

Construcción de Interfaces de Usuario

1° cuatrimestre 2018

Bienvenida

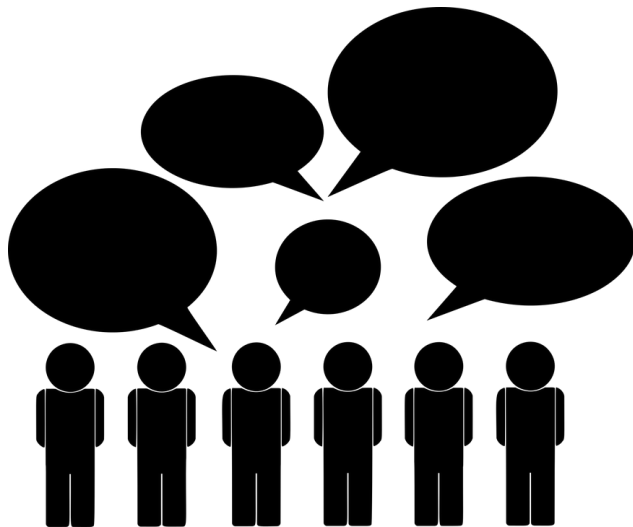
Nahuel Palumbo, Martín Dias, Gastón Frutos

A los docentes solamente:

