

1. Describe en un documento el guion de las fases de desarrollo de una nueva aplicación. Detalla que harás en cada una de las etapas, la duración estimada de cada una de estas fases, así como las herramientas y recursos necesarios que necesitarías si fueras el director de un nuevo proyecto para llevar a cabo el diseño de una nueva interfaz. La gestión del tiempo y los recursos es una tarea que requiere de planificación para obtener los resultados deseados.

# Guion de las Fases de Desarrollo de una Nueva Aplicación

# 1. Fase de Planificación e Investigación

Duración estimada: 2-4 semanas

#### Actividades:

- Definir el objetivo de la aplicación.
- Identificar los usuarios y sus necesidades.
- Realizar un análisis de mercado y competencia.
- Establecer los requisitos funcionales y no funcionales.

### Herramientas y recursos:

- · Reuniones con accionistas.
- Herramientas de investigación de mercado (e.g., Google Trends, encuestas).
- Documentación de requisitos (e.g., Confluence, Google Docs).

## 2. Fase de Diseño

Duración estimada: 4-6 semanas

## **Actividades:**

- Crear wireframes y prototipos.
- Diseñar la experiencia de usuario (UX) y la interfaz de usuario (UI).
- Realizar pruebas de usabilidad con usuarios.

# Herramientas y recursos:

- Software de diseño (e.g., Figma, Sketch).
- Herramientas de prototipado (e.g., InVision).
- Plataformas de pruebas de usabilidad (e.g., UserTesting).



## 3. Fase de Desarrollo

Duración estimada: 8-12 semanas

# **Actividades:**

- Configurar el entorno de desarrollo.
- Desarrollar el backend y el frontend de la aplicación.
- Integrar APIs y servicios externos.
- Realizar pruebas unitarias y de integración.

## Herramientas y recursos:

- Entornos de desarrollo integrados (IDEs) (e.g., Visual Studio Code, IntelliJ IDEA).
- Sistemas de control de versiones (e.g., GitHub, GitLab).
- Herramientas de integración continua (e.g., Jenkins, CircleCI).

# 4. Fase de Pruebas y Calidad

Duración estimada: 4-6 semanas

# **Actividades:**

- Realizar pruebas funcionales y no funcionales.
- Ejecutar pruebas de rendimiento y seguridad.
- Corregir errores y optimizar el código.

# Herramientas y recursos:

- Herramientas de pruebas automatizadas (e.g., Selenium, JUnit).
- Plataformas de pruebas de rendimiento (e.g., JMeter).
- Herramientas de análisis de seguridad (e.g., OWASP ZAP).

#### 5. Fase de Lanzamiento

Duración estimada: 2-4 semanas

# **Actividades:**

- Preparar el entorno de producción.
- Implementar la aplicación en servidores o plataformas de nube.
- Realizar pruebas finales en el entorno de producción.
- Planificar y ejecutar el lanzamiento.



# Herramientas y recursos:

- Plataformas de despliegue (e.g., AWS, Azure).
- Herramientas de monitoreo (e.g., New Relic, Datadog).
- Plan de comunicación y marketing.

# 6. Fase de Mantenimiento y Actualización

Duración estimada: Continuo

#### **Actividades:**

- Monitorear el rendimiento y la estabilidad de la aplicación.
- Resolver problemas y errores reportados por los usuarios.
- Implementar nuevas funcionalidades y mejoras.
- Realizar actualizaciones de seguridad.

### Herramientas y recursos:

- Sistemas de gestión de incidencias (e.g., Jira, Trello).
- Herramientas de monitoreo continuo (e.g., Prometheus, Grafana).
- Equipos de soporte y desarrollo continuo.
- 2. Desarrolla la distribución que debería tener la interfaz para cumplir los requisitos principales de una interfaz consistente

Uno de los eleme ntos clave a la hora de desarrollar una interfaz usable es mantener la consistencia tanto en el diseño gráfico como en la parte funcional. Para ello, se debe lograr que la aplicación sea constante y predecible. Si se mantiene una representación constante en la forma de mostrar la información, el usuario percibirá que la información llega de forma idéntica y le será más fácil utilizar la interfaz.

Diseña una interfaz consistente para la aplicación encargada de gestionar el call center de una empresa de reparto. Las especificaciones de diseño serán:

- La ventana principal tendrá acceso directo al resto de secciones de la interfaz
- Constará de un logo y cuatro apartados
  - o Clientes de la empresa
  - o Proveedores de la empresa
  - o Pedidos pendientes de tramitar
  - o Devoluciones pendientes de tramitar

# **Untitled Page**

