

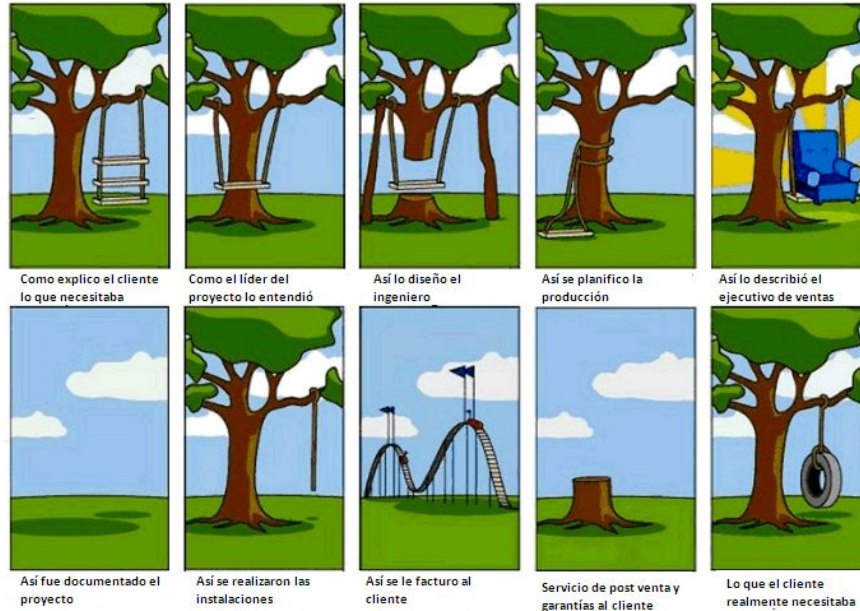


Construcción de la interfaz principal de navegación y control

Eliseo Martín Mora - RAY

El proyecto

Interpretación de especificaciones y documentación del proyecto



Fases de un proyecto

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Planificación

Planificación: es el plan general estructurado para lograr un objetivo, durante esta fase se definen plazos de entrega parciales y totales, presupuesto, entregables que se realizarán, recursos humanos y materiales, responsables, posibles problemas u obstáculos...

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Planificación

Planificación: es el plan general estructurado para lograr un objetivo, durante esta fase se definen plazos de entrega parciales y totales, presupuesto, entregables que se realizarán, recursos humanos y materiales, responsables, posibles problemas u obstáculos...

Diseño

Diseño: durante esta fase se definen los elementos, su posición, funcionalidad, navegabilidad, esquemas de colores

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Planificación

Planificación: es el plan general estructurado para lograr un objetivo, durante esta fase se definen plazos de entrega parciales y totales, presupuesto, entregables que se realizarán, recursos humanos y materiales, responsables, posibles problemas u obstáculos...

Diseño

Diseño: durante esta fase se definen los elementos, su posición, funcionalidad, navegabilidad, esquemas de colores

Producción

Producción: durante la producción se llevan a cabo las tareas planificadas para crear un producto terminado.

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Planificación

Planificación: es el plan general estructurado para lograr un objetivo, durante esta fase se definen plazos de entrega parciales y totales, presupuesto, entregables que se realizarán, recursos humanos y materiales, responsables, posibles problemas u obstáculos...

Diseño

Diseño: durante esta fase se definen los elementos, su posición, funcionalidad, navegabilidad, esquemas de colores

Producción

Producción: durante la producción se llevan a cabo las tareas planificadas para crear un producto terminado.

Pruebas

Pruebas: durante la producción y tras la producción se llevan a cabo pruebas para comprobar el correcto funcionamiento del producto así que se cumplan los objetivos del mismo, en las diferentes plataformas en las que estará disponible.

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Planificación

Planificación: es el plan general estructurado para lograr un objetivo, durante esta fase se definen plazos de entrega parciales y totales, presupuesto, entregables que se realizarán, recursos humanos y materiales, responsables, posibles problemas u obstáculos...

Diseño

Diseño: durante esta fase se definen los elementos, su posición, funcionalidad, navegabilidad, esquemas de colores

Producción

Producción: durante la producción se llevan a cabo las tareas planificadas para crear un producto terminado.

