

PROGRAMA DE DESARROLLO PROFESIONAL EN APLICACIONES MÓVILES

MODULO 1 - DISEÑO E INTERACCIÓN DE INTERESES

ROCÍO LAGOMARSINO

ROCI.LAGOMARSINO@GMAIL.COM

OBJETIVO MODULO:

MANEJO DE INTERFACES

TIME SHEET: FRONTEND

<input type="button" value="Today Sep 13"/>	<input type="button" value="+"/>			
"THIS IS YOUR LAST TIME SHEET. RESUME?"				
<input type="button" value="YES"/>	<input type="button" value="NO"/>			
<input checked="" type="radio"/> CLIENT: READER TASK: <input type="text" value="1.15"/>				
<input checked="" type="radio"/> CLIENT: PUBLISHER TASK: <input type="text" value="HIDE"/>				
<input type="button" value="C"/>	<input type="button" value="S"/>	<input type="button" value="Q"/>	<input type="button" value="G"/>	<input type="button" value="..."/>

SELECT DATE WIDGET

<input type="button" value="TODAY"/>	<input type="button" value="DONE"/>			
< Sept 09 >				
1	2	3	4	5
6	<input checked="" type="checkbox"/> 7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	...			
<input type="button" value="C"/>	<input type="button" value="S"/>	<input type="button" value="Q"/>	<input type="button" value="G"/>	<input type="button" value="..."/>

TIMER

<input type="button" value="TODAY"/>	<input type="button" value="TIMER"/>			
< Sept 13, 2009 >				
CLIENT: PROJECT TASK NAME:				
3:17				
<input type="checkbox"/> Add Note	>			
STOP/SUSPEND TIMER				
<input type="button" value="C"/>	<input type="button" value="S"/>	<input type="button" value="Q"/>	<input type="button" value="G"/>	<input type="button" value="..."/>

TIMER: EDIT TIME

<input type="button" value="TIME"/>	<input type="button" value="EDIT TIME"/>			
3:30				
<input type="button" value="C"/>	<input type="button" value="S"/>	<input type="button" value="Q"/>	<input type="button" value="G"/>	<input type="button" value="..."/>

(NOT BUILDING-PAGE)

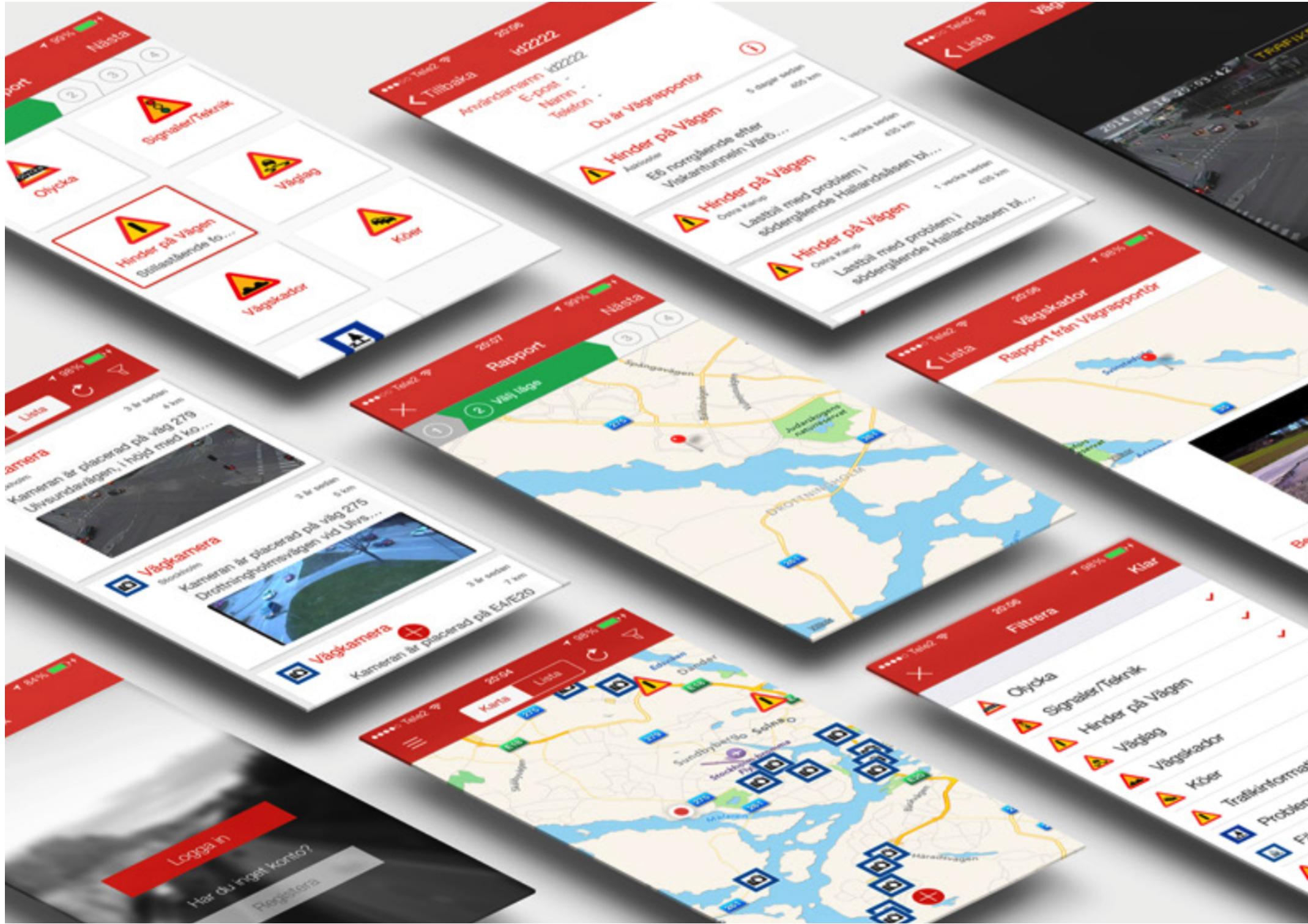
ACTIVE
TIME

TIME SHEET (TODAY)

