

## Universidad Nacional Abierta y a Distancia

### Vicerrectoría Académica y de Investigación

#### Guía de aprendizaje para el desarrollo del componente práctico del curso

Diseño Centrado en el Usuario 202016917

#### 1. Información general del componente práctico.

**Tabla 1.** Información general del componente práctico

Aspecto	Descripción
<b>1. Estrategia metodológica</b>	Aprendizaje basado en proyectos
<b>2. Tipología de curso</b>	<b>Metodológico</b>
<b>3. Momento de la evaluación</b>	<b>Intermedio</b>
<b>4. Puntaje de la actividad</b>	80 puntos
<b>5. Número de actividades del componente registradas en esta guía</b>	<b>1</b>
<b>6. Horas de trabajo independiente del estudiante</b>	<b>15,36 horas de trabajo independiente</b>
<b>7. Horas de acompañamiento docente</b>	<b>5 horas</b>
<b>8. Tipo de práctica formativa</b>	<b>Simulada</b>

**2. Con esta/s actividad/es de componente práctico se espera que los estudiantes logren y evidencien el/los siguientes resultado/s de aprendizaje:**

**Resultado de aprendizaje 3:** Diseñar y comparar prototipos en alto nivel a partir de la aplicación de principios y buenas prácticas de diseño de interfaces, con el objetivo de mejorar la aceptación de la propuesta de diseño.

### 3. Descripción general de la(s) actividad(es) del componente práctico.

**Tabla 2.** *Información actividad 1*

Aspecto	Descripción
<b>1. Escenarios de componente práctico</b>	<b>Remoto</b>
<b>2. Tipo de actividad</b>	Colaborativa
<b>3. Número de actividad</b>	1
<b>4. La actividad inicia el:</b>	viernes, 11 de abril de 2025
<b>5. La actividad finaliza el:</b>	domingo, 11 de mayo de 2025

**Los recursos con los que debe contar para el desarrollo de la actividad son los siguientes:**

- Figma: <https://www.figma.com/>
- Adobe XD (7 días gratis):  
<https://www.adobe.com/co/products/xd.html>

**La actividad consiste en:**

En esta actividad, el grupo colaborativo se enfocará en la fase de prototipado de la metodología Design Thinking. El objetivo es transformar las ideas generadas en las fases previas en representaciones visuales concretas que permitan explorar el diseño y la funcionalidad de la aplicación. Primero, el estudiante deberá listar las funcionalidades clave de la aplicación; luego, crear varios sketches que reflejen diferentes propuestas de diseño para una misma funcionalidad y, finalmente, seleccionar las mejores ideas para desarrollar prototipos interactivos. Este proceso permitirá aplicar los hallazgos obtenidos en las fases de empatía, definición e ideación, asegurando que el diseño responda a las necesidades del usuario y sea funcional y usable.

Esta actividad profundiza en el conocimiento de técnicas de prototipado y diseño de interfaces, donde el estudiante demostrará su habilidad para crear interfaces centradas en el usuario, aplicando principios de

usabilidad y patrones de diseño. Como parte de su formación en ingeniería de sistemas, el estudiante deberá justificar cómo cada diseño incorpora los aprendizajes previos. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo de aplicaciones efectivas y centradas en el usuario, mejorando sus competencias en diseño de experiencia y arquitectura de la información.

La actividad es clave para el perfil de egreso, ya que prepara al estudiante para el desarrollo y evaluación de prototipos de aplicaciones reales, considerando criterios de usabilidad y eficiencia. La creación de prototipos interactivos permite visualizar cómo funcionará la aplicación y es una herramienta esencial para la presentación de ideas al cliente. Este ejercicio le ayudará a comunicar de forma clara sus propuestas de diseño, desarrollar soluciones innovadoras y garantizar que las funcionalidades sean intuitivas y fáciles de utilizar para el usuario final.

