

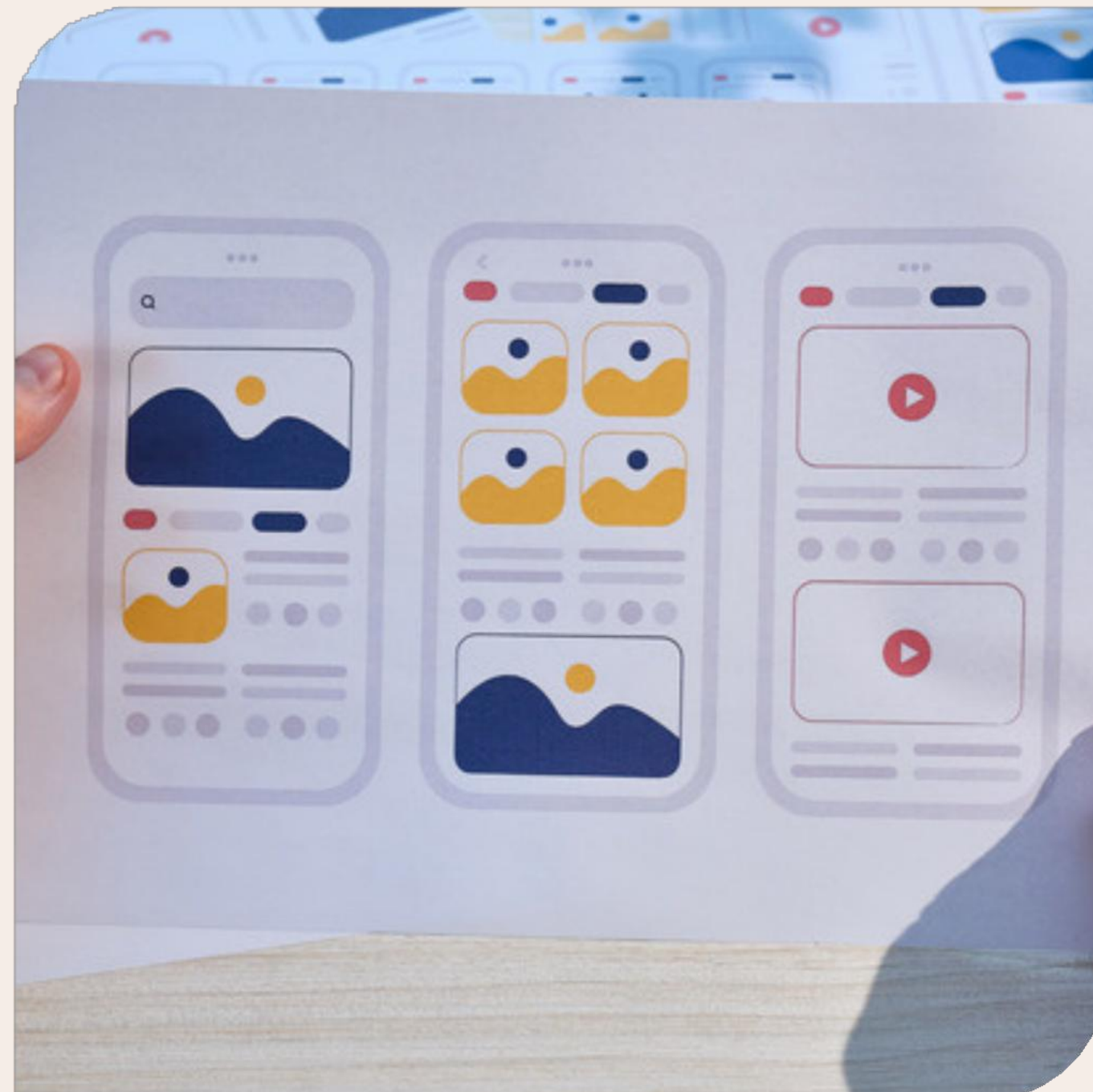
DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES NATIVAS

# ESTRUCTURA Y COMPONENTES DE LA INTERFAZ DE USUARIO



# ¿Qué es la interfaz de usuario?

Es el medio visual donde se permite la comunicación entre un usuario y una máquina y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.



Se compone de varios elementos clave que permiten a los usuarios interactuar de manera intuitiva y efectiva con una aplicación o sistema.

# Layout

Es la forma en que se presenta la información, es decir, la forma que visualmente le presentamos al usuario y este pueda ser una experiencia buena





# Ejemplos



## *Encabezado*

Contiene por lo regular los logos, nombre de las aplicaciones algunos de ellas tienen accesos rápidos como acceso al perfil.