<input type="button" value="WED 13.09.TODAY"/>	<input type="button" value="E"/>			
<input checked="" type="checkbox"/> CLIENT: READER TASK: <input type="text" value="1.15"/>				
<input checked="" type="checkbox"/> CLIENT: PUBLISHER TASK: <input type="text" value="HIDE"/>				
<input type="checkbox"/> NOTIFICATION				
<input type="button" value="C"/>	<input type="button" value="S"/>	<input type="button" value="Q"/>	<input type="button" value="G"/>	<input type="button" value="..."/>

ADD NOTE

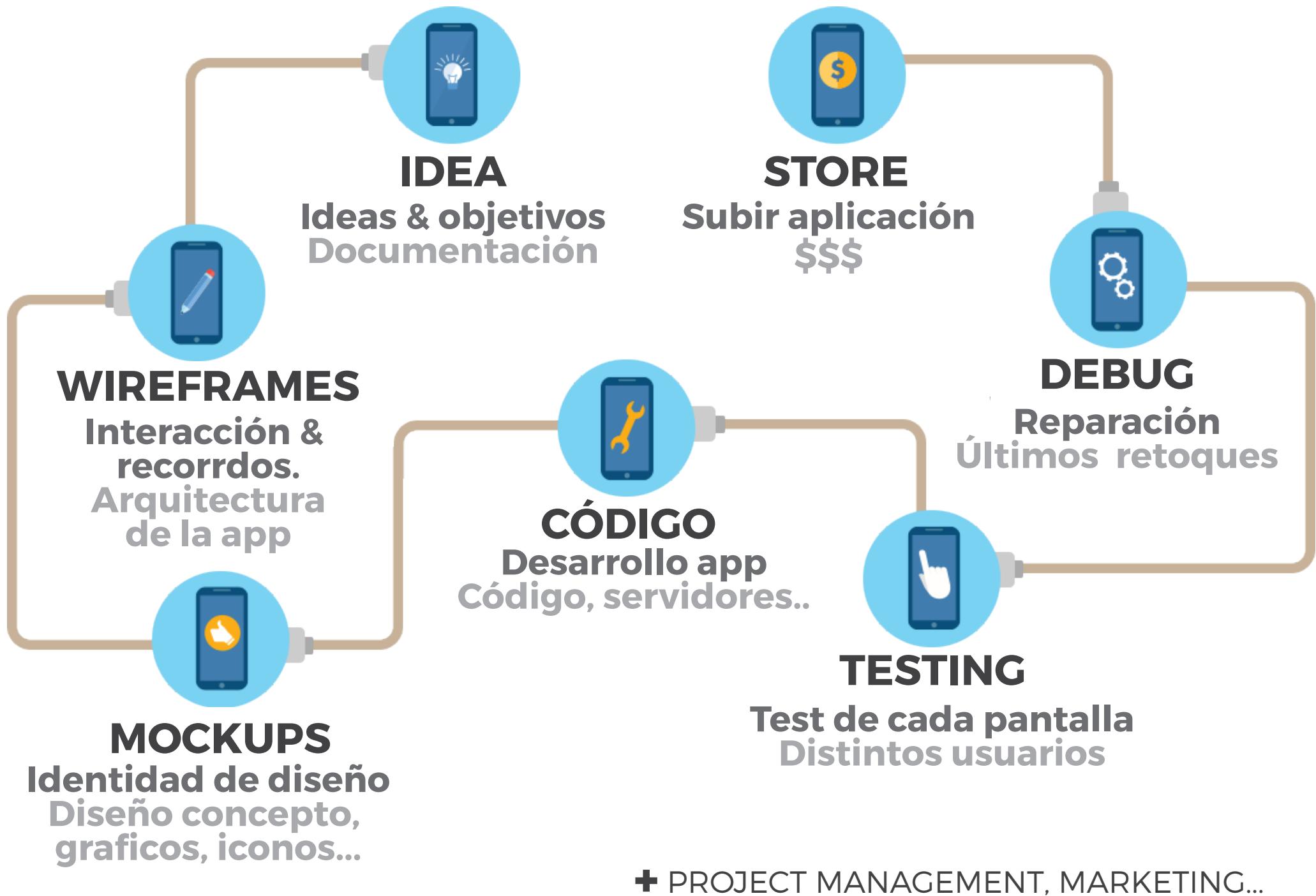
<input type="button" value="TIME"/>	<input type="button" value="Add Note"/>			
Typing Note...				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="button" value="C"/>	<input type="button" value="S"/>	<input type="button" value="Q"/>	<input type="button" value="G"/>	<input type="button" value="..."/>



