

Diseño aplicado a interfaces web con Flutter

Unidad 05 - Actividades entregables



Autor: Sergi García Barea

Actualizado Noviembre 2025

Licencia



Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**

 **Atención**

 **Interesante**

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Entrega unidad 05	3
 ¿Qué entregar?	3
<input checked="" type="checkbox"/> Opción 1 — Entrega visual	3
<input checked="" type="checkbox"/> Opción 2 — Entrega explicativa	3

UNIDAD 05. ACTIVIDADES ENTREGABLES

1. ENTREGA UNIDAD 05

Durante esta unidad hemos trabajado **un caso práctico**, en el que se propone la transformación de una aplicación con aspecto visual sencillo a una aplicación con distintas **mejoras de diseño visual** basadas en principios de usabilidad y estética.

Tras realizarlo, has de hacer entrega siguiendo las siguientes normas.



¿QUÉ ENTREGAR?

Puedes elegir entre las siguientes formas de entrega, según tu nivel de avance:

✓ Opción 1 — Entrega visual

- Capturas de pantalla mostrando las dos mejoras que aplicaste en tu versión.
- No es necesario entregar el código fuente.
- Puedes incluir una breve descripción debajo de cada captura explicando qué mejora aplicaste.

✓ Opción 2 — Entrega explicativa

- Si no lograste implementar las mejoras, puedes entregar un documento en el que expliques:
 - Qué intentaste hacer.
 - Qué elementos del código analizaste.
 - Qué mejoras querías aplicar y por qué.
 - Qué dificultad encontraste.



Ambas opciones son válidas y consideradas como superación del ejercicio. Lo importante es demostrar que **has reflexionado sobre el diseño** y que entiendes el propósito de las mejoras propuestas.