



---

# Dregg

# TFI

## Trabajo práctico integrador

### ¿Qué es?

El trabajo final integrador (TFI) es el proyecto que harás en conjunto con un equipo de compañeros de cursada.

La realización del TPI es uno de los requisitos de aprobación de la materia: es una parte fundamental para que el equipo docente evalúe tu aprendizaje durante el taller.

# Tiene tres objetivos:

1

Que puedas poner en práctica los conceptos aprendidos en design thinking.

2

Que practiques con las nuevas herramientas que irás conociendo durante la cursada del Taller de UX/UI para enriquecer tus habilidades a la hora de desarrollar un producto digital.

3

Que cuando termine el Taller de UX/UI tengas un proyecto (pequeño, pero muy consistente) que puedas agregar a tu CV o portfolio, y que sirva para que a la hora de apuntarte en una búsqueda laboral, la persona que evalúe tu perfil sepa que tenés conocimientos básicos de diseño UX.

# Tiene tres objetivos

1

Que puedas poner en práctica los conceptos aprendidos en Design Thinking.

2

Que practiques con las nuevas herramientas que irás conociendo durante la cursada del Taller de UX/UI para enriquecer tus habilidades a la hora de desarrollar un producto digital.

3

Que cuando termine el Taller de UX/UI tengas un proyecto (pequeño, pero muy consistente) que puedas agregar a tu CV o portfolio, y que sirva para que a la hora de apuntarte en una búsqueda laboral, la persona que evalúe tu perfil sepa que tenés conocimientos básicos de diseño UX.

# Tiene tres objetivos

1

Que puedas poner en práctica los conceptos aprendidos en Design Thinking.

2

Que practiques con las nuevas herramientas que irás conociendo durante la cursada del Taller de UX/UI para enriquecer tus habilidades a la hora de desarrollar un producto digital.

3

Que cuando termine el Taller de UX/UI tengas un proyecto (pequeño, pero muy consistente) que puedas agregar a tu CV o portfolio, y que sirva para apuntarte en una búsqueda laboral. Así la persona que evalúe tu perfil sabrá que tenés conocimientos básicos de diseño UX.

# ¿En qué consiste?

El TPI consiste en el diseño de un **prototipo interactivo en Figma**. Este prototipo debe poder usarse para una sesión de pruebas de usabilidad.

Durante el desarrollo del TPI tendrás que cumplir con ciertos hitos que, junto con tu equipo, deberán registrar en un **informe**.

El TPI empieza formalmente en la clase 2 (dos), con la formación del equipo, y termina en la clase 8 (ocho) con las pruebas de usuario. Como parte de la entrega final, el equipo deberá llegar a esta clase con un prototipo interactivo y realizar una **prueba de usabilidad en vivo**.

# El desafío





La agencia DREGG está creciendo a pasos agigantados. Todas las semanas llega un nuevo cliente solicitando servicios de Diseño UX/UI. **Se descontrolan los Gantt y necesitan urgentemente equipos que puedan cubrir los requerimientos.**

**Vos y tu grupo son profesionales del equipo de diseño de DREGG.** El área de diseño está compuesta por tres departamentos.



## El team Dregg



**CEO DIRECTOR EJECUTIVO**  
Donatello Suárez



**CDO DIRECTOR DIGITAL**  
Rafael Rodríguez



**CTO DIRECTOR DE IT**  
Leonardo García



**CMO DIRECTOR DE MARKETING**  
Miguel Ángel Pérez



**UX LEAD**  
June Rojo



**UX RESEARCHER**  
Salvador Valle



**FRONT END DEVELOPER**  
Iria Blanco



**UX/UI DESIGNER**  
Alexander Soria



**UX/UI WRITER**  
Saturnino Nieves



**BACK END DEVELOPER**  
Moussa Quintana



Dregg

## RESEARCH

Se encargan de la investigación cuantitativa y cualitativa del proceso de *discovery* de producto, de relevar las primeras necesidades del cliente y de los *stakeholders*. También realizan el trabajo de campo para recolectar información directa de usuarios relacionados al tema en cuestión. Son quienes hacen las encuestas, entrevistas en profundidad, *desk research*. Los entregables más importantes de esta área son: mapas de empatía, *clusters* de data, *Journey Map (as is)* y User Persona.

## DISEÑO DE PRODUCTO

Acá están vos y tu equipo. Esta área es la que recibe de Research y de Ideación los insumos para poder empezar a prototipar una solución que esté centrada en las personas y considere los objetivos del negocio. Pero lo más importante será que logren convencer al cliente (empecinado con hacer una app) que más importante que el touchpoint es el vínculo que este producto quiere tener con sus usuarios. ¿Desafiante, no?