MODULOS DEL CURSO

- UX / UI**
- WIREFRAMES/MOCKUPS**
- BOOTSTRAP**
(HTML + CSS3)
- MATERIAL DESIGN**
(DISEÑO + TIPOGRAFÍA + LAYOUTS...)
- DISEÑO ANDROID & IOS**

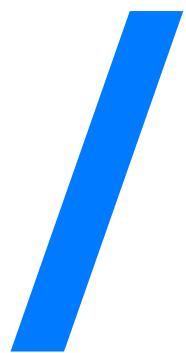
**LAS APLICACIONES VAN
MÁS ALLA DEL CÓDIGO**



**ES IMPOSIBLE NO DISEÑAR
UNA EXPERIENCIA**

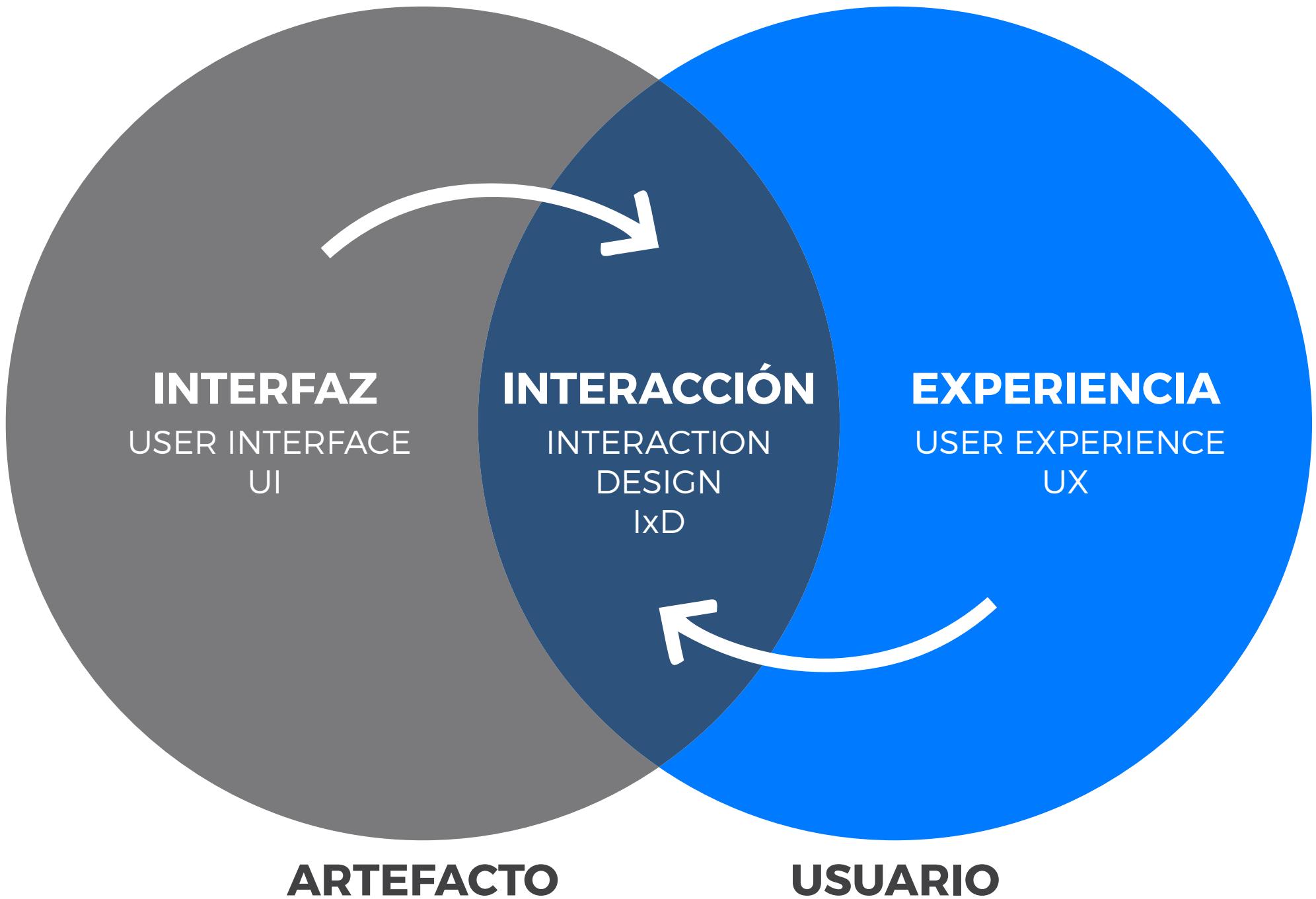
UX

USER EXPERIENCE



UI

USER INTERFACE





USER INTERFACE

- **Foco en el producto**
- **Posicionamiento de elementos** (ej. campos, textos)
- **NO es Diseño Gráfico**
- **Wireframes, sketch, etc...**
- **Diseña visual, no soluciones**