Pruebas

Pruebas: durante la producción y tras la producción se llevan a cabo pruebas para comprobar el correcto funcionamiento del producto así que se cumplan los objetivos del mismo, en las diferentes plataformas en las que estará disponible.

Uso

Uso del producto: una vez el producto está terminado, se lleva a cabo su distribución, venta y monitorización del uso del mismo.

Análisis

Análisis: durante la fase de análisis se llevan a cabo entrevistas así como un volcado de las las ideas, además se genera documentación que servirá para las siguientes fases como diagramas, bocetos, etc.

Planificación

Planificación: es el plan general estructurado para lograr un objetivo, durante esta fase se definen plazos de entrega parciales y totales, presupuesto, entregables que se realizarán, recursos humanos y materiales, responsables, posibles problemas u obstáculos...

Diseño

Diseño: durante esta fase se definen los elementos, su posición, funcionalidad, navegabilidad, esquemas de colores

Producción

Producción: durante la producción se llevan a cabo las tareas planificadas para crear un producto terminado.

Pruebas

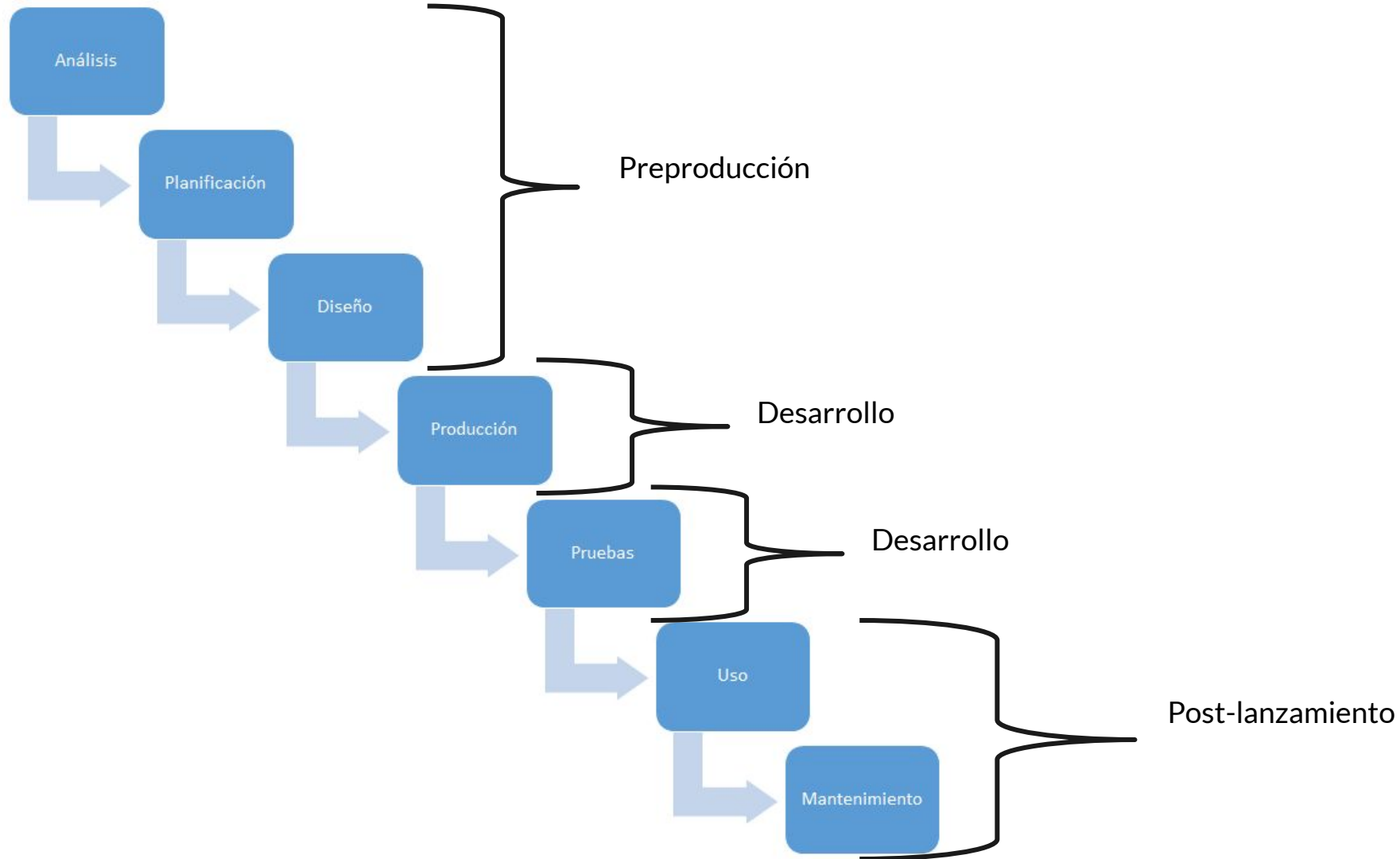
Pruebas: durante la producción y tras la producción se llevan a cabo pruebas para comprobar el correcto funcionamiento del producto así que se cumplan los objetivos del mismo, en las diferentes plataformas en las que estará disponible.

