

Desarrollo de interfaces

# UD 10. Guía didáctica

---



Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



## UNIDAD 10. INTERFACES NATURALES EN FLUTTER

### 1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Dominio de widgets en Flutter.
- Conocimientos de programación en Dart
- Comprensión de arquitectura de información y diseño de interfaces.
- Manejo de gestos y eventos en interfaces móviles.

### 2. OBJETIVOS

- Comprender el concepto de interfaces naturales y su importancia en la UX
- Implementar gestos táctiles avanzados y reconocimiento de gestos
- Utilizar la cámara y galería para crear experiencias inmersivas
- Implementar animaciones fluidas y transiciones naturales
- Desarrollar interfaces que respondan a movimientos del dispositivo (sensores)
- Aplicar principios de diseño centrado en la interacción natural.

### 3. CONTENIDOS

- Introducción a las Interfaces Naturales en Flutter.
- Gestos y toques en Flutter.
- Animaciones y Transiciones Naturales en Flutter.
- Interacciones hápticas y feedback visual en Flutter.
- Accesibilidad y usabilidad natural en Flutter.
- Ejemplo Integrador: App con Gestos + Animación + Accesibilidad.

### 4. ACTIVIDADES

Adquirir conocimientos para realizar las actividades evaluables propuestas en esta segunda evaluación.

### 5. RECOMENDACIONES

Si se acude a las TC (Tutorías Colectivas), las cuales no son obligatorias, es imprescindible haber estudiado el tema previamente en casa.