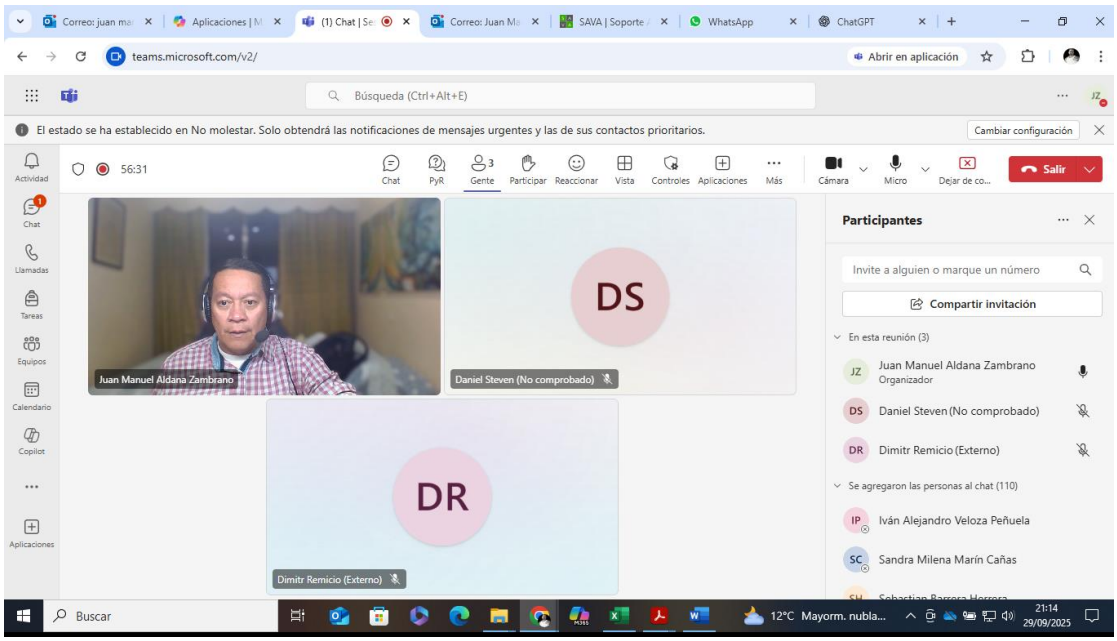
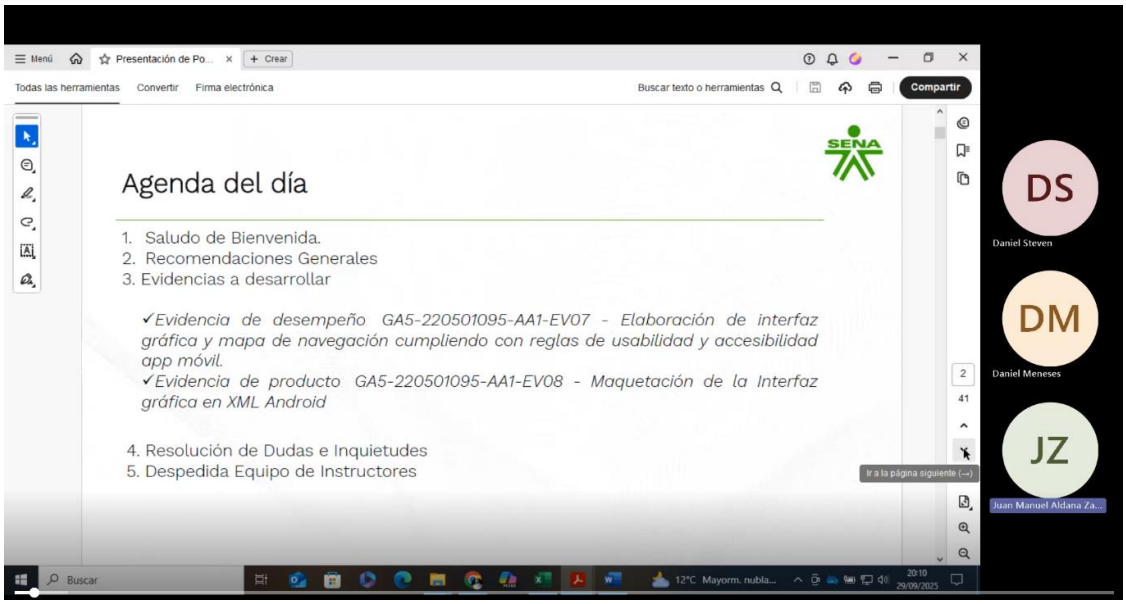
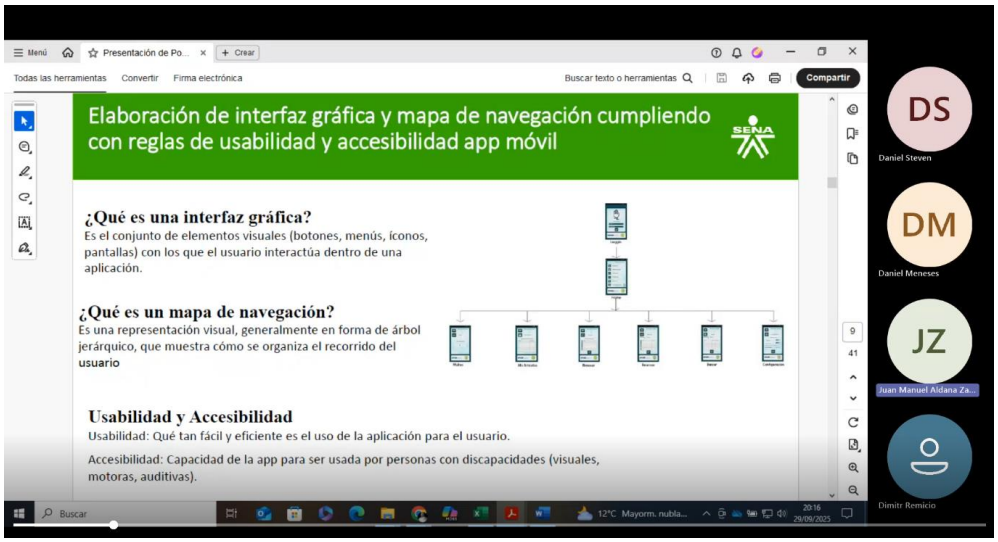
