

Diseño aplicado a interfaces web con Flutter

# Unidad 06 - 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

<b>1. Entrega unidad 06</b>	<b>3</b>
 <b>¿Qué entregar?</b>	<b>3</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Opción 1 — Entrega visual	3
<input checked="" type="checkbox"/> Opción 2 — Entrega explicativa	3

## UNIDAD 06. ACTIVIDADES ENTREGABLES

### 1. ENTREGA UNIDAD 06

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.