

Desarrollo de Interfaces

# Unidades 01 a 06.

## Actividades no evaluables 01

---



Autores: Sergi García, Sonia Carrilero

Actualizado Septiembre 2025



## UNIDADES 01 A 06. ACTIVIDADES NO EVALUABLES 01

### Ejercicio 01: ¡Caza los fallos de usabilidad como un detective maestro!

Tu misión: elegir una **web o app sencilla** (un blog de recetas, una tienda local o cualquier aplicación que te saque una sonrisa) y analizar su **usabilidad** como si estuvieras resolviendo un misterio.

Usa **tres heurísticas de Nielsen** para evaluar la navegación, por ejemplo:

- Claridad en los botones.
- Consistencia en los menús.
- Feedback visual al hacer clic.

Redacta un **informe breve (máx. 200 palabras)** destacando:

- **Un punto fuerte:** algo que realmente funcione y haga la experiencia agradable (*“el botón de búsqueda es enorme y fácil de encontrar”*).
- **Un fallo garrafal:** un error que grite *“¡arregladme!”* (*“los enlaces son diminutos y confunden”*).

Justifica cada observación con ejemplos claros y precisos.

Cuando tengas tu informe, **compártelo en el foro del aula virtual** y comenta al menos una publicación de un compañero, debatiendo sobre quién encontró el fallo más épico y aportando ideas de mejora.

¡Conviértete en la **leyenda del análisis de usabilidad** y demuestra que tienes ojo de detective para las interfaces!

### Ejercicio 02: ¡Diseña una pantalla épica como si fueras un genio del arte!

Tu misión: diseñar un **wireframe** para la pantalla de inicio de una app móvil ficticia. Piensa en algo divertido o útil, como una app para apuntar sueños o planificar aventuras.

La pantalla debe incluir:

- Un **título o logo** que capte la atención.
- Un **botón principal** que diga *“¡púlsame ya!”* (como *“Empezar”* o *“Añadir Sueño”*).
- Un **menú sencillo**, con iconos o barra de navegación clara y fácil de usar.

Aplica **jerarquía visual**:

- Tamaños de fuente grandes para lo importante.
- Espacios generosos entre elementos.
- Colores contrastados para que todo sea súper legible.

Escribe una **explicación breve (100 palabras)** sobre cómo tu diseño hace que la pantalla sea simple y atractiva. Ejemplo: *“el botón grande invita a interactuar de inmediato y el menú claro facilita la*

*navegación sin confusión”.*

**Publica tu wireframe (captura o dibujo) y tu explicación en el foro del aula virtual.** Luego, comenta al menos una publicación de un compañero, aportando ideas, sugerencias o mejoras. ¡Que tu diseño destaque y sea la envidia de todos!

### Ejercicio 03: ¡Persigue los colores como un cazador de arcoíris épico!

- Elige una app o web que te encante (o que te saque una sonrisa, como Instagram, Trello o la página de tu cafetería favorita) y analiza su **paleta de colores como si fuera un tesoro escondido**.
- Identifica los **colores principales y secundarios**: ¿demasiado azul chillón? ¿verdes relajantes? Explica cómo estos tonos refuerzan la **identidad de la marca** o influyen en la **experiencia del usuario**. Ejemplo: *“el rojo vibrante motiva a comprar, pero cansa la vista”*.
- Redacta un análisis breve (unas 150 palabras) señalando si la paleta es un acierto o un desastre, y propone un cambio que la haga aún más espectacular, como *“añadir un gris suave para más calma”*.
- Cuando lo tengas, **compártelo en el foro del aula virtual** y participa comentando al menos un análisis de un compañero, aportando ideas, sugerencias o debates sobre el uso del color. ¡Conviértete en el gurú de los colores y da vida a un debate multicolor

### Ejercicio 04: ¡Sé el superhéroe de la accesibilidad y salva las interfaces!

Elige una web o app sencilla (un sitio de noticias, una app de aprendizaje o algo que uses a diario) y activa tu **visión de rayos X del diseño** para evaluar su accesibilidad.

Concéntrate en dos criterios básicos:

- **Contraste de color** → ¿el texto se distingue bien del fondo?
- **Tamaño de fuente** → ¿es legible sin esfuerzo?

Tu misión: encuentra un **héroe** (un elemento que cumpla los criterios) y un **villano** (uno que los incumpla). Explica por qué, con ejemplos del estilo: *“el texto blanco sobre negro es perfecto, pero las letras diminutas en el menú son ilegibles”*.

Redacta un breve informe (unas 150 palabras) con tus hallazgos y propone una mejora clara, como *“aumentar el tamaño mínimo de la fuente a 16px”*.

Después, **comparte tu misión heroica en el foro del aula virtual** y comenta al menos una publicación de un compañero, aportando ideas o reforzando su análisis. ¡Uníos como auténticos superhéroes del diseño inclusivo para salvar más interfaces!

### Ejercicio 05: ¡Entra al ring del diseño y defiende tu principio favorito!

Elige un principio de diseño que te apasione (simplicidad, jerarquía visual o consistencia) y localiza una web o app que lo ejemplifique a la perfección... ¡o que lo destruya por completo!

Tu misión: redacta una breve argumentación (unas 150 palabras) defendiendo tu caso como si fueras un **abogado estrella del diseño**. Explica cómo la interfaz aplica (o ignora) ese principio. Ejemplo: *“esta app usa jerarquía visual con títulos grandes, pero los botones pequeños confunden”*.

Cuando tengas tu defensa lista, **compártela en el foro del aula virtual** y conviértelo en tu escenario de batalla. Después, **comenta al menos una publicación de un compañero**, aportando ideas, sugerencias o contraargumentos con estilo.

La clave: que tu defensa sea tan convincente que el jurado (tus compis y yo) no pueda evitar aplaudir. ¡Este debate es tu momento de brillar y demostrar que dominas los fundamentos del diseño!

### Ejercicio 06: ¡El maestro de los formularios!

**Conviértete en el maestro de los formularios y haz que llenar uno sea pan comido!**

Tu misión: elegir un **formulario web o de app** (puede ser de registro, contacto, suscripción o compra) y analizar su **claridad y usabilidad** como un verdadero experto en experiencia de usuario.

Fíjate en aspectos clave:

- Etiquetas y campos claros: ¿se entiende lo que hay que rellenar?
- Orden y jerarquía: ¿los elementos siguen un flujo lógico?
- Feedback y validación: ¿te avisa si cometes un error o confirmas que todo está correcto?

Redacta un **informe breve (máx. 200 palabras)** destacando:

- **Un punto fuerte** del formulario (*“los campos están agrupados por secciones y el botón de envío es evidente”*).
- **Un fallo garrafal** que dificulte su uso (*“no hay indicación de formato para el teléfono, así que los errores son frecuentes”*).

Justifica cada observación con ejemplos claros y propone **una mejora concreta** para aumentar la usabilidad y la claridad.

Cuando tengas tu análisis, **compártelo en el foro del aula virtual** y comenta al menos un formulario analizado por un compañero, aportando ideas o sugerencias de mejora.

¡Haz que tu investigación transforme cualquier formulario en una experiencia sencilla, rápida y agradable para el usuario!