Uso

Uso del producto: una vez el producto está terminado, se lleva a cabo su distribución, venta y monitorización del uso del mismo.

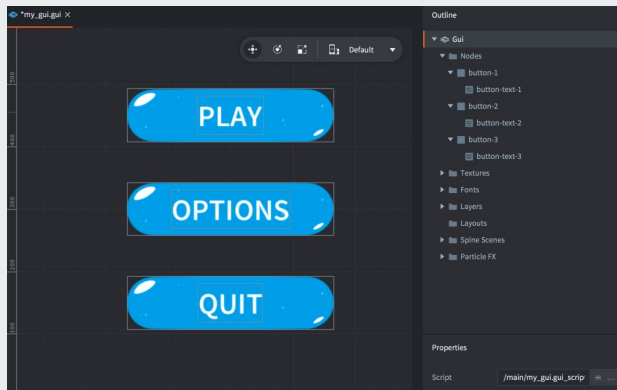
Mantenimiento

Mantenimiento: tras el lanzamiento del producto pueden existir actualizaciones del mismo que sirvan para arreglar errores, mejorar y/o añadir funciones.

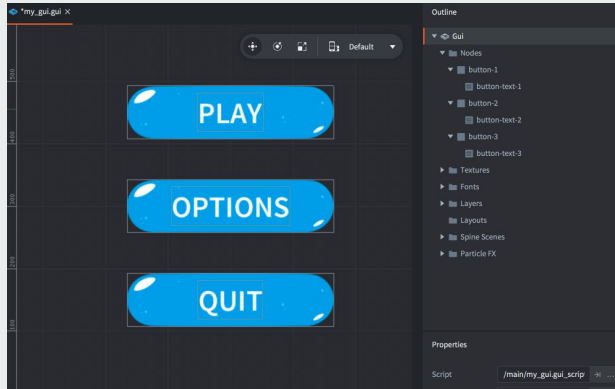


La interfaz de usuario

¿Qué es la interfaz?



¿Qué es la interfaz?



La interfaz es el elemento gráfico que pone en contacto usuario y sistema, a través del cual se dan las órdenes al sistema.

Se trata del punto de unión entre sistema y usuario.

Start

[illegible]

2.7 x8 00:00
20% x8 00:04
2.7 x8 00:06
5.9 x8 00:06
4.7 x8 00:06
2.6 x8 00:06

Usabilidad



¿Qué es usabilidad?

Nivel de facilidad o complejidad con la que se encuentran los usuarios al utilizar una aplicación o producto multimedia

¿Qué es usabilidad?

Nivel de facilidad o complejidad con la que se encuentran los usuarios al utilizar una aplicación o producto multimedia



Normas de la usabilidad



Accesibilidad



¿Qué es accesibilidad?

Adaptar un proyectos a todas las necesidades específicas de un usuario (como posibles discapacidades), a continuación veremos algunas medidas que se podrían llevar a cabo dependiendo del material audiovisual que se muestre.