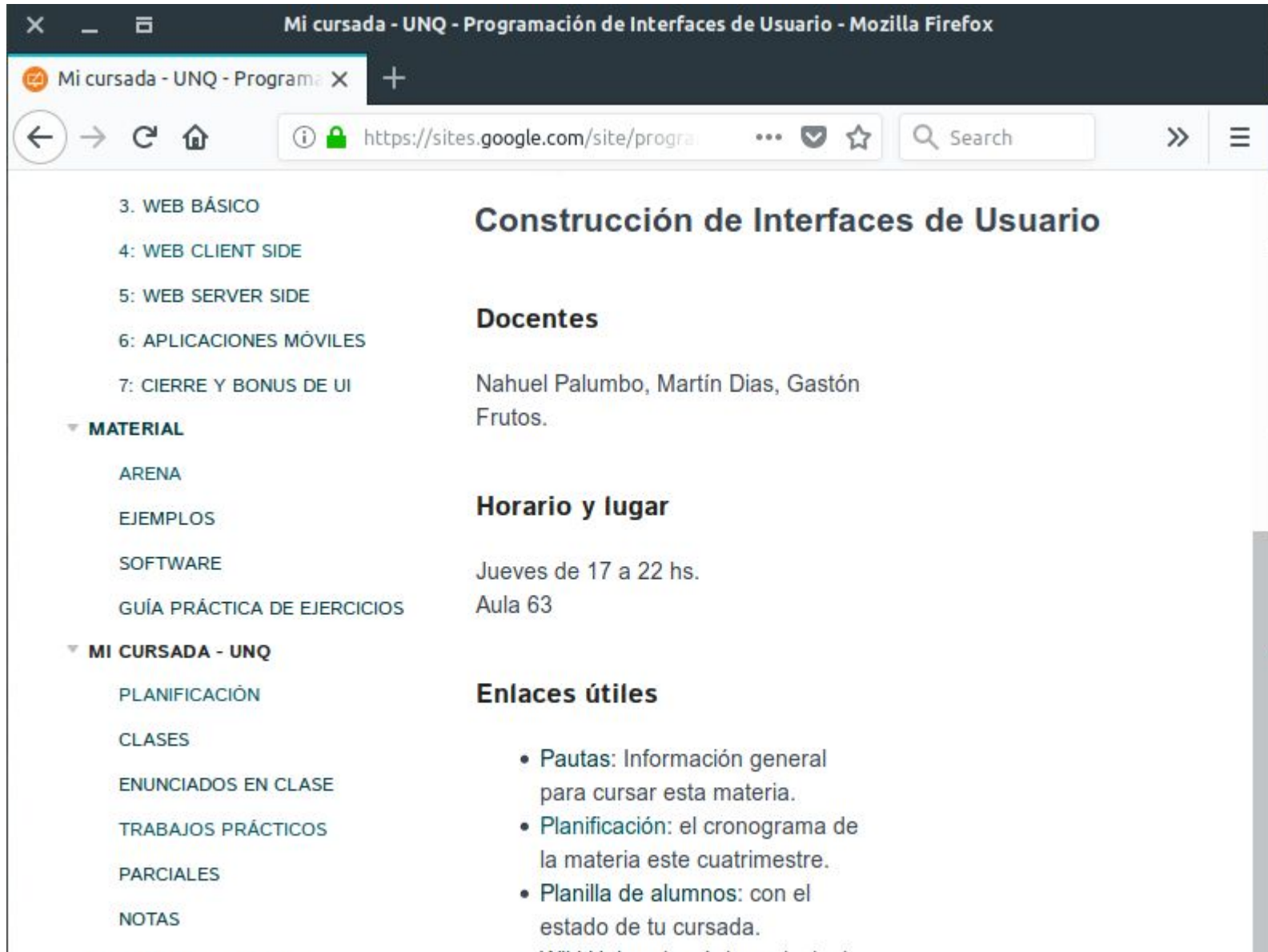
ciu-docentes@googlegroups.com

A los docentes y a todos los estudiantes:

tpi-est-uis@listas.unq.edu.ar



<https://sites.google.com/site/programacionui>



The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window with the following elements:

- Address Bar:** <https://sites.google.com/site/progra>
- Page Title:** Mi cursada - UNQ - Programación de Interfaces de Usuario
- Navigation:** Back, Forward, Refresh, Home icons.
- Search:** Search bar with a magnifying glass icon.
- Left Sidebar (Table of Contents):**
 - 3. WEB BÁSICO
 - 4: WEB CLIENT SIDE
 - 5: WEB SERVER SIDE
 - 6: APLICACIONES MÓVILES
 - 7: CIERRE Y BONUS DE UI
 - ▼ MATERIAL
 - ARENA
 - EJEMPLOS
 - SOFTWARE
 - GUÍA PRÁCTICA DE EJERCICIOS
 - ▼ MI CURSADA - UNQ
 - PLANIFICACIÓN
 - CLASES
 - ENUNCIADOS EN CLASE
 - TRABAJOS PRÁCTICOS
 - PARCIALES
 - NOTAS
- Main Content Area:**
 - ## Construcción de Interfaces de Usuario
 - ### Docentes

Nahuel Palumbo, Martín Dias, Gastón Frutos.
 - ### Horario y lugar

Jueves de 17 a 22 hs.
Aula 63
 - ### Enlaces útiles

 - Pautas: Información general para cursar esta materia.
 - Planificación: el cronograma de la materia este cuatrimestre.
 - Planilla de alumnos: con el estado de tu cursada.



¿Construcción?

¿Interfaces?

¿Usuario?

¿Qué esperar de la materia?