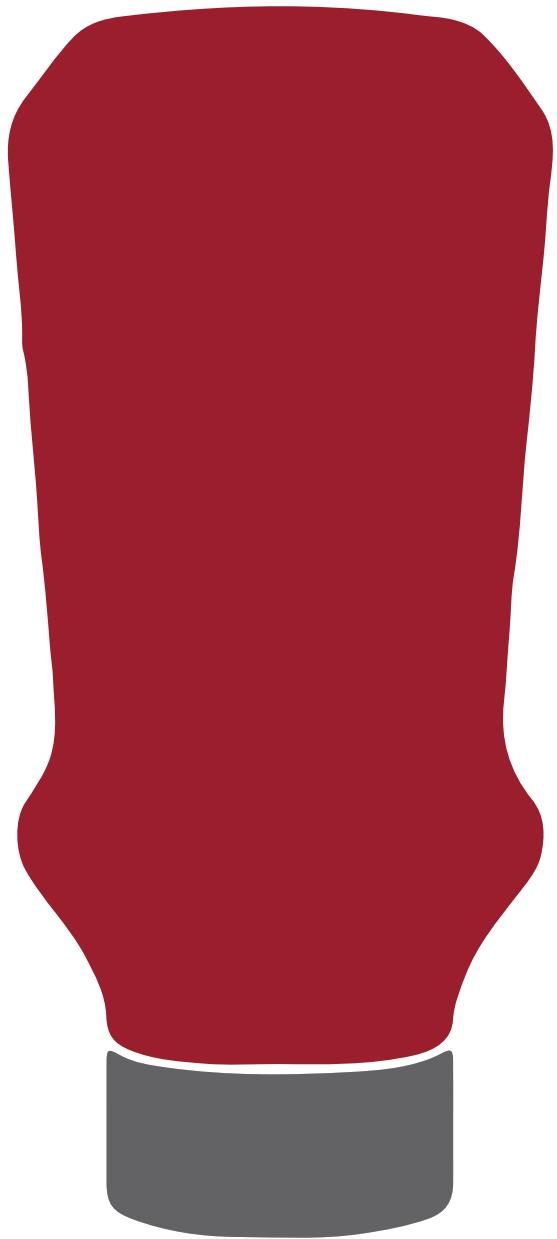
UX

USER EXPERIENCE

- **Foco en Usuario y experiencia a lograr**
- **Experimentación del usuario antes, durante y después.**
- **NO se diseña la UX según la UI**
- **Comprender al usuario, ser observador, inquieto.**
- **Diseña soluciones, no visual.**



- Foco en contacto entre usuario y dispositivo
- Ingreso de información o elección mediante teclado, touch, scroll, swipe...



vs.





vs.





Design

User Experience

TIPS

RESPONSIVE DESIGN

Crear diseños que se adapten a cualquier tamaño de pantalla



TEXTO VISIBLE Y ESPACIADO

El mínimo tamaño debe ser 11pt

Heading

Sub-Headline

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

Heading

Sub-Headline

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

Adipiscing elit. Sed neque nisl, blandit vel ipsum eu, imperdiet blandit lectus. Morbi tristique urna ut volutpat ornare. Curabitur semper vitae urna ac tempus. Duis vehicula elit nulla, eleifend egestas nisl vehicula nec. Nullam varius est dui, nec accumsan lectus posuere ut. Nullam viverra purus laoreet euismod tempor.

CONTROLES TOUCH

Diseñar los elementos para realizar acciones touch, scroll, swipe, para lograr una interacción confortable.

Date	October 11, 2013 4:00 PM		
Tue Oct 8	1	57	
Wed Oct 9	2	58	
Thu Oct 10	3	59	AM
Fri Oct 11	4	00	PM
Sat Oct 12	5	01	
Sun Oct 13	6	02	
Mon Oct 14	7	03	