Contenidos adaptables

Elementos de audio

Vídeos

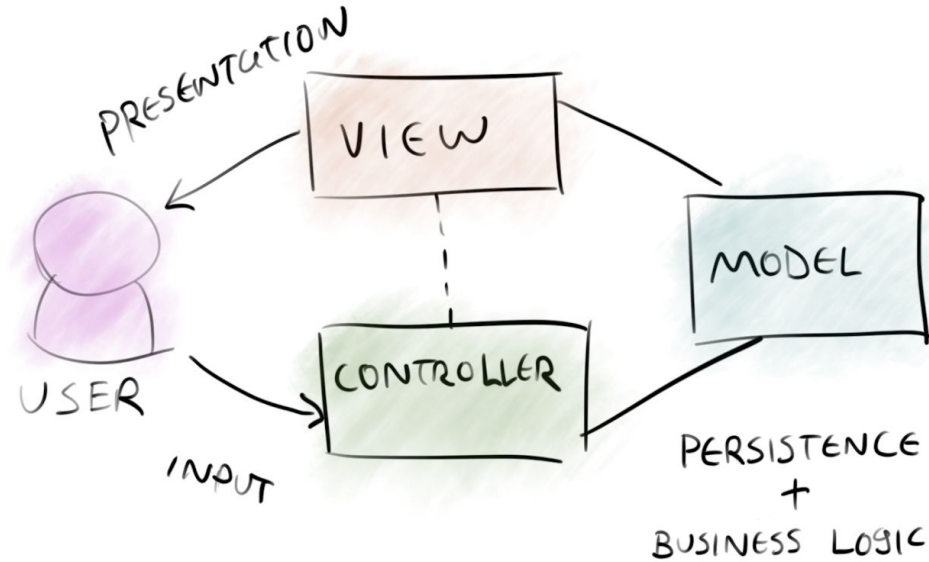
Presentaciones/Animaciones

Material	Medidas a realizar
Elementos de audio	Debe existir un texto alternativo equivalente a la información del audio.
Vídeos	<p>Los vídeos deben tener opción a subtítulos que pueden ir incrustados o asociados a un fichero.</p> <p>Descripción sonora de la información de la pista visual.</p> <p>Pantallas parpadeantes o con destellos pueden provocar epilepsia foto sensitiva, por eso se deben evitar este tipo de destellos.</p>
Presentaciones/Animaciones	Las medidas serían similares a la de los vídeos.

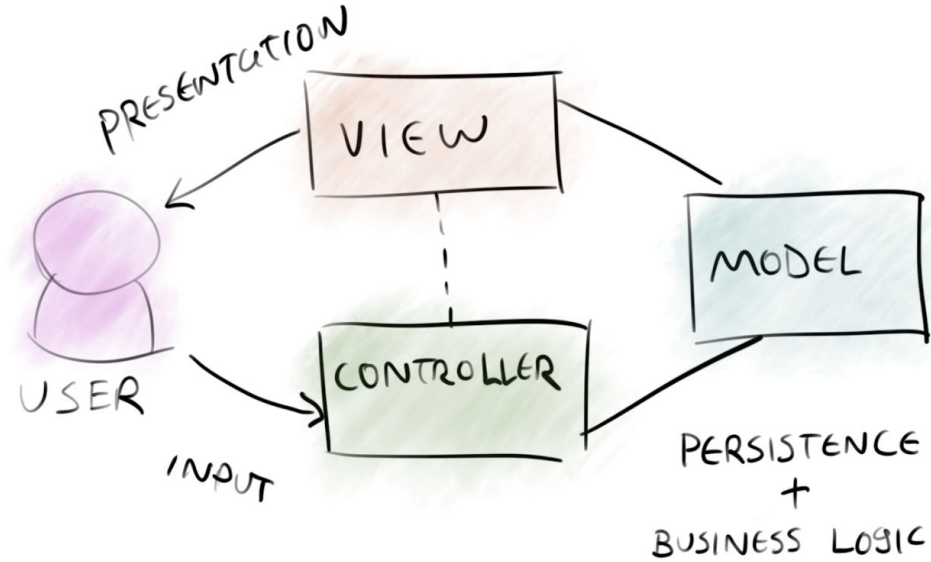
Diseño en capas

¿Qué es el diseño en capas?

