

Desarrollo de interfaces

UD 04. Guía didáctica



Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



UNIDAD 04. DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO - COLORES, TIPOGRAFÍA Y LAYOUT

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos avanzados de programación.

2. OBJETIVOS

- Comprender los fundamentos del diseño de interfaz de usuario y su papel en la interacción hombre-máquina.
- Identificar los elementos principales que conforman una interfaz de usuario eficaz.
- Aplicar criterios de selección y uso del color en el diseño de interfaces para transmitir mensajes claros y mejorar la usabilidad.
- Emplear la tipografía como recurso de comunicación y diseño en interfaces digitales.
- Organizar los elementos de una interfaz siguiendo principios de diseño que favorezcan la usabilidad.
- Reconocer y aplicar patrones de distribución habituales en el diseño de interfaces.
- Adaptar interfaces a distintos dispositivos y resoluciones, aplicando enfoques responsive y mobile-first.

3. CONTENIDOS

- Introducción al Diseño de Interfaz de Usuario (UI)
- Elementos Clave del Diseño UI
- El Color en el Diseño UI
- Tipografía en Interfaces
- Distribución Visual (Layout)
- Diseño Responsive y Mobile-First

4. ACTIVIDADES

Esta unidad no se estudia de forma aislada, sino integrada en un bloque junto con las seis primeras unidades del módulo. Al finalizar la sexta unidad, se propondrán actividades de carácter no evaluable que engloban los contenidos trabajados en todo el bloque. La realización de dichas actividades será fundamental para afianzar los conocimientos, ya que los aprendizajes adquiridos en estas unidades constituirán la base necesaria para resolver correctamente las actividades evaluables posteriores.

5. RECOMENDACIONES

Si se acude a las TC (Tutorías Colectivas), las cuales no son obligatorias, es imprescindible haber estudiado el tema previamente en casa.