

Práctica 4: UX | UI | IxD

NOTA: El práctico se puede resolver en grupos de 2 o 3 personas.

1. Utilizando las heurísticas y buenas prácticas propuestas por Nielsen y Molich vistas en la teoría, Leyes de Gestalt, y otros criterios, detectar y justificar al menos 2 (dos) malas decisiones de diseño de los siguientes sitios web:
 - a. Municipalidad de Tandil: <https://www.tandil.gov.ar/>
 - b. Moodle de EXACTAS: <https://moodle.exa.unicen.edu.ar>
 - c. Web de EXACTAS: <https://www.exa.unicen.edu.ar/>
 - d. UberEats: <https://www.ubereats.com/>
 - e. Tunana: <https://www.tunana.com/es/>
2. Detecte los componentes atómicos (con capturas y ejemplos) del sitio mercadolibre.com
3. Diseñe en papel, un ecommerce de ferretería. Su diseño debe incluir:
 - Grilla de productos
 - Debe poder agregar productos a un carrito y ver el carrito fácilmente.
 - Los productos pueden tener variaciones

Incluir:

 - Página inicio
 - Página del producto
 - Página de búsqueda
4. Los adultos mayores NO COMPRENDEN el menú hamburguesa. (YA TESTEADO). Proponga la navegación de una app para adultos mayores que incluya:
 - a. Mis trámites
 - a. Cobros
 - b. Jubilación
 - c. Pensiones
 - d. Beneficios
 - b. Mi cuenta
 - c. Novedades
 - d. Turnos online
 - e. PAMI
 - a. Descuentos
 - b. Prestadores