

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Sketch y Marvel: Experto TIC en Desarrollo de Interfaces

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Si trabaja en el entorno de desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles y quiere conocer los aspectos oportunos para realizar interfaces de manera profesional este es su momento, con el Curso de Sketch y Marvel: Experto TIC en Desarrollo de Interfaces podrá crear un completo diseño de aplicación móvil, aplicando diferentes conocimientos para su funcionalidad.

CONTENIDOS

PARTE 1. DISEÑO DE INTERFAZ PARA APP CON SKETCH Y MARVEL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE DISEÑO DE INTERFAZ CON SKETCH Y MARVEL

1. Funcionalidad del curso Diseño de interfaz con Sketch y Marvel
2. Desarrollo Diseño de interfaz con Sketch y Marvel
3. Creación de Briefing y planificación del proyecto con Sketch

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE LA APLICACIÓN

1. Aplicaciones y creación de documento Sketch
2. Creación con Sketch
3. Diseño de la pantalla para login de Sketch
4. Asistente de vestuario en Sketch
5. Resumen de la aplicación creada con Sketch y resultado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. AUMENTO EXTRA DE APLICACIÓN EN SKETCH

1. Organización y contenido del documento en Sketch
2. Pantallas adicionales en la aplicación creada con Sketch
3. Capacidades y extracción de contenidos en Sketch
4. Estilo en la aplicación de Sketch

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROTOTIPADO DE LA APLICACIÓN USANDO MARVEL

1. Herramienta de prototipado Marvel
2. Crear interacción con la herramienta Marvel
3. Creación del prototipo con Marvel
4. Creación de diseño del prototipo con Marvel
5. Compartimos nuestro prototipo

PARTE 2. ELABORACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO.

1. Evolución de las interfaces en el software de gestión.
2. Características de las Interfaces, interacción hombre-máquina.

3. Interface gráficas de usuario
4. Normalización y estándares
5. Guías de estilos.
6. Normas CUA (Common User Access)
7. Arquitectura y herramientas para el desarrollo de GUI
8. Diseño y desarrollo de interfaces de gestión
9. Evaluación del diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTERFACES Y ENTORNOS GRÁFICOS.

1. Interfaces gráficas de usuario
2. Herramientas para el desarrollo de interfaces gráficas de usuario
3. Técnicas de usabilidad.
4. Rendimiento de interfaces.
5. Notación Húngara.
6. Estructura de un programa GUI
7. El procedimiento de ventana
8. Menús.
9. Fichero de recursos.
10. Los cajas de diálogo
11. Controles básicos.
12. El Interfaz de dispositivos gráficos (GDI)



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es