

Modalidad: curso e-Learning Duración: 9 horas

Categorías: Ofimática, informática y comunicaciones

OBJETIVOS

Identificar y describir las clases básicas que se usan para el interfaz hombre / máquina
Explicar el concepto de evento y de programación orientada a eventos y su implementación en los lenguajes orientados a objetos en relación con las clases necesarias para el desarrollo de la interfaz.

CONTENIDOS

1. Análisis del modelo de componentes y objetos. 2. Identificación de los elementos de la GUI. 3. Presentación del diseño orientado al usuario. Nociones de usabilidad. 4. Empleo de herramientas de Interfaz Gráfica.