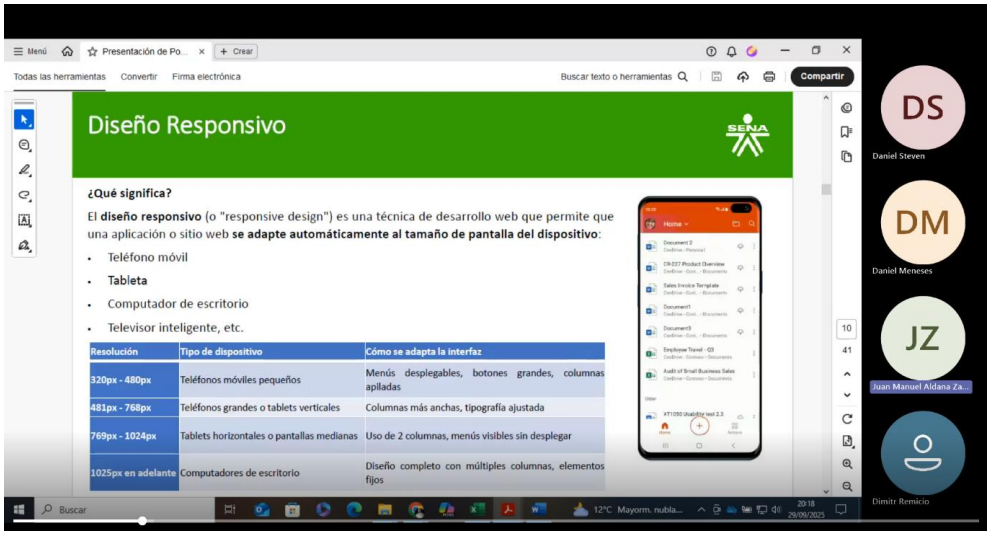
Ficha 3118312. **Análisis y Desarrollo de Software.**

