

UT1.1. Generación de Interfaces gráficos de usuario

18 horas

Contenidos

1. **Introducción al diseño de interfaces**
2. Lenguaje de programación en diseño de interfaces
3. Generación de interfaces a partir de documentos XML



Resultados de Aprendizaje

RA1: Genera interfaces gráficos de usuario mediante editores visuales utilizando las funcionalidades del editor y adaptando el código generado	15 %
a) Se han analizado las herramientas y librerías disponibles para la generación de interfaces gráficos.	10% .
b) Se ha creado un interfaz gráfico utilizando las herramientas de un editor visual.	15%
c) Se han utilizado las funciones del editor para ubicar los componentes del interfaz.	10% .
d) Se han modificado las propiedades de los componentes para adecuarlas a las necesidades de la aplicación.	15% .
e) Se ha analizado el código generado por el editor visual.	10%
f) Se ha modificado el código generado por el editor visual.	10%
g) Se han asociado a los eventos las acciones correspondientes.	10%
h) Se ha desarrollado una aplicación que incluye el interfaz gráfico obtenido.	20%

1. Introducción al diseño de interfaces

1.1. Diseño de una interfaz. El diseño gráfico

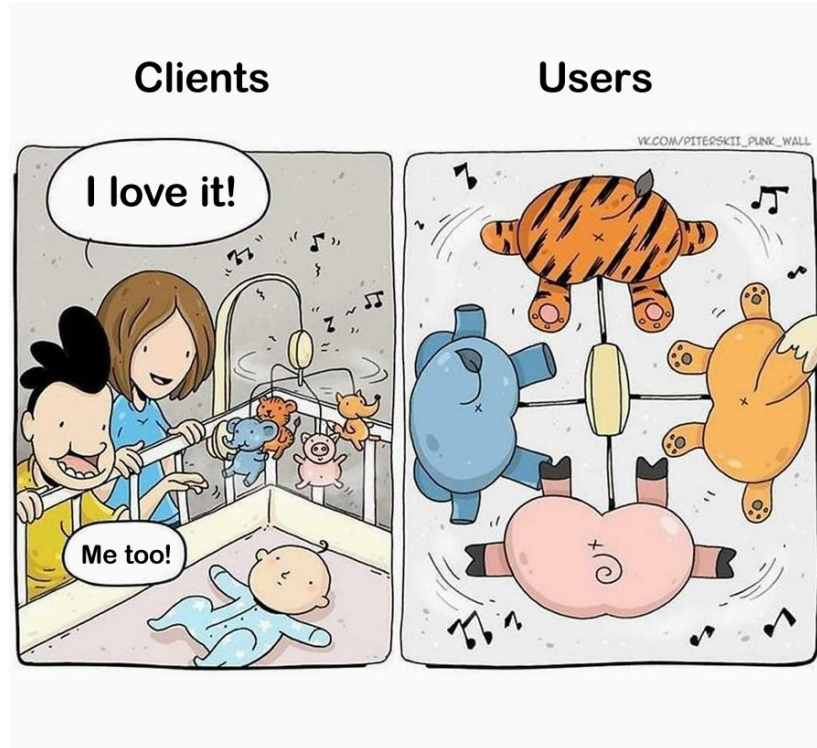
1.2. Herramientas

1.3. Planteamiento y diseño de una interfaz: área de redacción, de producción, técnica y artística

1.4. El color



1.1. Diseño de una interfaz. El diseño gráfico



Principios de Hansen

- Conocer al usuario.
- Optimizar las operaciones.
- Minimizar la memorización.
- Buenos mensajes de error.

1.1. Diseño de una interfaz. El diseño gráfico

El diseño gráfico consiste en programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales de aplicaciones o herramientas SW. Tiene una función estética, publicitaria y comunicativa.



Diseño de una aplicación



Además, debemos revisar...

Tiempo de respuesta.

Servicios de ayuda al usuario.

Etiquetado.

1.2. Herramientas

Roadmap Android Developer

Prototipo → ¡Mejora la velocidad de desarrollo e involucra al cliente!

1º Sketching: esbozo del diseño.

2º Wireframing: organiza los contenidos.

3º Prototipado: se añade el funcionamiento.



1.2. Herramientas

Nombre	Licencia	Lenguajes soportados	Enlace
Visual Studio <i>*Community</i>	Propietaria <i>*Libre</i>	C#, HTML, Javascript, XML	https://visualstudio.microsoft.com/es/
Mono Develop	Libre	C#, Java, .NET, Python	https://www.monodevelop.com
Glade	Libre	C++, C#, Java, Python	https://glade.gnome.org
NetBeans	Libre	Java, HTML, PHP, Python	https://netbeans.org
Eclipse	Libre	Java, C++, PHP	https://www.eclipse.org


1.3. Planteamiento y diseño de una interfaz: área de redacción, de producción, técnica y artística

Elementos clave para crear el prototipo:

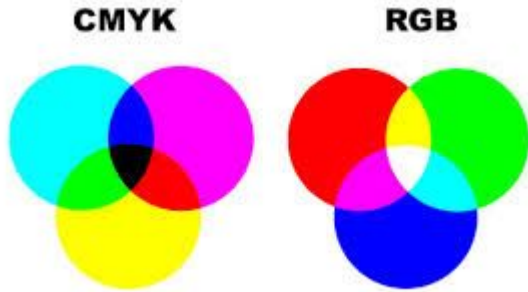
- Elementos que forman la aplicación.
- Extensión de la aplicación.
- Patrones de diseño.
- Aspectos técnicos de usabilidad y accesibilidad.



1.3. Planteamiento y diseño de una interfaz: área de redacción, de producción, técnica y artística

- **Área de redacción:** Establecer el objetivo principal y delimitar los pilares fundamentales.
 - **Área de producción:** adecuar el proyecto al mercado actual llevando un estudio de viabilidad y trazar el plan de desarrollo → Cliente, Usuario, Presupuesto y Plan de trabajo.
 - **Área técnica:** Requisitos técnicos, programación.
 - **Área artística:** Buen diseño gráfico.
- 

1.4. El color



RGB: paleta de colores de $256 \times 256 \times 256 = 16777216$ colores.

- Matiz → Distingue un color de otro.
- Saturación → Intensidad de color.
- Brillo → cantidad de luz de un color.

