

Desarrollo de interfaces

UD 03. Guía didáctica



Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



UNIDAD 03. INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos avanzados de programación.

2. OBJETIVOS

- Comprender el concepto de Design Thinking y su relevancia en la resolución creativa de problemas.
- Identificar las principales características del Design Thinking, valorando su enfoque innovador y centrado en el usuario.
- Conocer y aplicar las fases del proceso de Design Thinking (empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar) en el desarrollo de soluciones.
- Analizar y aplicar el Design Thinking como metodología para crear interfaces orientadas a las necesidades reales del usuario.
- Reconocer los contextos y situaciones en los que resulta adecuado emplear Design Thinking como herramienta de trabajo.

3. CONTENIDOS

- ¿Qué es el Design Thinking?
- Características del Design Thinking
- Las 5 fases del proceso de Design Thinking
- Design Thinking aplicado al diseño de interfaces
- ¿Cuándo usar Design Thinking?

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.