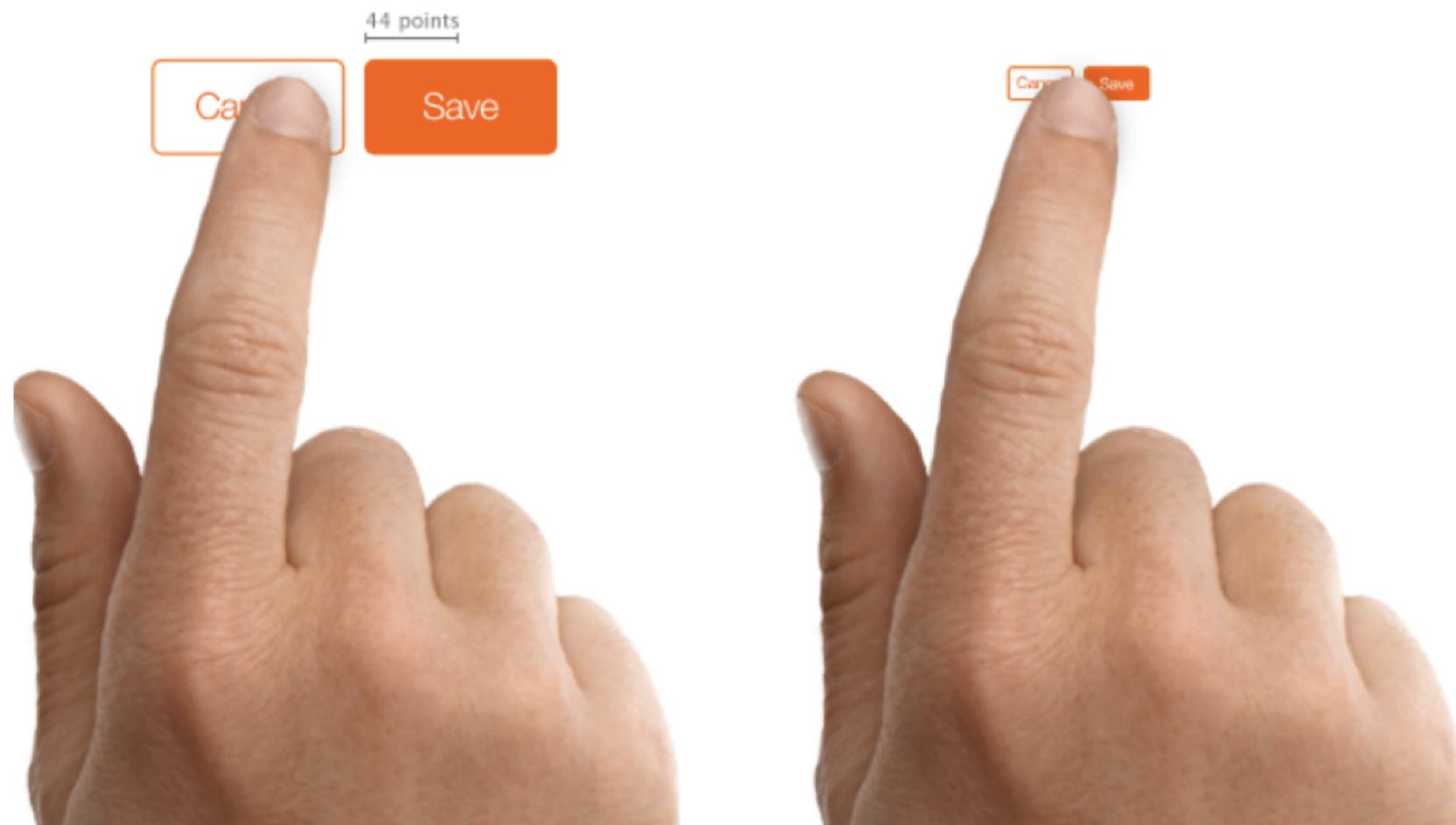
Time: : AM

Date: 