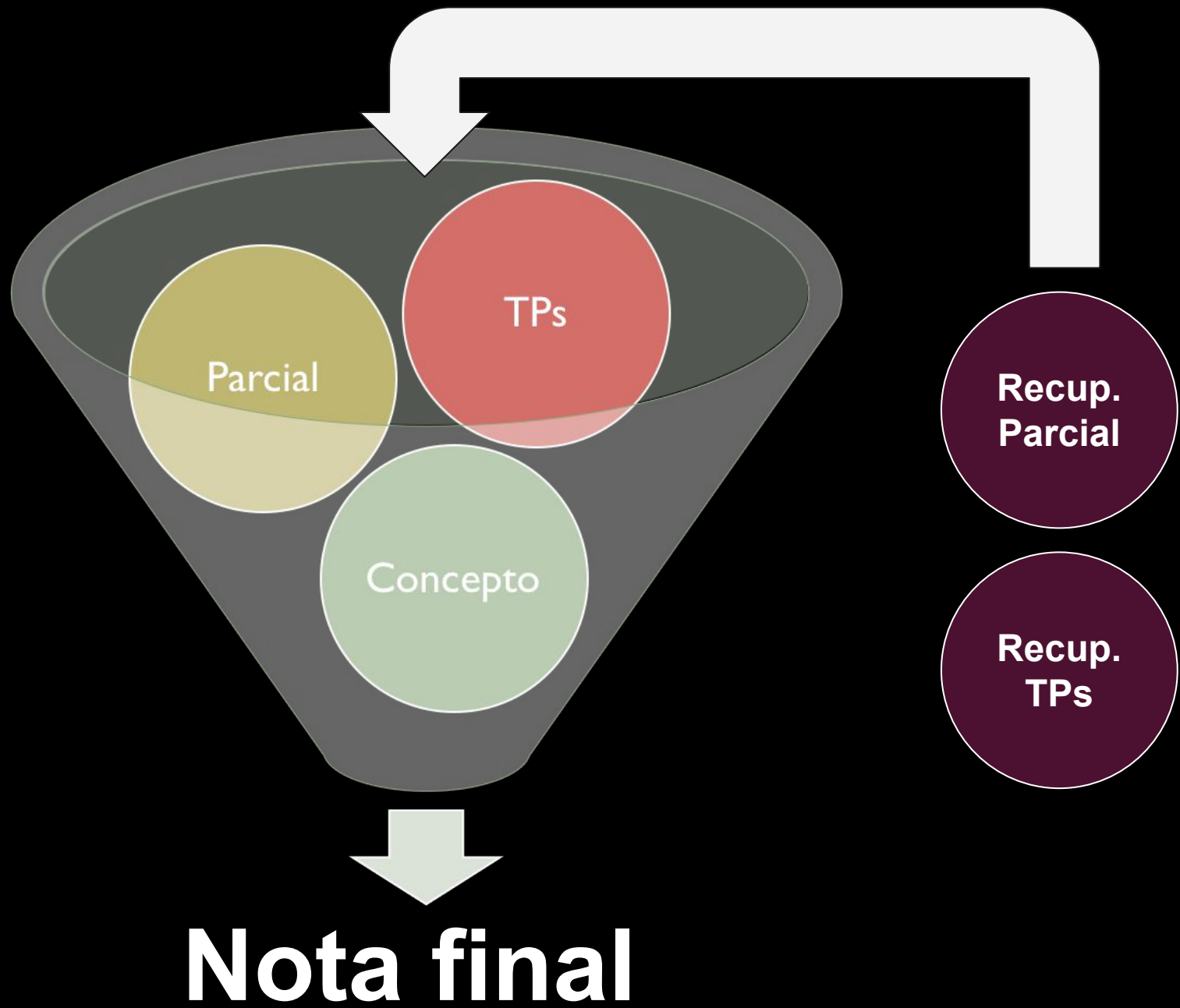
Es una materia...

- en la que vamos a programar mucho y Orientado a Objetos.
- donde aplicaremos los mismos conceptos que vienen viendo desde Objetos I para construir interfaces de usuario robustas y mantenibles en el tiempo.
- donde nos vamos a pelear con muchas tecnologías.
- donde vamos a aprender nociones básicas de muchas arquitecturas, especialmente web y muchas veces vamos a hablar de arquitecturas de software, para entender las decisiones tomadas por muchas tecnologías
- que te dará valiosos fundamentos del diseño y desarrollo de interfaces de usuario para la vida profesional
- que necesita tiempo de asimilación de conceptos y puesta en práctica de los mismos
- que va a necesitar que también continúes con los trabajos prácticos en tu casa