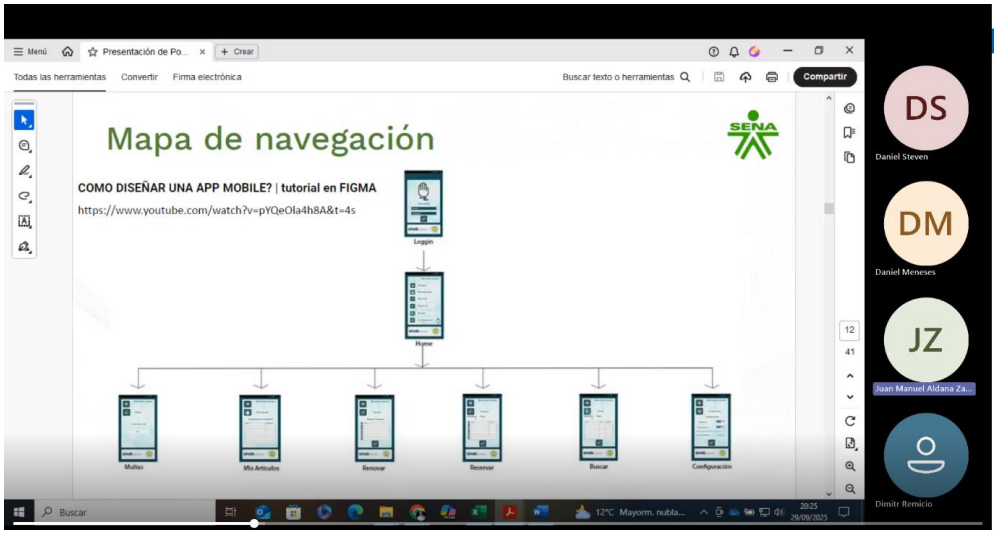
Grabación y resumen conferencia web GA5-220501095-AA1-EV07, EV08. 29/09/2025.
https://youtu.be/K8744xk99hI