## *Area del contenido principal*

Dependiendo de la aplicación, es donde existe la información que se desea mostrar, donde se despliegan las funciones principales de la aplicación

## *Barras laterales*

Útil para herramientas o menús de navegación sobre la aplicación

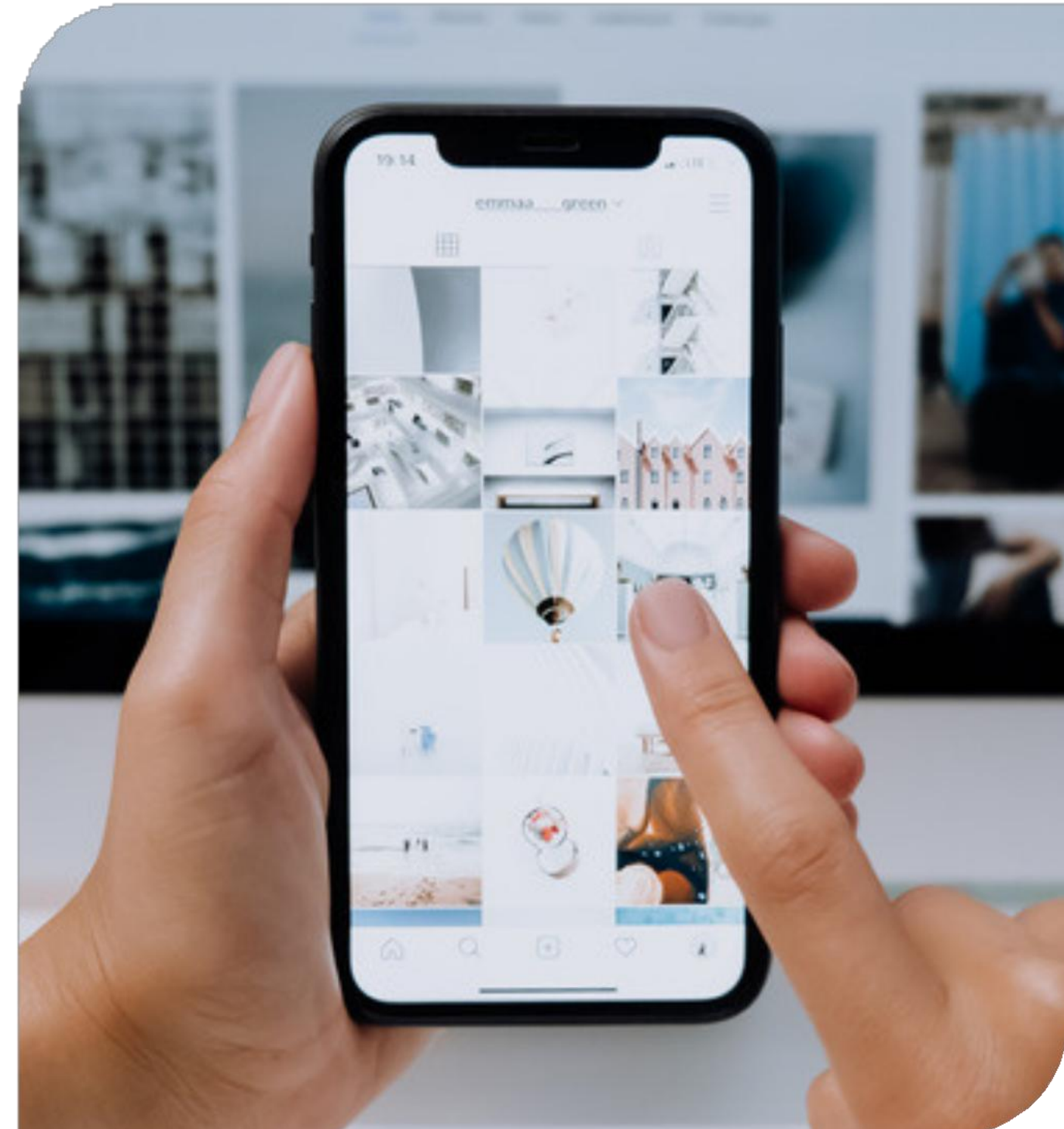
## *Pies de página*

Incluye información secundaria, como enlaces a políticas, soporte, y detalles de contacto.

# Interacción

Estas acciones bidireccionales, las interacciones, es decir, cómo se comporta y qué aspecto tiene.