## IDEACIÓN

Trabajan en equipo con Research, sobre todo durante el final de la etapa de investigación. En este momento son quienes, con los datos recolectados, realizan la primera definición de problemática y arriesgan diferentes ideas para resolver lo que en un principio seguro fue “queremos hacer una app”. Los entregables más importantes de esta área son: *Journey Map (to be)*, Propuesta de valor y brief.



Dregg

## RESEARCH

Se encargan de la investigación cuantitativa y cualitativa del proceso de discovery de producto, de relevar las primeras necesidades del cliente y de los stakeholders. También realizan el trabajo de campo para recolectar información directa de usuarios relacionados al tema en cuestión. Son quienes hacen las encuestas, entrevistas en profundidad, desk research. Los entregables más importantes de esta área son: mapas de empatía, clusters de data, Journey Map (as is) y User Persona.

## DISEÑO DE PRODUCTO

Acá están vos y tu equipo. Esta área es la que recibe de Research y de Ideación los insumos para poder empezar a prototipar una solución que esté centrada en las personas y considere los objetivos del negocio. Pero lo más importante será que logren convencer al cliente (empecinado con hacer una app) que más importante que el touchpoint es el vínculo que este producto quiere tener con sus usuarios. ¿Desafiante, no?

## IDEACIÓN

Trabajan en equipo con Research, sobre todo durante el final de la etapa de investigación. En este momento son quienes, con los datos recolectados, realizan la primera definición de problemática y arriesgan diferentes ideas para resolver lo que en un principio seguro fue “queremos hacer una app”. Los entregables más importantes de esta área son: *Journey Map (to be)*, Propuesta de valor y *brief*.



Dregg

## RESEARCH

Se encargan de la investigación cuantitativa y cualitativa del proceso de discovery de producto, de relevar las primeras necesidades del cliente y de los stakeholders. También realizan el trabajo de campo para recolectar información directa de usuarios relacionados al tema en cuestión. Son quienes hacen las encuestas, entrevistas en profundidad, desk research. Los entregables más importantes de esta área son: mapas de empatía, clusters de data, Journey Map (as is) y User Persona.

## DISEÑO DE PRODUCTO

**Acá están vos y tu equipo.** Esta área es la que recibe de Research y de Ideación los insumos para poder empezar a prototipar una solución que esté centrada en las personas y considere los objetivos del negocio. Pero lo más importante será que logren convencer al cliente (empecinado con hacer una app) que más importante que el *touchpoint* es el vínculo que este producto quiere tener con sus usuarios. ¿Desafiante, no?

## IDEACIÓN

Trabajan en equipo con Research, sobre todo durante el final de la etapa de investigación. En este momento son quienes, con los datos recolectados, realizan la primera definición de problemática y arriesgan diferentes ideas para resolver lo que en un principio seguro fue “queremos hacer una app”. Los entregables más importantes de esta área son: Journey Map (to be), Propuesta de valor y brief.






# ¿Cuál es tu objetivo en Dregg?

Junto con tu equipo de Diseño de Producto deberás entregar un **prototipo interactivo funcionando en Figma.**

Research & Ideación ya hicieron su parte y van a pasarles lo que tienen hasta ahora. No hay mucho tiempo, **en seis semanas tenemos que tener un prototipo funcional** para poder hacer el testeo con usuarios. Ya sabés, dato mata opinión.



# Tu equipo recibirá para el desafío:

-  Fichas de los *User Persona* que hicieron en Research.
-  Un *brief*.
-  Una propuesta de valor.



# Con estos insumos deberán realizar un prototipo

En la semana 4 del proyecto tendrán una primera entrega, donde el cliente y los *stakeholders* estarán ansiosos por ver **una primera definición de producto.**





# Fechas clave

- **Clase 1** - Kick off del proyecto.
- **Clase 5** - Primera entrega de avance.
- **Clase 8** - Prototipo listo para pruebas con usuarios.
- **Clase 9** - Mini expo de los resultados de las pruebas.



# Aprobación de la materia

10 %

**NOTA DE CONCEPTO**

Participación en clase.

+

30 %

**ENTREGA PARCIAL  
DEL TPI**

Se aprueba con el  
70 %.

+

60 %

**TRABAJO PRÁCTICO  
INTEGRADOR**

Instancia de  
evaluación de  
aplicación de todo el  
contenido aprendido  
durante la cursada.

=

100 %

**NOTA DE LA  
MATERIA**

**Se requiere  
una nota  
mayor o  
igual a 7  
para aprobar  
la materia.**



**Dregg**