

# Práctica 0 – Desarrollo de Interfaces

---

En esta práctica vamos a describir y experimentar la importancia del desarrollo de las interfaces, tanto para vuestro aprendizaje académico como profesional.

Para ello vais a crear agrupaciones de alumnado de 3 o 4 personas, y cada equipo adoptará un rol: cliente o desarrollador.

En una fase de 15 minutos, se dividirán así las tareas:

- Los **clientes** realizarán una petición por escrito de una interfaz para una aplicación y una serie de requisitos funcionales y de implementación (exclusivamente a nivel de interfaz).
- Los **desarrolladores** se encargarán de tener en sus equipos de trabajo dos aplicaciones, Microsoft Paint y la web Excalidraw, y crearán un diseño genérico a la espera de los requisitos de los clientes.

Una vez se realice el intercambio de información, los clientes proporcionarán a los desarrolladores el tiempo para realizarlo, mientras ellos, de forma independiente desarrollaran otra interfaz, para después comparar ambas, con una duración de entre 20 y 40 minutos según el grupo clase.

Se realizará después un debate de 15 minutos para comentar las semejanzas y/o diferentes entre los artefactos obtenidos.

<b>Esta práctica evalúa los criterios de evaluación 4.a, 4.c, 4.f.</b>
--