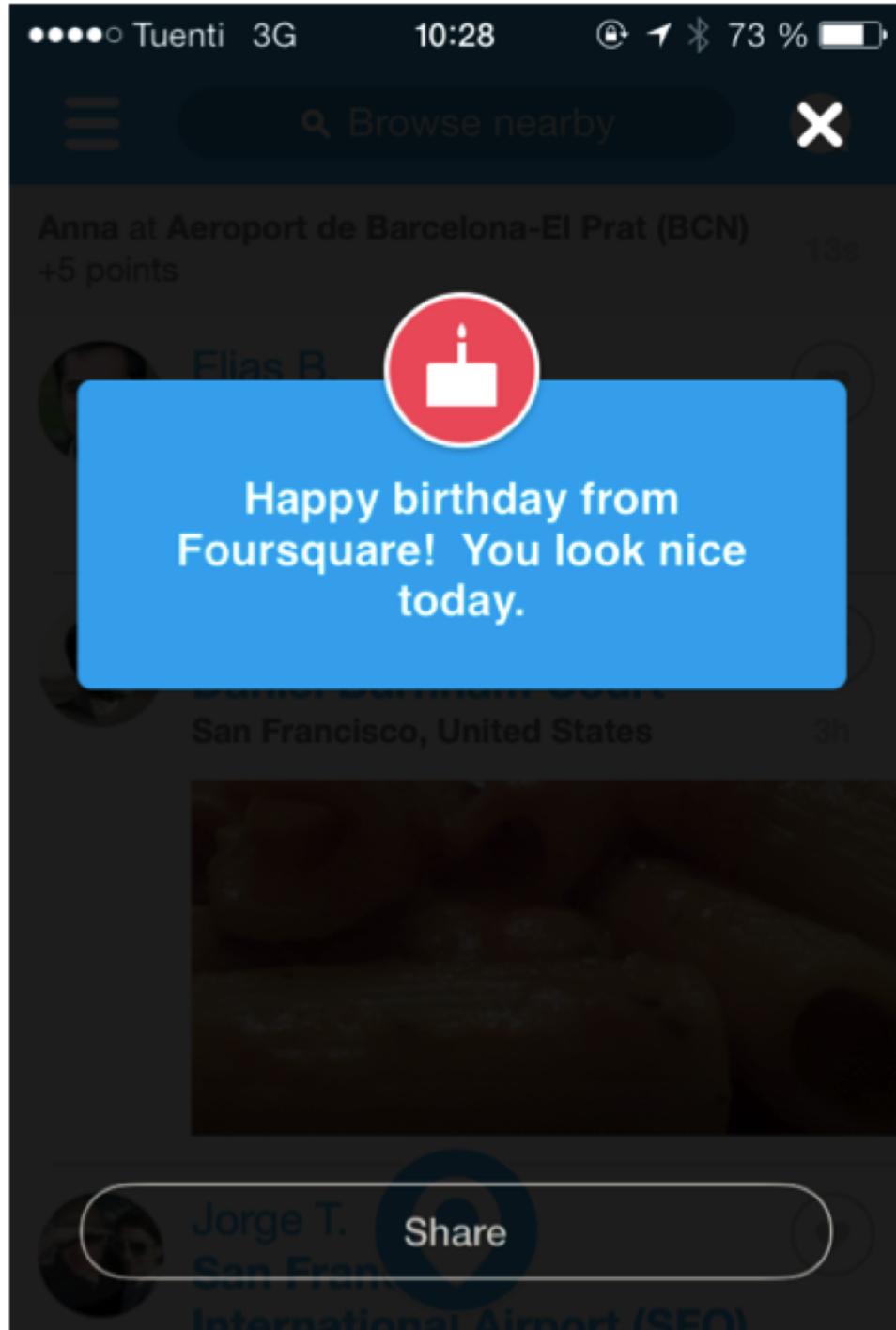
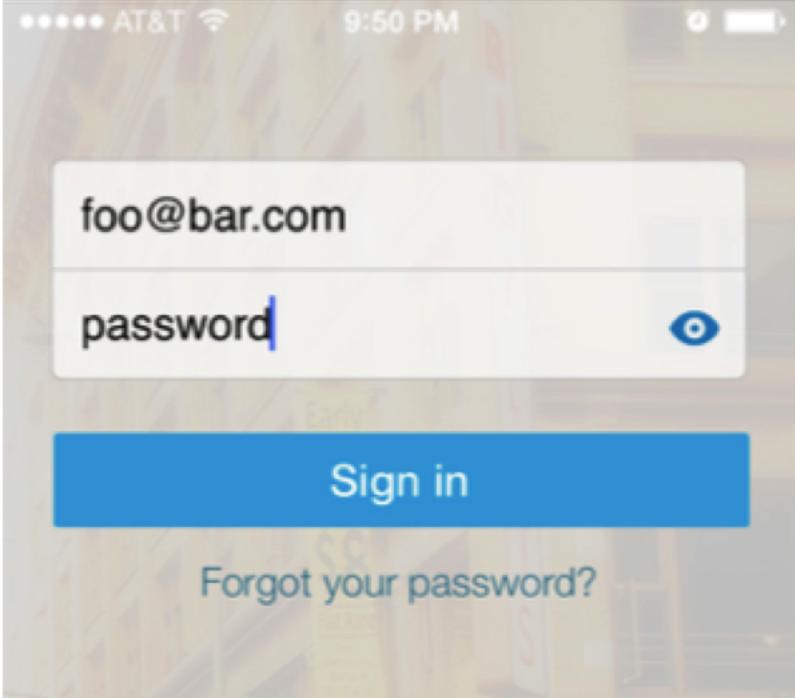
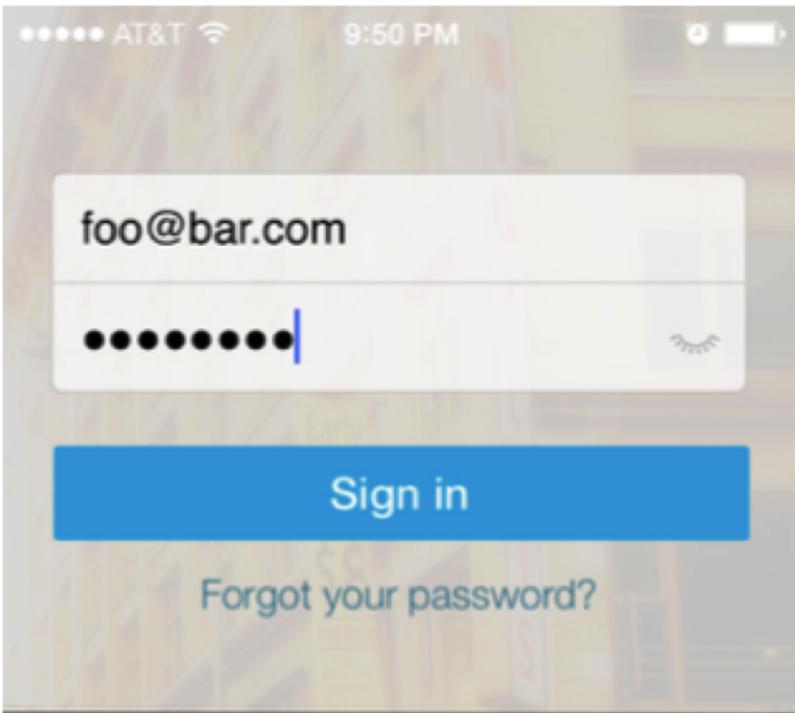
«	S	M	T	W	Th	F	S	»
	1	2	3	4	5	6	7	
	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	25	26	27	28	
	29	30	31	1	2	3	4	

