

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.

. Planificación (1-2 semanas)

- Trabajo
 - o Objetivo de la aplicación
 - o Identificación de necesidades
 - o Identificación de usuarios potenciales
 - o Estudio de mercado
 - o Definir requisitos
- Recursos
 - o Búsqueda de inversores
 - o Herramientas para estudios de mercado
 - o Documentación de proyecto

. Diseño (4-6 semanas)

- Trabajo
 - o Wireframes
 - o Prototipos
 - o Test de usuarios
 - o Diseño de interfaz
- Recursos
 - o Herramientas de diseño
 - o Herramientas de testeo
 - o Herramientas para hacer prototipos

. Desarrollo (12-14 semanas)

- Trabajo
 - o Backend y frontend
 - o Conexión a servicios externos
 - o Pruebas unitarias y de integración
 - o Búsqueda y corrección de errores
 - o Optimización de código
 - o Pruebas funcionales, de rendimiento y seguridad
- Recursos
 - o IDEs
 - o Servicio de control de versiones
 - o Herramientas de integración
 - o Herramientas de pruebas automatizadas
 - o Herramientas de pruebas de rendimiento
 - o Herramientas para el análisis de seguridad

. Publicación (2-4 semanas)

- Trabajo
 - o Implementación en plataformas o servidores
 - o Pruebas finales
 - o Planificar lanzamiento
- Recursos
 - o Herramientas de despliegue
 - o Herramientas de monitorización y control
 - o Marketing

. Mantenimiento

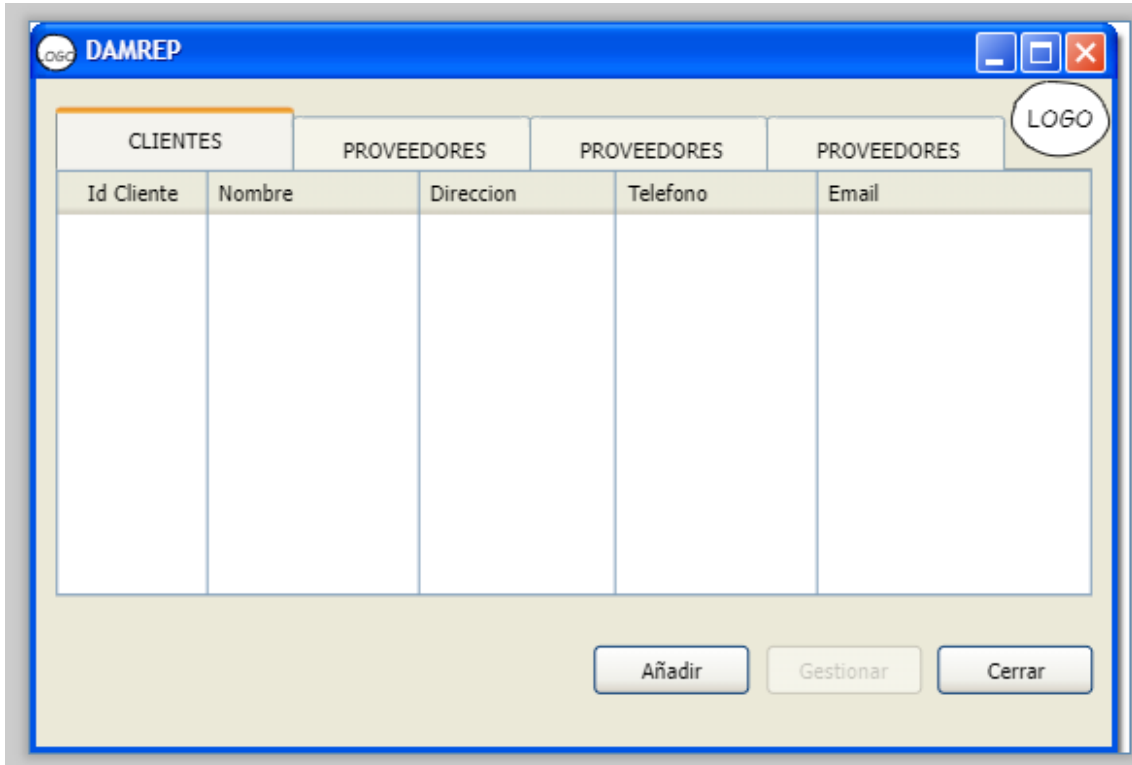
- Trabajo
 - o Controlar estabilidad y rendimiento
 - o Corrección de errores remitidos por usuarios
 - o Nuevas funcionalidades
 - o Actualizaciones de seguridad
- Recursos
 - o Gestión de incidencias
 - o Herramientas de monitorización
 - o Soporte

2. Desarrolla la distribución que debería tener la interfaz para cumplir los requisitos principales de una interfaz consistente

Uno de los elementos 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



The screenshot shows a web application window titled "DAMREP". It features a navigation bar with four tabs: "CLIENTES" (selected), "PROVEEDORES", "PROVEEDORES", and "PROVEEDORES". A "LOGO" button is located in the top right corner. Below the tabs is a table with the following columns: "Id Cliente", "Nombre", "Direccion", "Telefono", and "Email". The table is currently empty. At the bottom of the window, there are three buttons: "Añadir", "Gestionar", and "Cerrar".

Id Cliente	Nombre	Direccion	Telefono	Email
------------	--------	-----------	----------	-------

Añadir Gestionar Cerrar