

UNIVERSIDAD LIBRE  
PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS  
DISEÑO EN INGENIERIA  
**ESTRUCTURA TRABAJO FINAL DE LA ASIGNATURA**  
**Fecha de entrega: 28 de mayo de 2024**

**El trabajo final se debe presentar con normas ICONTEC y referencias tipo APA**

### **1. Introducción**

- Contexto y justificación: Breve descripción del problema o necesidad que el proyecto busca resolver.
- Objetivos: General y específicos del proyecto.
- Alcance del proyecto: Limitaciones y delimitaciones.
- Identificación de los Requerimientos funcionales y no funcionales

### **2. Fundamentación Teórica**

- Design Thinking: Explicación del proceso de Design Thinking y cómo se aplica al desarrollo del proyecto.
- Experiencias de Usuario (UX): Teorías y prácticas clave sobre UX que fundamentarán el diseño.
- Arquitecturas de Información: Principios que guiarán la estructuración de la información.
- Diseño de Interacción: Teorías y métodos para el diseño de interacciones eficaces y satisfactorias.

### **3. Metodología**

- Fases del Design Thinking aplicadas:
  - Empatizar: Investigación de usuarios, entrevistas, encuestas, observación.
  - Definir: Síntesis de la información recogida para definir problemas claros.
  - Idear: Generación de ideas creativas para soluciones.
  - Prototipar: Desarrollo de prototipos de baja o alta fidelidad.
  - Testear: Pruebas con usuarios e iteración.
- Desarrollo UX:
  - Creación de personas, mapas de viaje del usuario, y escenarios de uso.

- Diseño de wireframes y prototipos enfocados en la experiencia del usuario.
- Arquitectura de Información:
- Estructuración de la información dentro del sistema o producto.
  - Diagramas de flujo de información y esquemas de navegación.
- Diseño de Interacción:
- Definición de los modos de interacción entre el usuario y el producto.
  - Implementación de las interacciones en los prototipos.

#### **4. Desarrollo del Proyecto**

- Diseño y Desarrollo:
- Aplicación práctica de UX/UI en el diseño de interfaces.
  - Desarrollo del frontend y backend (si aplica).
- Iteraciones de Diseño:
- Incorporación de feedback de usuarios para refinamiento de soluciones.
  - Ajustes en la arquitectura de información y diseño de interacción según las necesidades (Aplicar tecnologías como hologramas, realidad aumentada, realidad virtual, redes sociales entre otras vistas).

#### **5. Evaluación**

- Métodos de Evaluación:
- Pruebas de usabilidad.
  - Análisis de la experiencia del usuario a través de métricas específicas (p. ej., tasa de conversión, tiempo en la tarea, etc.).
- Resultados y Discusión:
- Presentación de los resultados obtenidos (Prototipos finales).
  - Discusión sobre la eficacia del diseño y posibles mejoras.

#### **6. Conclusiones y Recomendaciones**

- Conclusiones:
- Reflexiones sobre el proceso y los resultados obtenidos.
  - Grado de cumplimiento de los objetivos.
- Recomendaciones:
- Sugerencias para futuras iteraciones o proyectos relacionados.

## **7. Apéndices**

### **- Documentación técnica:**

- Códigos, diagramas y especificaciones técnicas.

### **- Recursos adicionales:**

- Bibliografía, entrevistas, encuestas, etc.