaje? ¿Cuáles? ¿Cómo lo has afrontado?

Generalmente el mayor problema que he tenido ha sido de profesorado que no sabe como dar su asignatura, por lo tanto hay que invertirle mas tiempo en casa.

6. Describe, con tus propias palabras, qué entiendes por Interfaz.

Es una capa de que se le aplica a un programa o aplicación para que sea mas intuitivo de usarla.

7. ¿Qué es para ti la usabilidad en una aplicación informática?

Como de fácil es usar una aplicacion

8. Conoces las librerías Swing y/o AWT de Java? En caso de que las conozcas, marca tu nivel de conocimiento:

a. alto

b. medio

c. bajo



9. Conoces el lenguaje Python? En caso afirmativo, explica un poco tu experiencia con dicho lenguaje.

No

10. Sabrías decir en qué consiste el patrón Model-View-Controller

Supongo que definirían las partes de una aplicación, la parte visual es decir el aspecto, una parte de programación y otra parte sería la interfaz.

11. ¿En qué consiste la programación orientada a objetos?

En transcribir objetos del mundo real al mundo de la programación.

12. Define clase y objeto (POO)

Una clase es donde se definen los atributos y los métodos de un programa y los objetos son la representación de un atributo.

13. ¿En qué consiste el ámbito de las variables en Java?. Diferencias a la hora de declarar una variable public o private bajo Java.

Una variable representa el objeto al que hacemos referencia.

Que sea pública quiere decir que todos los miembros pueden tener acceso a ella y que sea privada es que nadie excepto de la clase puede acceder a ellos directamente.

Generalmente se ponen privados.

14. ¿Qué entornos de desarrollo conoces? ¿Con cuál prefieres trabajar?

NetBeans, Eclipse, VisualStudio. Me da igual con cuál trabajar.



15. A la hora de diseñar una aplicación diseñada para mejorar la memoria de personas de edad avanzada, qué tipo o tipos de accesibilidad tendrías en cuenta.

Imagínate que recibes el siguiente encargo:

Soy la encargada de una pequeña biblioteca de barrio. Todos los días, recibo peticiones de mis vecinos para poder reutilizar los libros sin necesidad de tener que comprarlos.

Un día decidí informatizar el proceso de préstamo y donación de todos los libros que la gente ya no utiliza, pero que no sabe muy bien qué hacer con ellos.

La idea es que todas aquellas personas que quieran leer puedan acercarse a mi local y de una forma sencilla puedan acceder a la información.

Realiza una maqueta de la vista en la que el usuario debe dar de alta el préstamo de los libros. Debes tener en cuenta los siguientes aspectos a la hora de diseñar la vista.

- Público objetivo
- Colores a elegir
- Métodos de clasificación:
 - Por edades
 - Por categorías: generales, filosofía, ciencias sociales, filología, ciencias naturales, técnica y ciencias prácticas, arte y literatura e historia
- Campos a elegir

Al inicio tendría dos opciones. Buscar por título o para buscar un libro. Antes de nada los vecinos se tendrían que crear una cuenta con sus datos para no tener que introducirlos cada vez que se quiera prestar un libro.

En la primera opción solo con poner el título si el libro está aparecerá con todos los datos y sino aparecerá un mensaje de que el libro no está.

Por otro lado tendrías para seleccionar por edad y por categorías. Podrías especificar entre solo edades o solo categorías o buscar más en concreto con una edad y una categoría específica.

Una vez que está seleccionado el libro se pulsa el botón de prestar que estará con un color llamativo para que sea fácil de ver.

Si los usuarios quieren usar el libro más tiempo podrán entrar a la aplicación y tendrán una opción para ampliar el plazo con opciones sencillas.

Dado que es para personas mayores utilizaría colores que contrasten con el texto. Por ejemplo colores claros para el fondo y botones y colores oscuros para las letras y opciones para que se vean sin problemas.



LIBRERIA

CATEGORIAS

Generales
Filosofía
Ciencias Sociales
Filología
Ciencias Naturales
Técnica y
ciencias
prácticas
Arte

Literatura e
Historia

EDADES

Todos
0 a 5 años

6 a 11 años

12 a 18 años

+18 años

Tercera edad

BUSCAR