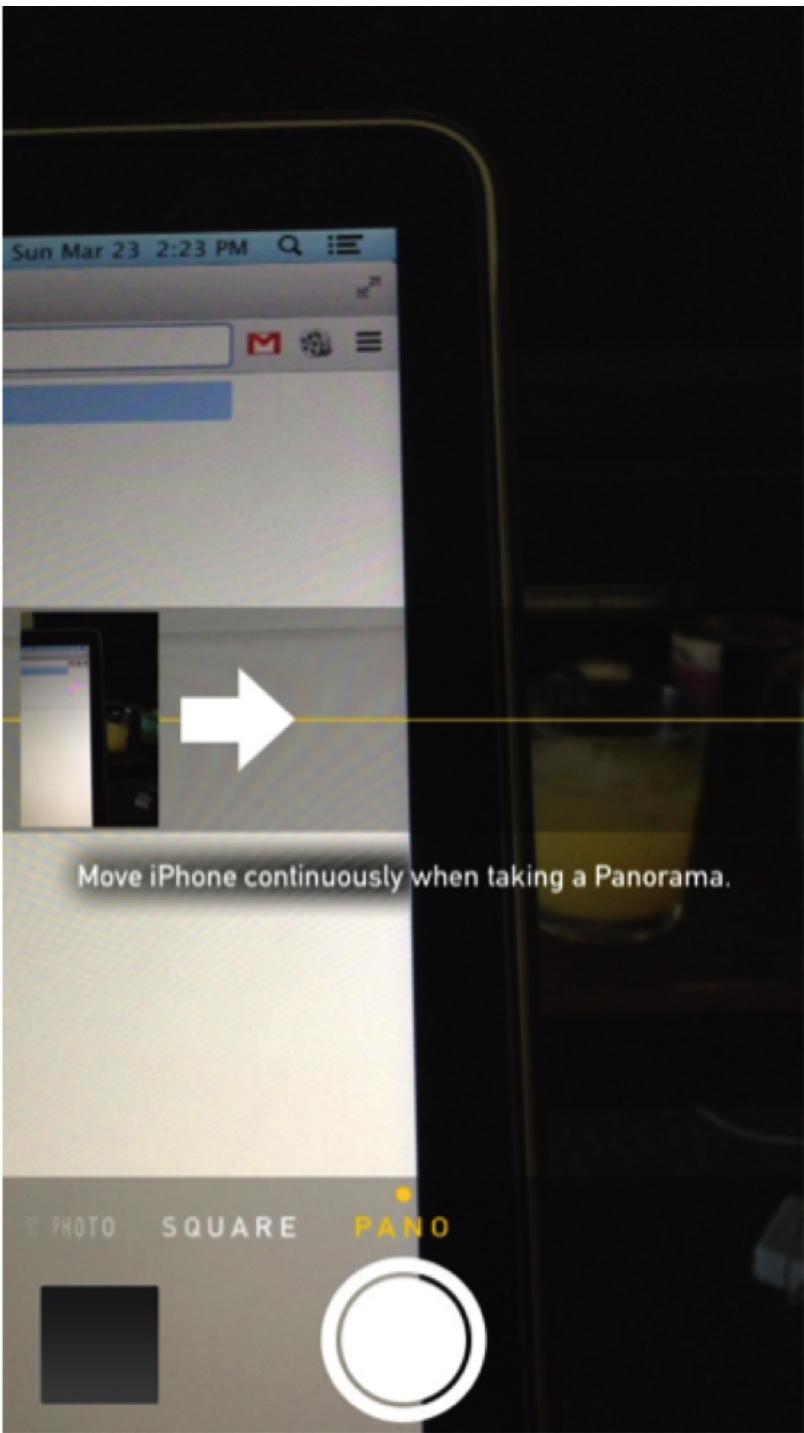
TAMAÑOS ADECUADOS

Crear elementos aptos para acciones "touch"



**UX:
TE TIENE QUE IMPORTAR**





WP

Create an account on WordPress.com

salut@gmial.com !

Username Did you mean: salut@gmail.com ?

Password

NEXT

You agree to the fascinating [Terms of Service](#) by
pressing the 'Next' button.

••••• AT&T

12:36

1 0



Inbox



Search



You have no mail.

Please enjoy your day!

••••• Verizon

9:52 PM

49%

Edit

Cart

Checkout



Your shopping cart is empty, but it
doesn't have to be.



Home



Search



My eBay



Sell



Cart

AT&T

11:07 AM

82%

AT&T

2:42 PM

56%

United Airlines Flight 410

On-time - departs in 1 hour 41 mins

 PDX — DEN

Departs Portland, today

Time	Terminal	Gate
11:48 AM	-	E2

Arrives Denver, today

Scheduled	Terminal	Gate
3:18 PM	-	B27

On-time - departs in 6 hours 28 mins

 DEN — IAH

United Airlines Flight 410

Delayed (21 mins) - arrives in 57 mins

 PDX — DEN

Departs Portland, today

Scheduled	Terminal	Gate
11:49 AM	-	E2

Arrives Denver, today

Scheduled	Terminal	Gate
3:39 PM	-	B27

On-time - departs in 2 hours 53 mins

 DEN — IAH

CSS3

TRANSICIONES Y ANIMACIONES

TRANSICIONES

**PERMITE CAMBIAR VALORES DE CIERTAS PROPIEDADES
DURANTE UN TIEMPO DETERMINADO.**

PROPIEDADES

TRANSITION

Propiedad general para aplicar varios aspectos en una misma línea

TRANSITION-DELAY

Especifica el retraso (en segundos) para la transición

TRANSITION-DURATION

Especifica cuantos segundos durará la transición antes de ser completada

TRANSITION-PROPERTY

Especifica la propiedad a la que le será aplicada la transición

TRANSITION-TIMING-FUNCTION

Especifica el efecto de la curva de transición

EFECTO DE CURVAS

EASE

Efecto comienza lento, luego rápido y luego finaliza lento (predeterminado)

LINEAR

Misma velocidad desde inicio hasta final

EASE-IN

Efecto comienza lento luego continúa normal

EASE-OUT

Efecto comienza normal y termina lento

EASE-IN-OUT

Efecto comienza lento y termina lento

IMPORTANTE

DURACIÓN

Valor por default =0; Es decir si no se especifica la duración, la transición no tendrá efecto.

COMIENZO TRANSICIÓN

La transición comenzará cuando la propiedad a la cual será aplicada la transición cambie sus valores.

e.g. si cuando se encuentra en mouse over sus propiedades poseen distintos valores.