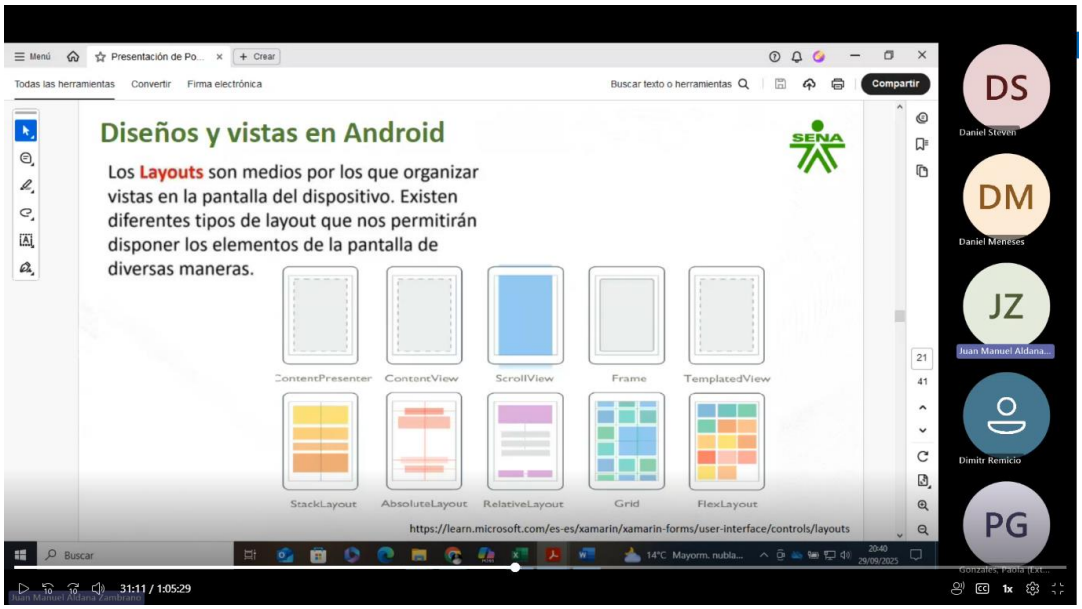


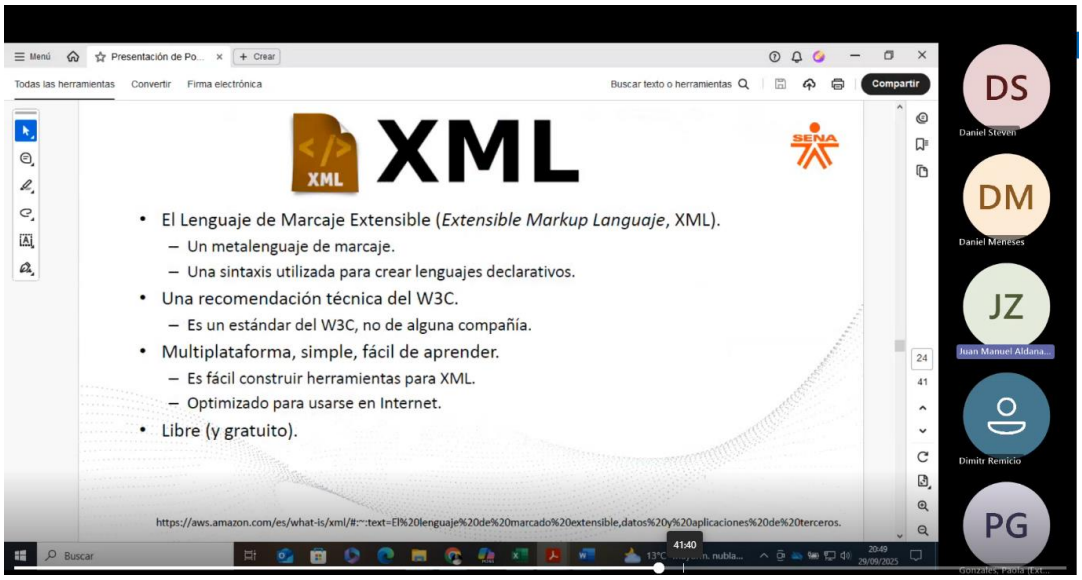


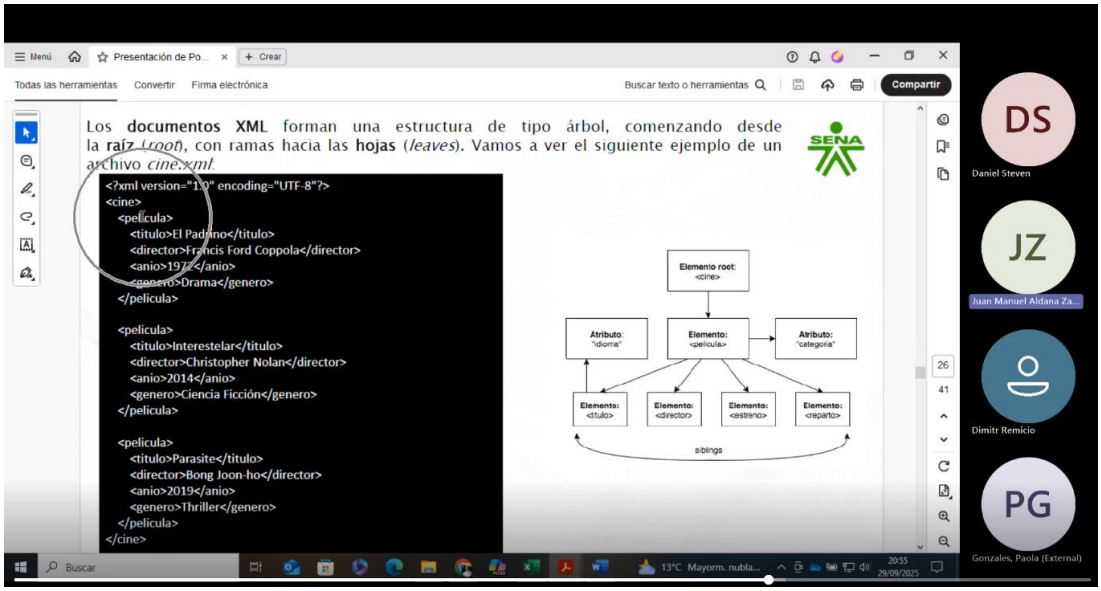

Elaboración de interfaz gráfica y mapa de navegación cumpliendo con reglas de usabilidad y accesibilidad app móvil
¿Qué es una interfaz gráfica?
Es el conjunto de elementos visuales (botones, menús, íconos, pantallas) con los que el usuario interactúa dentro de una aplicación.
¿Qué es un mapa de navegación?
Es una representación visual, generalmente en forma de árbol jerárquico, que muestra cómo se organiza el recorrido del usuario
Usabilidad y Accesibilidad
Usabilidad: Qué tan fácil y eficiente es el uso de la aplicación para el usuario.
Accesibilidad: Capacidad de la app para ser usada por personas con discapacidades (visuales, motoras, auditivas).


Diseño Responsivo
¿Qué significa?
El diseño responsivo (o "responsive design") es una técnica de desarrollo web que permite que una aplicación o sitio web se adapte automáticamente al tamaño de pantalla del dispositivo:
Teléfono móvil
Tableta
Computador de escritorio
Televisor inteligente, etc.
Resolución | Tipo de dispositivo | Cómo se adapta la interfaz
320px - 480px | Teléfonos móviles pequeños | Menús desplegables, botones grandes, columnas apiladas
481px - 768px | Teléfonos grandes o tablets verticales | Columnas más anchas, tipografía ajustada
769px - 1024px | Tablets horizontales o pantallas medianas | Uso de 2 columnas, menús visibles sin desplegar
1025px en adelante | Computadores de escritorio | Diseño completo con múltiples columnas, elementos fijos


Mapa de navegación
COMO DISEÑAR UNA APP MOBILE? | tutorial en FIGMA
https://www.youtube.com/watch?v=pYQeOla4h8A&t=4s
Loggin
Home
Multas
Mis Artículos
Renovar
Reservar
Buscar
Configuración


Diseños y vistas en Android
