



Experiencia del Usuario

Plan de Estudio

Descripción

En este programa exploramos los principios de Material Design que es una filosofía de diseño para proporcionar una apariencia a las interfaces de usuario basada en el diseño de interfaces en papel. Seguidamente, con la finalidad de crear una experiencia de usuario agradable, exploramos el desarrollo de interfaces consistentes, que emplean el mismo estilo y tema. Continuamos estudiando el uso y adaptación de los diversos tipos de imágenes y gráficos en el diseño de la interfaz. Finalizamos trabajando con las animaciones y transiciones que se pueden agregar a nuestra interfaz de usuario para enriquecer la experiencia del usuario.

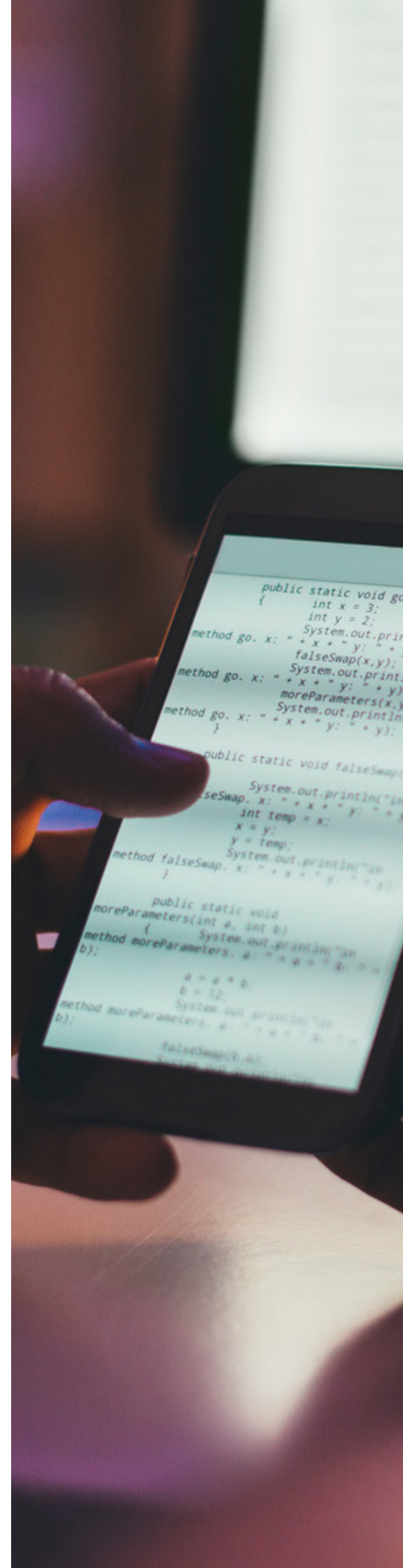
Objetivos de Aprendizaje

Objetivos de aprendizaje del programa:

1. Identificar los principios de Material Design para aplicarlos en la definición de los colores, tipografía y layouts de la interfaz de usuario.
2. Usar los estilos y temas para crear experiencias de usuarios usables.
3. Crear imágenes y gráficos que se adapten al diseño de la interfaz de usuario
4. Crear animaciones y transiciones tanto en los elementos gráfico de la interfaz como en las actividades.

Estructura y Contenidos

El programa de Experiencia del Usuario en Android consiste en cuatro módulos que han sido orientados hacia el aprendizaje del front-end de aplicaciones nativas Android.





Experiencia del Usuario

01 - Filosofía de Diseño

Descripción:

Este módulo engloba los conceptos básicos del diseño de interfaces y vistas de una aplicación Android.

Estructura:

1. Principios del Material Design
2. Colores, tipografía y layout
3. Componentes, patrones y movimientos

02 - Estilos y Temas

Descripción:

Este módulo explora estilos y temas de una aplicación Android.

Estructura:

1. Estilos
2. Temas
3. Plataforma de Estilos y Temas

03 - Imágenes y Gráficos

Descripción:

En este módulo se estudian los conceptos asociados al manejo de imágenes y gráficos de una aplicación Android.

Estructura:

1. Elementos de dibujo
2. Shape drawables y NinePatch drawables
3. Custom drawables y Vector drawables

04 - Animaciones y Transiciones

Descripción:

En este módulo trata de animaciones para aplicaciones Android.

Estructura:

1. Animaciones (Property Animation)
2. Animación de gráficos y animación del cambio de layouts
3. Animación entre Activities
4. MiniProyecto - Anímate



Portafolio

Desarrollo de un juego tradicional llevado al ámbito digital en ambientes móviles. La aplicación contiene los elementos de animaciones, imágenes y gráficos que serán incorporados siguiendo los principios de diseño de Material Design.
