**🎯 Actividad Didáctica Gamificada:**

**"Misión UX: Rescate del Sitio Perdido"**

**🎮 Descripción**

Los estudiantes se convierten en **"agentes UX"** que deben **auditar y rediseñar una interfaz digital** para "salvar" a una organización ficticia que está perdiendo usuarios por problemas de usabilidad y accesibilidad. La dinámica incluye **retos, puntos, insignias y premios simbólicos**, fomentando la **colaboración, pensamiento crítico y resolución creativa de problemas**.

**🎲 Dinámica de la Actividad**

**🕵️‍♂️ Reto Narrativo**

"La empresa ficticia *Web4All* ha perdido el 60% de sus usuarios en el último mes. Sospechan que el problema está en su sitio web, pero no saben cómo solucionarlo. Como agentes de la Unidad UX, deben investigar la interfaz, detectar errores críticos y rediseñar las partes más urgentes para recuperar a los usuarios."

**⏱️ Fases del Juego**

| **Fase** | **Descripción** | **Duración** |
| --- | --- | --- |
| **1. Reclutamiento** | Formación de equipos de 3-4 alumnos, asignación de roles: Analista UX, Diseñador, Redactor técnico y Líder de presentación. | 10 min |
| **2. Exploración (Fase 1)** | Se les asigna un sitio web real o ficticio con problemas (puede ser *LingsCars*, *Arngren*, o uno definido por el docente). Usan una lista de heurísticas de Nielsen + criterios WCAG. | 30 min |
| **3. Decodificación (Fase 2)** | Por cada error encontrado, ganan **puntos de diagnóstico** (5 puntos por error justificado con evidencia). Deben registrar capturas y explicaciones. | 25 min |
| **4. Prototipado rápido (Fase 3)** | Proponen 3 soluciones creativas y realistas, usando bocetos en papel o herramientas como Figma o Canva. | 30 min |
| **5. Misión Final: Informe + Pitch UX** | Presentan un pitch de 5 minutos simulando que son una agencia contratada para rediseñar el sitio. | 20 min |

**🏆 Sistema de Puntos y Recompensas**

| **Acción** | **Puntos** |
| --- | --- |
| Detección de error crítico | +5 |
| Propuesta de mejora viable y justificada | +5 |
| Uso correcto de heurísticas y WCAG | +3 |
| Presentación clara y visualmente atractiva | +4 |
| Trabajo en equipo y creatividad | +3 |

🎖️ **Insignias**:

* 🧠 “Analista UX Maestro” – por mejor diagnóstico.
* 🎨 “Diseñador Inclusivo” – por propuesta visual destacada.
* 🥇 “Equipo UX Elite” – equipo con mayor puntaje total.

**🎓 Competencias desarrolladas**

* Pensamiento crítico y analítico
* Comunicación efectiva
* Colaboración
* Aplicación de estándares internacionales (WCAG y Nielsen)
* Prototipado rápido y diseño centrado en el usuario