Desarrollo de interfaces  
UD 10. Guía didáctica

short line

Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025

Unidad 10. Interfaces naturales en Flutter

# 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.

# 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.

# 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.

# Actividades

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

# Recomendaciones

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