

Tarea 1: Interfaces de usuario (Parte 2)

Índice

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	EJERCICIOS.....	3
3.	ENTREGA	3

1. Introducción

A lo largo de los siguientes ejercicios, se pretende que el alumnado se vaya familiarizando con el diseño de interfaces, concretamente la creación de diversos formularios y que vayan aplicando de forma progresiva los conceptos de diseño y de usabilidad que se verán a lo largo de la unidad. La solución de los ejercicios es abierta, ya que la habilidad para desarrollar interfaces de forma óptima se obtiene con el tiempo y nunca hay una respuesta correcta.

Para el diseño de las interfaces se puede realizar haciendo uso de las siguientes herramientas:

- **Canva**
- **Escalidraw**
- **Draw.io**

2. Ejercicios

1. Diseña la interfaz para el panel exterior (pantalla de ordenador o televisor) que muestra el turno un lugar público como pueda ser ambulatorios, Agencia tributaria, etc.
2. Diseña una interfaz para un programa que nos permita escribir un tweet. Esta interfaz también nos deberá servir para programar su envío posteriormente.
3. Diseñar es una que nos permita gestionar Clientes. Esta interfaz nos permitirá ver todos los clientes de manera resumida, y a través de filtros podremos reducir la información mostrada. Si pulsamos sobre un cliente obtendremos una vista rápida del mismo.

3. Entrega

La entrega de la actividad se **realizará por Aules** en el apartado habilitado para ello. Se tendrá que **exportar el diseño a una imagen** y subirla en un **documento de texto** en el cual **se explique brevemente el uso de cada pantalla en cada uno de los ejercicios**. Este documento se subirá en **formato PDF** y deberá contener los **datos identificativos del estudiante**.