

Desarrollo de Interfaces

Unidades 01 a 06.

Actividades no evaluables 03



Autores: Sergi García, Alfredo Oltra

Actualizado Septiembre 2025



UNIDADES 01 A 06. ACTIVIDADES NO EVALUABLES 03

Ejercicio 01: ¡Explora la estructura de una app móvil como un arqueólogo digital!

Tu misión: elegir una **app sencilla** (una de notas, un tracker de hábitos o cualquier app que te saque una sonrisa) y analizar cómo estaría organizada si fuera una **interfaz móvil con HTML semántico**.

Imagina etiquetas como `<header>`, `<main>`, `<nav>` o `<section>` aplicadas al diseño. Por ejemplo: ¿la barra superior con el título sería un `<header>`?

Identifica al menos **tres elementos** que podrían convertirse en etiquetas semánticas y evalúa si su disposición es clara como el agua o un caos absoluto.

Redacta un **informe breve (máx. 200 palabras)** explicando cómo esta estructura imaginada ayuda (o no) a la usabilidad. Ejemplo: *“el `<nav>` inferior hace la navegación súper intuitiva, mientras que la sección principal está bien organizada y facilita encontrar la información”*.

Cuando termines, **sube tu informe al foro del aula virtual** y presume de tus hallazgos comentando al menos un análisis de un compañero, aportando ideas, sugerencias o debates sobre la organización semántica.

¡Conviértete en un explorador de interfaces y demuestra que puedes desenterrar los secretos mejor escondidos de cualquier app!

Ejercicio 02: ¡Caza los trucos responsive de una app como un ninja sigiloso!

Tu misión: elegir una **app que uses** (por ejemplo, una de meditación, una de listas de tareas o cualquier app que te mole) y analizar **cómo se adapta a distintos tamaños de pantalla**: un teléfono pequeño, una tablet o incluso pantallas más grandes.

Busca pistas de **diseño responsive**:

- ¿Los elementos se reorganizan en un layout flexible, como si usaran flexbox o grid?
- ¿Los botones, textos e iconos cambian de tamaño para seguir siendo legibles y fáciles de interactuar?
- ¿Se mantiene la jerarquía visual y la experiencia sigue siendo clara en todas las pantallas?

Redacta un **análisis breve (máx. 200 palabras)** explicando cómo la app logra (o falla en) ser responsive y cómo esto afecta la experiencia del usuario. Ejemplo: *“los iconos se ajustan perfectamente en pantallas grandes, pero el menú lateral desaparece en pantallas pequeñas dificultando la navegación”*.

Cuando lo tengas, **compártelo en el foro del aula virtual** y reta a tus compañeros a encontrar una app aún más adaptable. ¡Que tu ojo de ninja inspire a todos a crear interfaces perfectas en cualquier pantalla!

Ejercicio 03: ¡Persigue los colores de una app móvil como un gurú del arcoíris!

Tu misión: elegir una **app móvil que te encante** (o que te saque una sonrisa, como una de fitness o de memes) y analizar su **paleta de colores como si fuera un tesoro escondido**.

Identifica los **colores principales y secundarios**:

- ¿Azules relajantes?
- ¿Rojos que gritan acción?
Evalúa cómo estos colores **refuerzan la identidad de la app** y cómo afectan la **usabilidad**, por ejemplo: *“el texto claro sobre fondo oscuro es fácil de leer, pero el rojo intenso de los botones cansa la vista”*.

Redacta un **análisis breve (máx. 150 palabras)** explicando si la paleta es un acierto o un desastre y propone un **cambio épico** que mejore la experiencia, como *“añadir un verde suave para aportar más calma”*.

Cuando termines, **compártelo en el foro del aula virtual** y participa comentando al menos un análisis de un compañero, aportando ideas, sugerencias o debatiendo sobre el impacto de los colores. ¡Desata un debate multicolor y demuestra que eres un verdadero gurú del color!

Ejercicio 04: ¡Salva la usabilidad de una app móvil como un héroe del diseño!

Tu misión: elegir una **app móvil que uses a diario** (como una de clima, calculadora, notas, hábitos o fitness) y analizar **cómo sus elementos visuales y funcionales** afectan la experiencia del usuario. Fíjate en varios aspectos:

1. **Botones y elementos interactivos**: ¿son lo suficientemente grandes y claros para pulsarlos sin fallos?
2. **Tipografía y legibilidad**: ¿el tamaño y contraste de los textos facilitan la lectura rápida?
3. **Espaciado y jerarquía visual**: ¿los elementos importantes destacan y el flujo de la pantalla es claro?
4. **Colores y estilo**: ¿la paleta refuerza la identidad de la app y no cansa la vista?
5. **Feedback y validación**: ¿la app responde cuando interactúas (clic, deslizar, notificaciones)?
6. **Diseño adaptable**: ¿la interfaz se ajusta bien a diferentes tamaños de pantalla?

Busca **tres ejemplos concretos**:

- **Golazo visual o funcional**: un acierto que mejora la experiencia.
- **Fallo épico**: algo que confunde o frustra al usuario.
- **Idea de mejora**: cómo corregir el fallo para que la app sea más intuitiva.

Redacta un **informe breve (200-250 palabras)** explicando cada punto y cómo impacta la experiencia del usuario. Ejemplo: *“El botón de añadir tarea es grande y llama la atención, pero el texto del menú lateral es demasiado pequeño para leerlo cómodamente”*.

Cuando lo tengas, **compártelo en el foro del aula virtual** y comenta al menos **dos publicaciones de compañeros**, aportando ideas, sugerencias o debatiendo sobre quién encontró los mejores aciertos y los fallos más épicos.

¡Conviértete en la **leyenda del diseño móvil** y demuestra que puedes mejorar cualquier app con tus superpoderes de usabilidad y estilo!

Ejercicio 05: ¡Debate los layouts de una app móvil como un gladiador del diseño!

Tu misión: elige una **app de escritorio que te guste** (como una de música, una agenda, un gestor de correo o cualquier otra que uses a diario) y analiza **cómo organiza su contenido**. Imagina que se construye con **técnicas de CSS y diseño moderno** como flexbox, grid o float.

Fíjate en aspectos clave:

1. **Distribución de elementos:** ¿los menús, paneles y botones están organizados de forma clara y lógica?
2. **Jerarquía visual:** ¿los elementos más importantes destacan, y los secundarios no distraen?
3. **Espaciado y alineación:** ¿hay suficiente espacio entre secciones para que la interfaz no se sienta abarrotada?
4. **Adaptabilidad:** ¿la app mantiene un layout coherente al cambiar el tamaño de la ventana?

Redacta un **argumento breve (máx. 150 palabras)** defendiendo si el layout es un **campeón** (*“los paneles laterales y la barra superior se alinean perfectamente para facilitar la navegación”*) o un **desastre total** (*“el contenido está apretado y confunde al usuario”*).

Cuando lo tengas, **compártelo en el foro del aula virtual** y comenta al menos una publicación de un compañero, aportando ideas, sugerencias o mejoras como un verdadero gladiador del diseño.

¡Que gane el mejor layout y que tu análisis sea digno del coliseo del diseño de escritorio!