PREFIJOS

Tener en cuenta los prefijos de los distintos browsers.

-webkit- ; -moz- ; -o-

EJERCICIO

TRANSICIONES

Dado el siguiente DIV

```
div {  
    width: 100px;  
    height: 100px;  
    background: red;  
}
```

1. Agregar transición de 2 segundos sobre la propiedad width.
2. Especificar que la transición debe llevar el efecto ease-in-out.
3. Agregar un retraso de 2 segundos.
4. Cambiar el fondo a color azul en una transición de 2 segundos.

ANIMACIONES

**PERMITE ANIMAR LA MAYORIA DE LOS ELEMENTOS HTML
SIN UTILIZAR JAVASCRIPT O FLASH**

PROPIEDADES

ANIMATION

Propiedad general para aplicar varios aspectos en una misma línea

ANIMATION-DELAY

Especifica el retraso (en segundos) para la animación

ANIMATION-DIRECTION

Especifica si la animacion debe comenzar de atras hacia adelante o en ciclos alternados

ANIMATION-DURATION

Especifica la duración en la que se completara un ciclo (en segundos y milisegundos)

ANIMATION-FILL-MODE

Especifica estilos al finalizar la animación o cuando hay un retraso

PROPIEDADES

ANIMATION-ITERATION-COUNT

Especifica la cantidad de ciclos a realizar

ANIMATION-NAME

Especifica el nombre del @keyframe

ANIMATION-PLAY-STATE

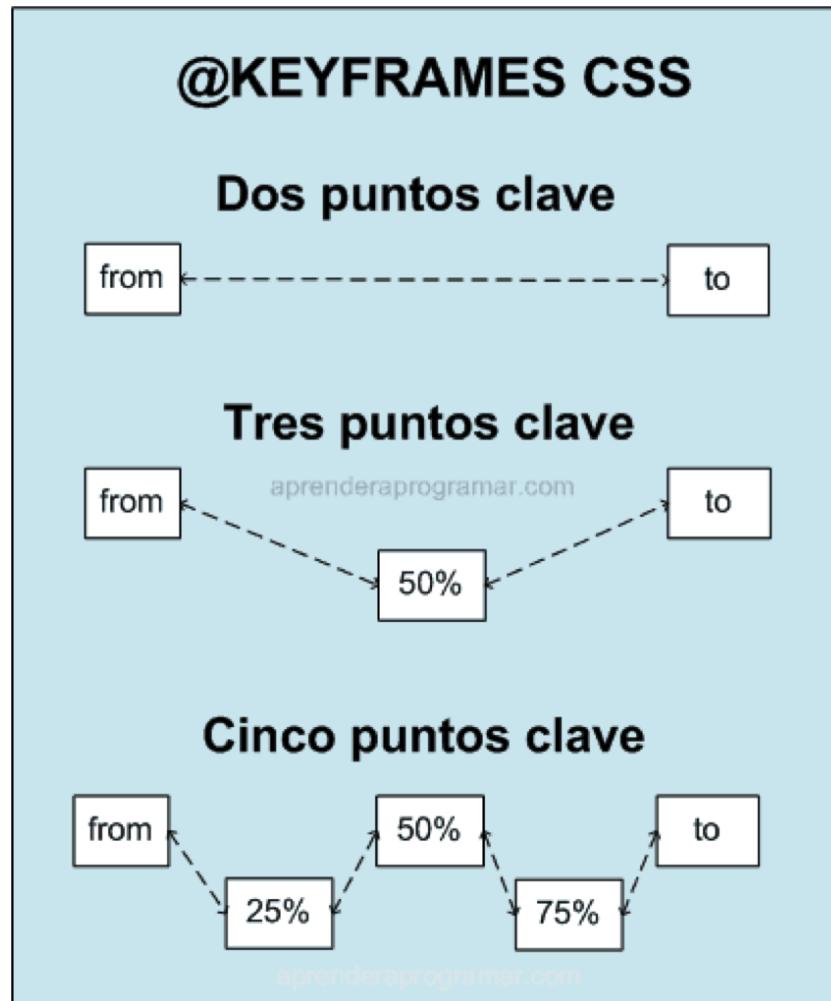
Especifica si la animación se encuentra en funcionamiento o en pausa

ANIMATION-TIMING-FUNCTION

Especifica el efecto de la curva de transición

@keyframes Rule

Dentro de los estilos @keyframes, se encuentran las animaciones que gradualmente ocurrirán desde un estilo hacia otro en determinadas instancias.



EJEMPLO

Elemento al que aplica la animación

```
div {  
    width: 100px;  
    height: 100px;  
    background: red;  
    animation-name: nombreAnimacion;  
    animation-duration: 4s;  
}
```

Código de la animación

```
@keyframes nombreAnimacion{  
    from {background-color: red;}  
    to {background-color: yellow;}  
}
```

Código de la animación

```
@keyframes nombreAnimacion{  
    0% {background: red;}  
    50% {background: blue;}  
    100% {background: red;}  
}
```

EJERCICIO

ANIMACIONES

Dado el siguiente DIV

```
div {  
    width: 100px;  
    height: 100px;  
    background: red;  
}
```

1. Agregar animación de 2 segundos sobre la propiedad background.
2. Trasladar en X y volver a origen en loop infinito.
3. Trasladar Cuadrado generando un cuadrado ficticio cambiando de color en cada una de las esquinas.

EJERCICIO

MODO AVIÓN