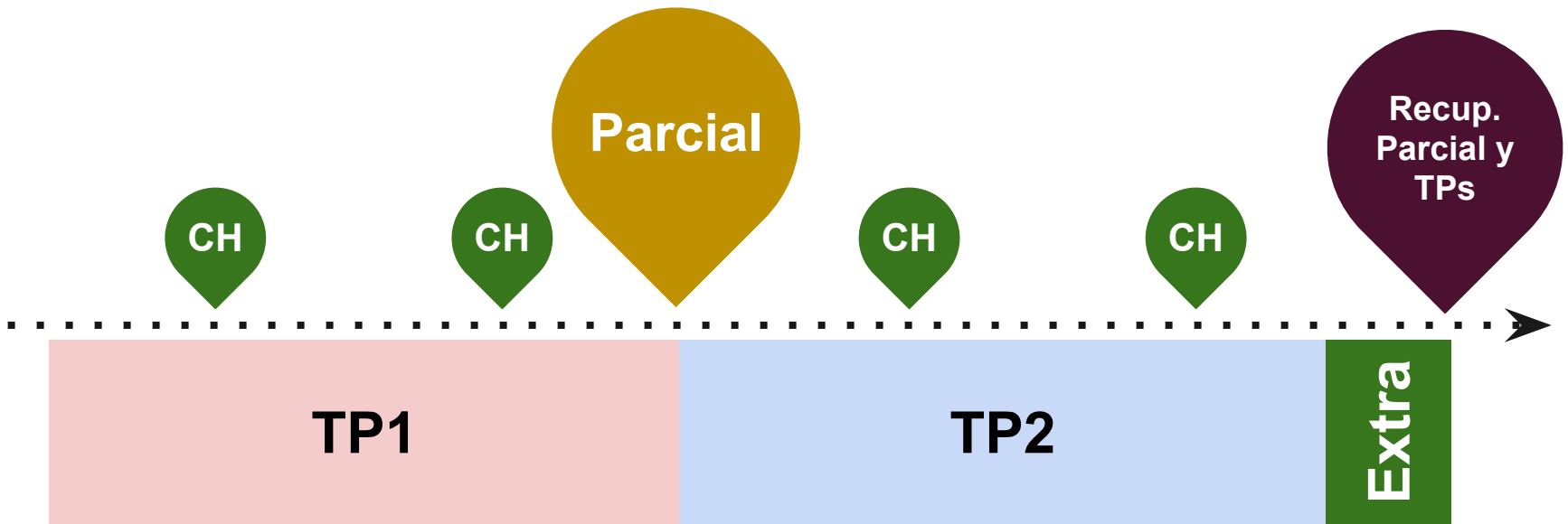
¿Qué esperar de la materia?

NO es una materia...

- de la que vayas a salir con un título de gurú de Interfaces de Usuario
- de la que salgas siendo un maquetador web 2.0 full stack developer (como dicen muchas búsquedas laborales hoy en día)
- de repaso de Objetos 2. Asumimos que tenés claros los conceptos de declaratividad, expresividad, orden superior, polimorfismo, excepciones, testing, sabes diseñar orientado a objetos, también conocés los patrones de diseño clásicos del libro de Gamma, y que podés resolver problemas de programación bajo el paradigma de objetos. ***Si no fuera el caso, consultanos y te proveeremos apuntes niveladores.***
- de diseño de experiencia de usuario (te podemos recomendar bibliografía si te interesa)
- de diseño gráfico (existe una carrera aparte para eso)
- de creación de video juegos (hay una materia electiva para eso)
- donde persistimos datos (eso lo ven Persistencia)



Nota final



<https://sites.google.com/site/programacionui/unq/planificacion>

Clase tipo

16h? 17h? Trabajo y consultas

18h. Teórico/práctico

21h. Terminando (últimos trenes)



¿hay?

Instalar el entorno básico

- <https://sites.google.com/site/programacionui/material/herramientas>

Instalar Arena

- <https://sites.google.com/site/programacionui/material/herramientas/arena>

Bajarse el proyecto Conversor de Medidas

- <https://sites.google.com/site/programacionui/material/ejemplos/arena>
- Deben poder hacer Run y mostrarlo funcionando (Debe abrirse una ventana y deben poder convertir de Millas a Kilómetros)