

# Diseño de interfaces para dispositivos móviles

Jordi Flamarich Zampalo

PID\_00204729

Material docente de la UOC

**Jordi Flamarich Zampalo**

Periodista y consultor en comunicación digital, especializado en nuevas formas de narrativa y contenidos para dispositivos móviles. Licenciado en Derecho (UPF) y Periodismo (UPF), ha desarrollado toda su carrera profesional en el ámbito de las nuevas tecnologías, ya sea escribiendo sobre internet y tecnología en medios de comunicación impresos o bien como redactor y más tarde responsable de varios medios digitales. También ha sido *project manager* de varios proyectos de desarrollo de aplicaciones móviles (iOS y Android). Como consultor, asesora sobre el uso de tecnologías móviles en entornos profesionales, así como también imparte cursos sobre desarrollo de aplicaciones móviles.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por la profesora: Irma Vilà Òdena (2013)

Primera edición: septiembre 2013  
© Jordi Flamarich Zampalo  
Todos los derechos reservados  
© de esta edición, FUOC, 2013  
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona  
Diseño: Manel Andreu  
Realización editorial: Eureka Media, SL  
Depósito legal: B-12.817-2013



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

## Contenidos

Módulo didáctico 1

### **Diseño de interfaces para dispositivos móviles**

Jordi Flamarich Zampalo

1. Introducción: del diseño centrado en el usuario al diseño centrado en el contexto
2. El ecosistema móvil
3. Principios para el diseño de interfaces móviles
4. Diseño para la interacción
5. Patrones para el diseño de interfaces móviles
6. Desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles

