



# Preguntas de Apertura - Cierre

**CURSO: Diseño y Desarrollo de Aplicaciones Móviles**

## **Preguntas de Apertura:**

*Las preguntas de apertura se utilizan al principio de cada tarea, estas tienen como propósito establecer una conexión inicial.*

*Es de ayuda al instructor para el inicio de su sesión de manera dinámica y rescatando sus saberes previos, creando un hilo conductor con los temas tratados en la sesión*

*Es de ayuda para el alumno ya que alinea sus saberes previos creando una expectativa, incentivándolo a entender el tema a tratar.*

## **Preguntas de Cierre:**

*Las preguntas de cierre ayudan a concluir los temas tratados en esta sesión, estas pueden ser desarrolladas individual o grupalmente, según la indicación del instructor a cargo.*

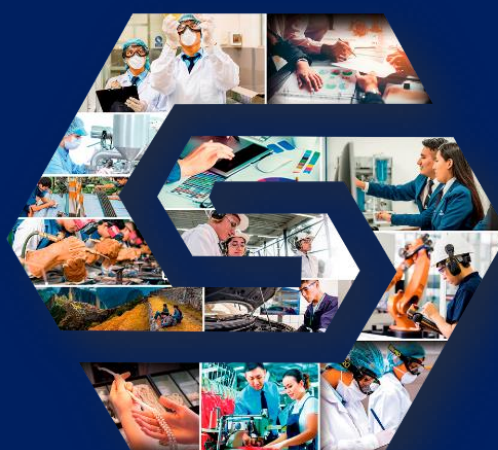
## TAREA 02: Diseña y crea interfaz gráfica de usuario

### PREGUNTAS DE APERTURA

1. ¿Cómo crees que el diseño de una interfaz gráfica puede influir en la experiencia del usuario y el éxito de una aplicación?
2. ¿Cómo crees que equilibrarías la estética de una interfaz con la funcionalidad para asegurar una buena experiencia de usuario?
3. ¿De qué manera crees que podrías adaptar el diseño de la interfaz gráfica para atender a usuarios con necesidades especiales o discapacidades?

### PREGUNTAS DE CIERRE

1. ¿Cuáles son los principios de diseño de interfaces gráficas que consideras más importantes, y cómo los aplicaste en tu proyecto?
2. ¿Qué herramientas o técnicas fueron más efectivas al crear la interfaz gráfica de usuario en tu desarrollo, y por qué?
3. ¿Cómo evaluaste la usabilidad de tu interfaz y qué mejoras realizarías para optimizar la experiencia del usuario?



**RDA**  
RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE