

# Tarea 1: Interfaces de usuario

## 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 optima 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 de usuario para un lavadero automático de coches.
2. Diseña la interfaz de usuario para un formulario de alta de socios de un gimnasio.
3. Diseña la interfaz para un formulario para la reserva de pista en club de pádel.

## 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**.