Dependiendo de la aplicación, este nos permite tener un tipo de interacción con el usuario



# Tipos de interacción



- **Interacting**  
El usuario interactúa con el sistema



- **Speeching**  
Inicia una conversación usuario - sistema



- **Manipulating**  
Interactúa con objetos o entornos virtuales



- **Exploring**  
Recorre y examina información estructurada

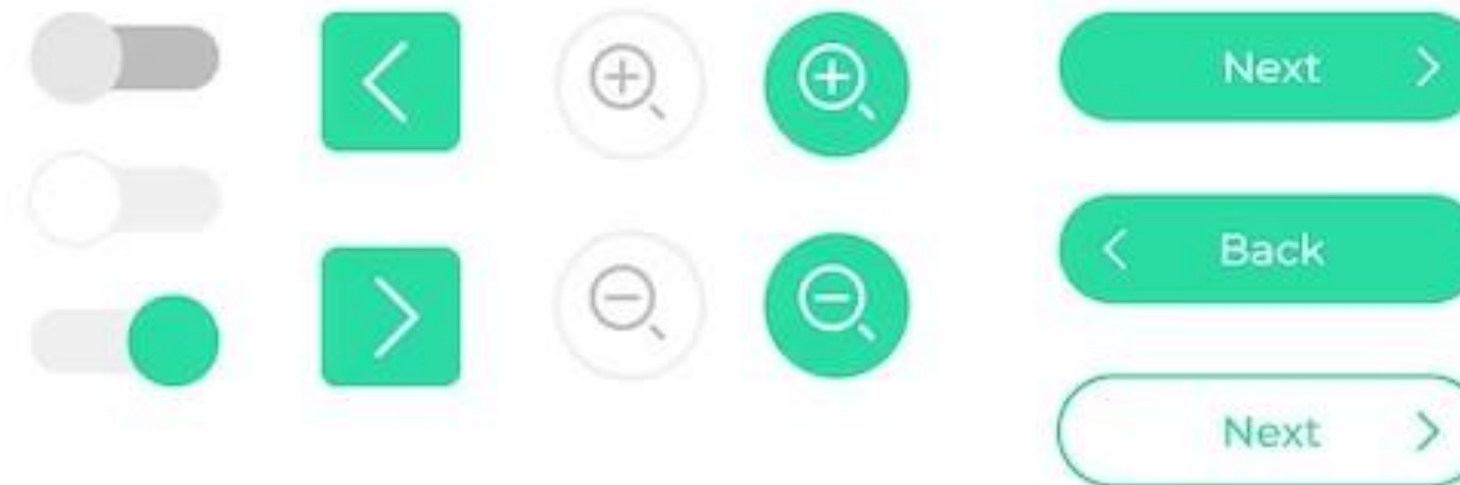




# Navegación

DE LOS ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN DE UNA APLICACIÓN SON LAS FORMAS DE ORGANIZAR Y PRESENTAR LOS ELEMENTOS QUE PERMITEN MOVERSE ENTRE LAS PANTALLAS DE LA APP.

