Diseño de aplicaciones

Unidad 1 Definiendo conceptos básicos

Objetivo

Definir conceptos necesarios para llevar a cabo el diseño de un software.

Introducción

El proceso de desarrollo de una aplicación implica integrar una serie de herramientas y metodologías, con el objetivo de que se logre concretar un producto que satisfaga al cliente, que cumpla con los plazos pactados y nos permita ajustarnos a un presupuesto acordado.

En esta primera unidad llevaremos adelante un repaso por aquellas tecnologías y metodologías que pueden apoyarnos a concretar el proceso de desarrollo de una aplicación.

Contenido

- Conceptos básicos de programación orientada a objetos
- Definición de una IDE (Integrated Development Environment)
- Ejemplos de IDE
- Concepto de usabilidad
- Conceptos básicos de bases de datos
- Tipos de datos, relaciones
- Metodologías de desarrollo de software

Unidad 2 Modelado

Objetivo

Utilizar el modelado para comunicar la estructura y comportamiento deseado de un sistema.

Introducción

En el diseño de aplicaciones, el modelado es una herramienta muy importante para comunicar la estructura y comportamiento de nuestro software. El Lenguaje Unificado de

Modelado o UML (*Unified Modeling Language*) es uno de los lenguajes más utilizados para tal efecto.

Contenido

- Modelado en el proceso de diseño de aplicaciones
- Importancia del modelado
- UML Lenguaje unificado de modelado
- Diagramas de UML

Unidad 3 Diseñando la Interfaz Gráfica de Usuario (GUI)

Objetivo

Diseñar una Interfaz Gráfica de Usuario (GUI).

Introducción

El diseño de la interfaz gráfica de usuario son todos los elementos gráficos que ayudan al usuario a comunicarse con la aplicación de software que se está desarrollando.

Es importante que el diseñador de la interfaz sea capaz de captar, interpretar y traducir la información que el cliente necesita manejar en un sistema a través de elementos visuales que el mismo cliente necesitará para poder tener un manejo óptimo de la información y sacar el mejor provecho de la aplicación que se esté diseñando.

El éxito del proyecto de desarrollo de software depende en gran medida del diseño de la interfaz de la aplicación que se desarrolla, si la interacción, la facilidad de uso y el manejo de la parte visual de la aplicación cumplen los requerimientos del cliente final habremos asegurado el éxito del diseño de la aplicación, logrando que el cliente final pueda interactuar óptimamente con la aplicación y pueda sacarle el mejor provecho a la misma.

La labor de un diseñador de interfaces gráficas es ponerse en el lugar del cliente y usuario final, para generar una interfaz gráfica de usuario que logre satisfacer las necesidades del cliente y usuario final, recordemos que la interfaz gráfica de usuario es el puente de comunicación del cliente y usuario final con la aplicación que se está desarrollando.

La interfaz gráfica debe ser: sencilla, clara, predecible, flexible, consistente, intuitiva y coherente.

Contenido

- Concepto de GUI (Interfaz Gráfica de Usuario)
- Elementos que integran una GUI
- Versión de GUI para una aplicación de escritorio
- Versión de GUI para una aplicación para un Micro Sitio Web
- Software Netbeans para elaborar las interfaces gráficas del sistema
- Html y CSS3 (hojas de estilo)

Proyecto de diseño de aplicaciones

Objetivo

Elaborarás un proyecto de diseño de una aplicación, teniendo en cuenta las necesidades del problema, incluyendo diagramas de flujo y diseño de interfaces.