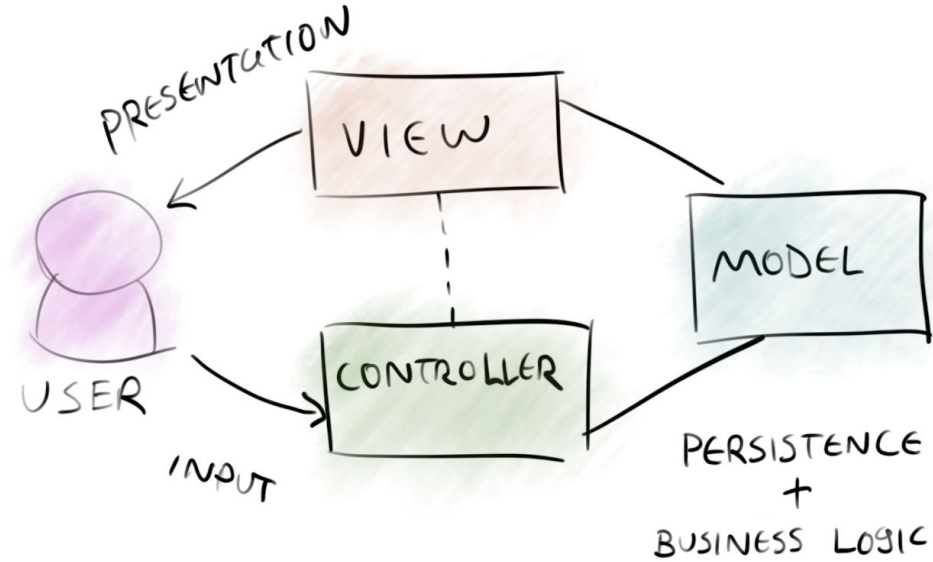
Separa los datos de la aplicación de la interfaz de usuario y de la lógica de control



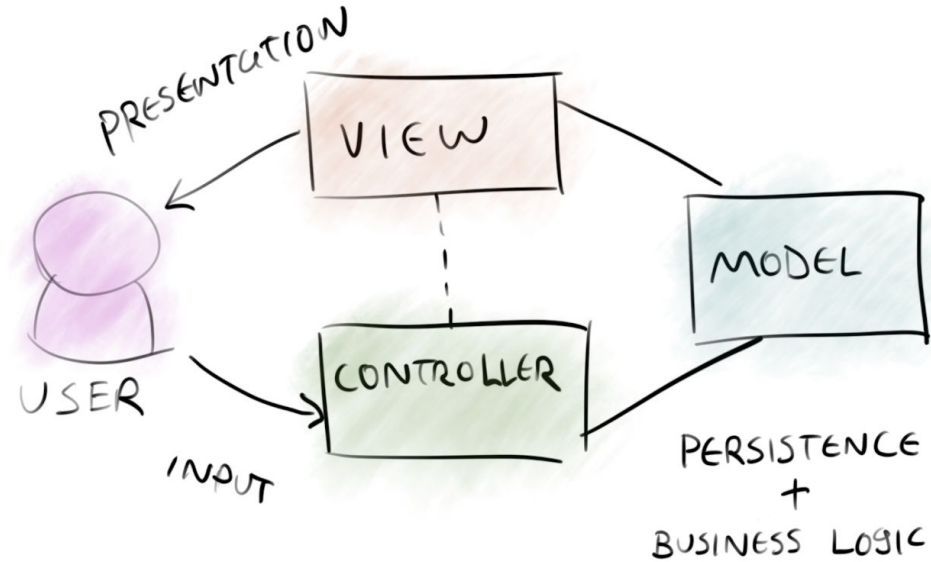
El **Modelo** que contiene una representación de los datos que maneja el sistema, su lógica de negocio, y sus mecanismos de persistencia.