Los Layouts son medios por los que organizar vistas en la pantalla del dispositivo. Existen diferentes tipos de layout que nos permitirán disponer los elementos de la pantalla de diversas maneras.
ContentPresenter
ContentView
ScrollView
Frame
TemplatedView
StackLayout
AbsoluteLayout
RelativeLayout
Grid
FlexLayout
https://learn.microsoft.com/es-es/xamarin/xamarin-forms/user-interface/controls/layouts
31:11 / 1:05:29


XML
El Lenguaje de Marcaje Extensible (Extensible Markup Languaje, XML).
Un metalenguaje de marcaje.
Una sintaxis utilizada para crear lenguajes declarativos.
Una recomendación técnica del W3C.
Es un estándar del W3C, no de alguna compañía.
Multiplataforma, simple, fácil de aprender.
Es fácil construir herramientas para XML.
Optimizado para usarse en Internet.
Libre (y gratuito).
https://aws.amazon.com/es/what-is/xml/#:~:text=El%20lenguaje%20de%20marcado%20extensible,datos%20y%20aplicaciones%20de%20terceros.
41:40


Los documentos XML forman una estructura de tipo árbol, comenzando desde la raíz (root), con ramas hacia las hojas (leaves). Vamos a ver el siguiente ejemplo de un archivo cine.xml:
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<cine>
<pelicula>
<titulo>El Padrino</titulo>
<director>Francis Ford Coppola</director>
<anio>1972</anio>
<genero>Drama</genero>
</pelicula>
<pelicula>
<titulo>Interestelar</titulo>
<director>Christopher Nolan</director>
<anio>2014</anio>
<genero>Ciencia Ficción</genero>
</pelicula>
<pelicula>
<titulo>Parasite</titulo>
<director>Bong Joon-ho</director>
<anio>2019</anio>
<genero>Thriller</genero>
</pelicula>
</cine>
Elemento root: <cine>
Atributo: "idioma"
Elemento: <pelicula>
Atributo: "categoria"
Elemento: <titulo>
Elemento: <director>
Elemento: <estreno>
Elemento: <reparto>
siblings