MENÚS, PESTAÑAS, MIGAS DE PAN, BOTONES, VÍNCULOS, ICONOS

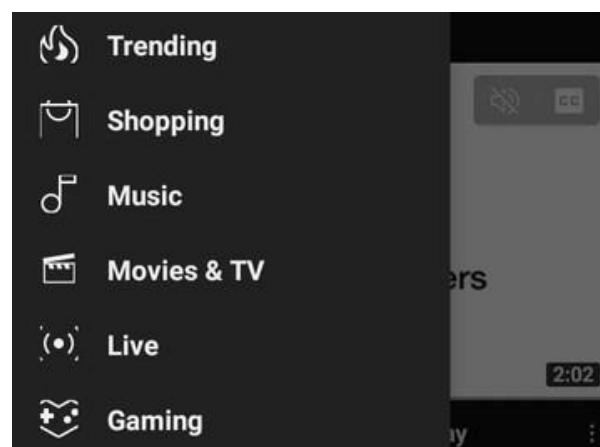




# Ejemplos

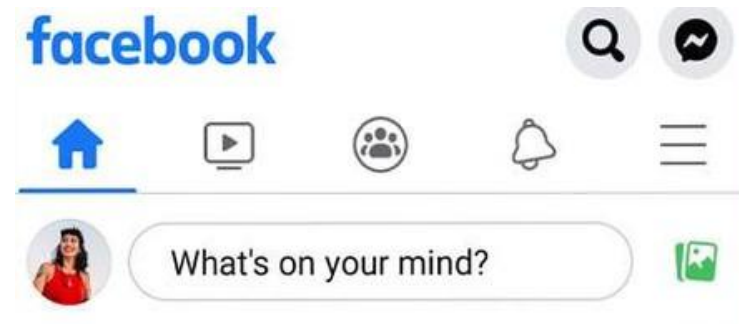
1

## MENÚS DE NAVEGACIÓN



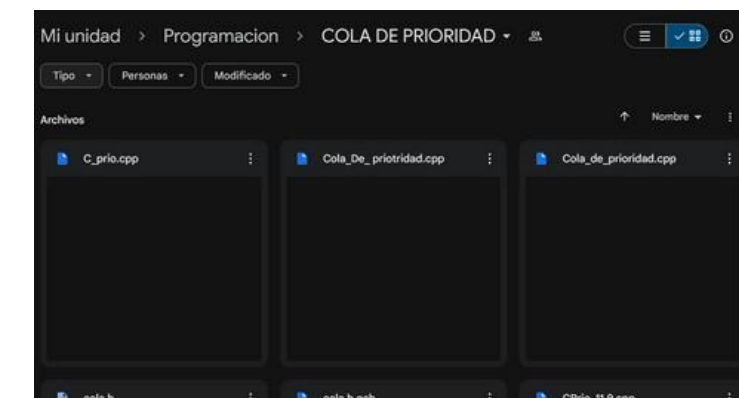
2

## PESTAÑAS



3

## MIGAS DE PAN



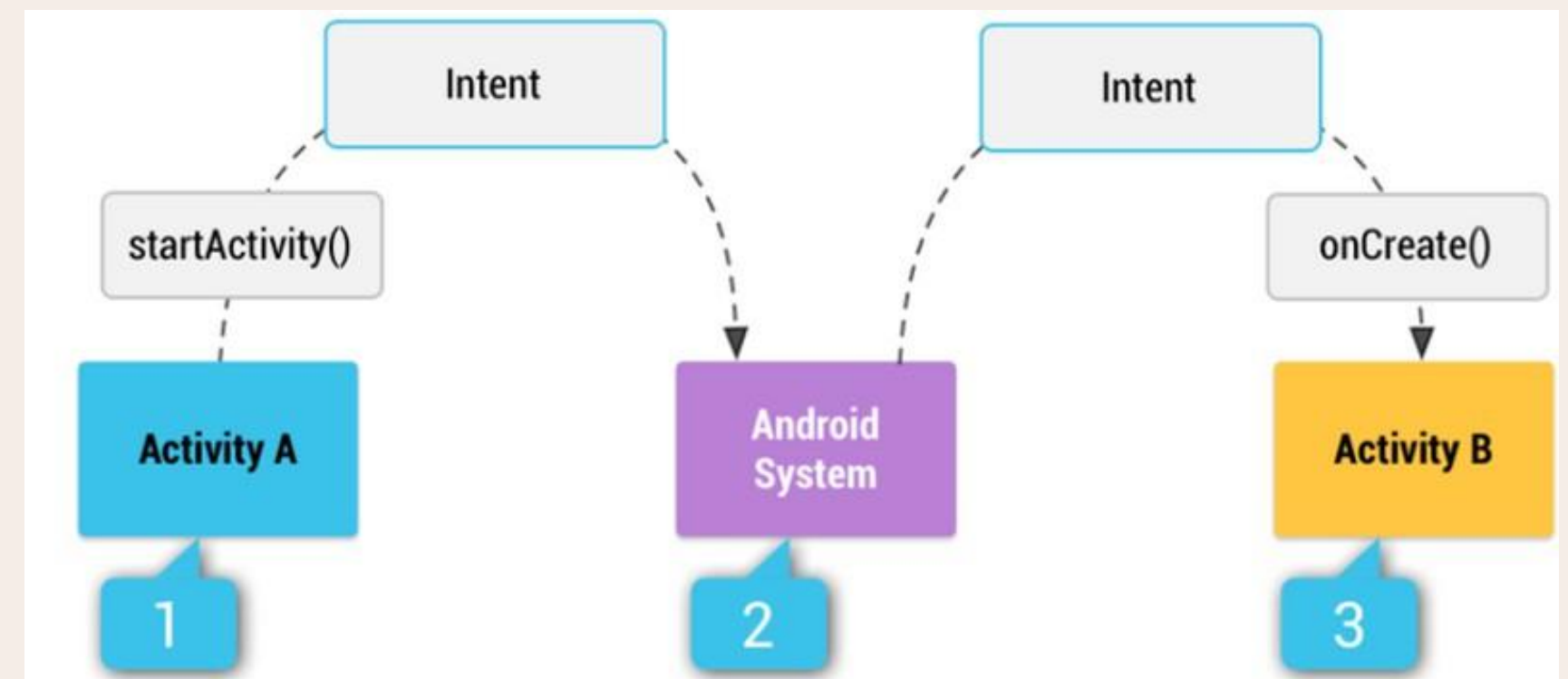
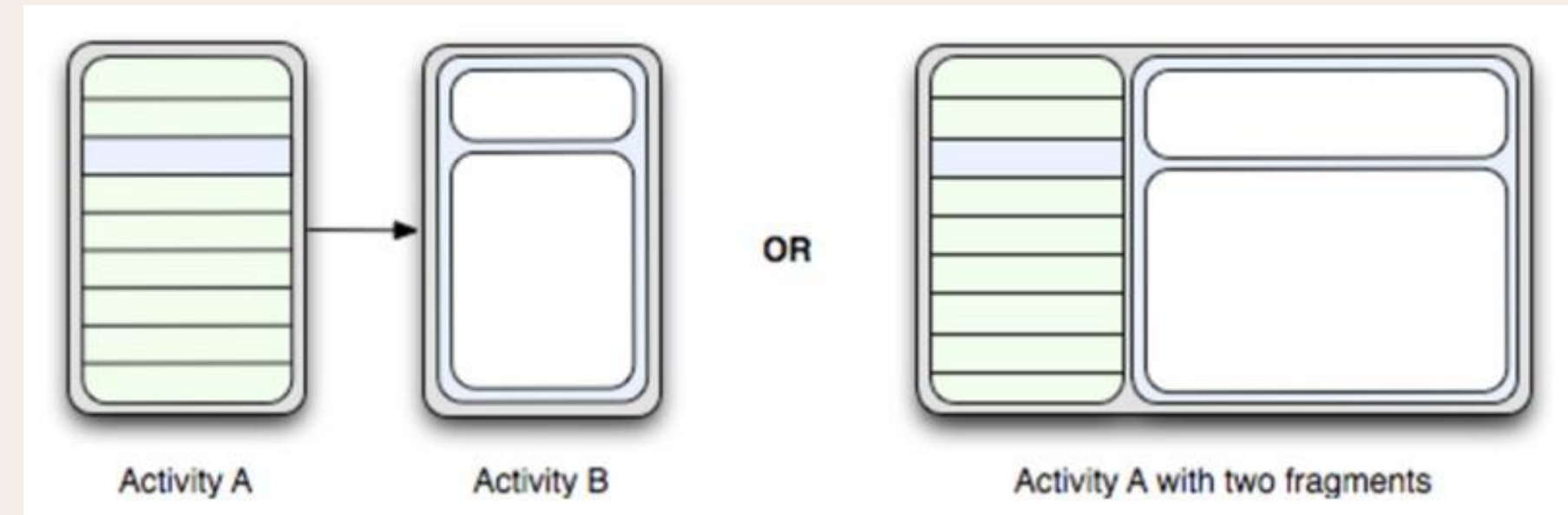
# Feedback Visual

Es una guía al usuario mostrando mensajes de alerta para errores o confirmaciones, indicadores de carga que informan sobre procesos en curso y animaciones que hacen la experiencia más fluida y atractiva.



# Activity, fragment e intent

- Activity: componente de la aplicación y representa la pantalla principal
- Intent: Se realiza cuando los usuarios quieren navegar entre activities
- Fragments: pequeñas piezas de una activity







# ¡GRACIAS !

ERROR 404

# Fuentes

- Abele, M., Hofmann, H., & Reiterer, H. (2000). Ingeniería de interfaces de usuario: Construyendo aplicaciones interactivas. IEEE Software, 17(4), 79-86. <https://doi.org/10.1109/52.854068>
- Guía del Cuerpo de Conocimiento de Ingeniería de Software Versión 3.0 (SWEBOK Guide V3.0). (2014). IEEE Computer Society. Recuperado de <https://ieeecs-media.computer.org>
- Lindgaard, G. (1994). Diseño de interfaces humano-computadora y pruebas de usabilidad. En Actas de la Segunda Conferencia Internacional sobre Interacción Humano-Computadora, 192-196. <https://doi.org/10.1109/IAI.1994.513855>