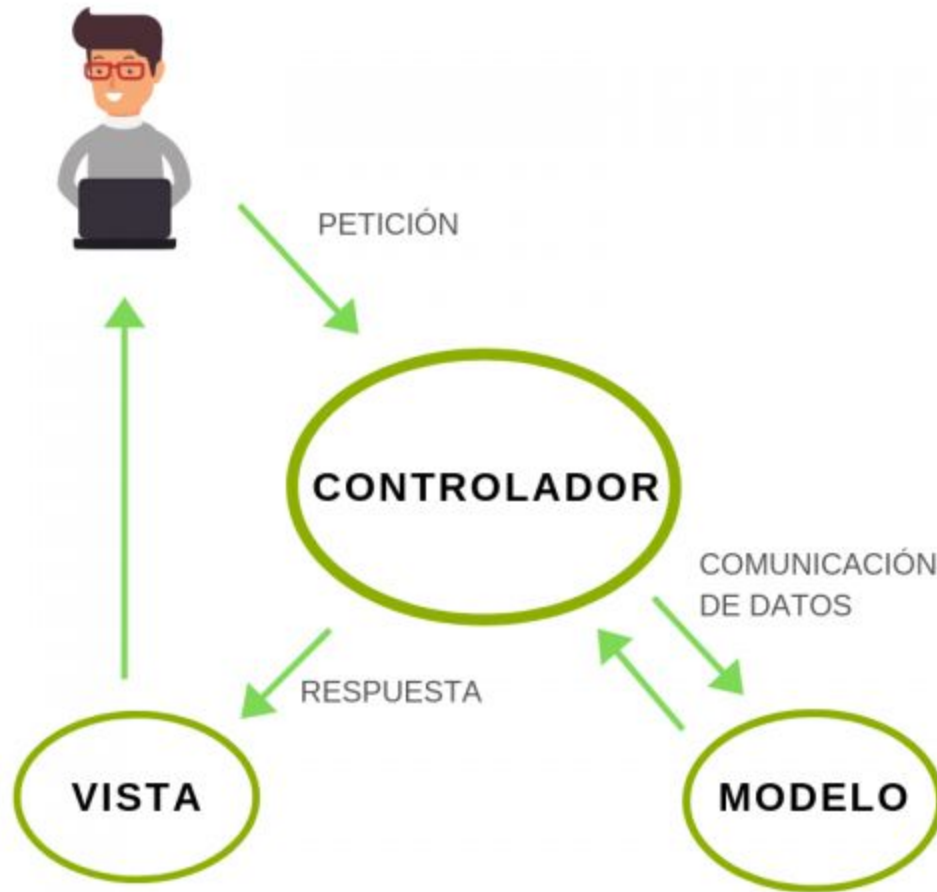


La **Vista**, o interfaz de usuario, que compone la información que se envía al cliente y los mecanismos interacción con éste.

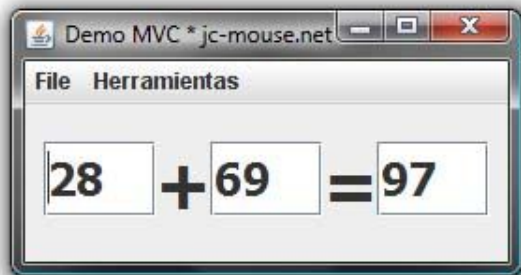
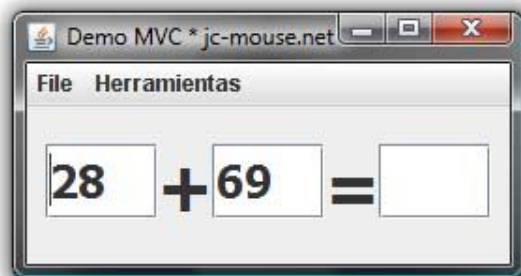


El **Controlador**, que actúa como intermediario entre el Modelo y la Vista, gestionando el flujo de información entre ellos y las transformaciones para adaptar los datos a las necesidades de cada uno.





Vista



Controlador

Presiona
boton de menú



Obtiene resultado
y pasa a la vista

Modelo

Si el modelo necesita de una db
hace las llamadas correspondientes

SUMAR()



Realiza las operaciones
necesarias



**Base de
Datos**

Adecuación de la interfaz a distintos dispositivos



Las aplicaciones deben tener en cuenta el tamaño de pantalla y resolución.

Como desarrolladores podemos utilizar las herramientas del entorno de desarrollo para así adaptar el comportamiento de la aplicación.



Bibliografía

- ❏ Tema 1 - Ray - Eliseo Martín Mora
- ❏ Etapas Proyecto Multimedia
- ❏ MVC 3 Framework
- ❏ Separar contenido y presentación
- ❏ Usabilidad e internacionalización
- ❏ Diferencias entre imagen de mapa de bits e imagen vectorial
- ❏ Capas
- ❏ Animaciones y transiciones en Android
- ❏ Verificación y validación de la Usabilidad
- ❏ Proyectos de juego y entorno interactivo - Ana Lucía de Vega Martín
- ❏ Imagen MVC Calculadora