Para el desarrollo de esta actividad debe seguir los siguientes pasos:

### **Paso 1: Recordar el contexto.**

El grupo estará trabajando sobre un mismo caso de estudio durante todo el periodo académico.

El reto es el siguiente: la empresa *Fabrica de Talentos* contrata al grupo colaborativo para que definan cómo debería funcionar su nueva aplicación pensada para personas que deseen buscar empleo.

Para resolver el reto se deberá seguir los pasos que se describen en la metodología Design Thinking. Por esto es necesario que se realice una revisión de los contenidos relacionados que se proponen en el Entorno de Aprendizaje con énfasis en los recursos del Resultado de Aprendizaje 3.

En esta actividad se abordará el cuarto paso de la metodología: **la fase de prototipado** para lo cual se deben ejecutar los pasos que se listan a continuación con base en el trabajo desarrollado en las fases anteriores.

### **Paso 2: Listar las funcionalidades (tareas) que serán diseñadas de la aplicación.**

- Se debe incluir el listado de pantallas necesarias para cubrir de forma completa cada funcionalidad.

### Paso 3: Diseño y elección de los mejores sketch.

- Cada integrante del grupo debe diseñar un sketch que refleje una propuesta de lo que sería un buen diseño para la aplicación.
- Considerar que el sketch es un dibujo informal de la interfaz que permite visualizar cómo se verían las pantallas principales.
- Se debe evidenciar buenos diseños claros describiendo cómo se incluyen los hallazgos de las fases anteriores (empatía, definición, ideación). Cada sketch debe acompañarse de una descripción mencionando dónde y cómo se puso en práctica los hallazgos de las fases anteriores (justificación del diseño).
- Por cada propuesta de diseño elaborada por cada estudiante, se debe mostrar dos o tres pantallas principales de la función, pero todos los diseños deben corresponder a la misma funcionalidad, diseñada de formas diferentes (diferente organización, diferentes botones, etc.). Evitar funciones generales como iniciar sesión, registrarse, etc.
- Los sketches pueden ser creados utilizando papel y lápiz, o cualquier herramienta de diseño, lo importante es que sean legibles y de fácil comprensión.

**Nota:** En el contexto de este proyecto, un buen diseño es aquel que permite realizar las tareas seleccionadas y provee buena usabilidad de las mismas. Se recomienda leer una guía básica de principios de usabilidad en el siguiente enlace: <https://www.areaw3.com/disenio-web/principios-de-usabilidad-web-de-jakob-nielsen/>. También se puede tomar como punto de referencia las guías de estilo del producto seleccionado (por ejemplo, para aplicaciones de iOS puede usar las guías de estilo de Apple). No olvidar los patrones de diseño explorados en las fases anteriores.

- De manera consensuada entre los integrantes, se escogen las dos mejores propuestas para ser diseñadas de forma definitiva y se realiza una justificación de la decisión. También se pueden hacer ajustes si se considera necesario, o realizar una adaptación de varias propuestas.

### Paso 4: Diseño del prototipo y descripción.

- Diseñar dos (2) prototipos interactivos con base en las propuestas elegidas (sketches) los cuales deben permitir explorar las funcionalidades de forma completa. Cada uno de estos prototipos deben incluir todas las pantallas necesarias para suplir la necesidad y para su diseño se puede usar la aplicación de Figma o Adobe XD o cualquier otra que sea de su preferencia y/o conocimiento.

**Nota:** la selección de la herramienta se hará de manera consensuada entre los integrantes del grupo. Se sugiere utilizar herramientas que permitan trabajo colaborativo. La idea es que se distribuyan los esfuerzos entre los integrantes del grupo de la manera más equitativa posible.

- Realizar una descripción detallada grupal de como los prototipos desarrollados se apoyan en los resultados y hallazgos de las fases anteriores.

#### **Paso 5: Construir el documento tipo presentación.**

- Crear un documento tipo presentación en formato pdf con todos los productos realizados: sketches propuestos por cada estudiante con su respectiva justificación de diseño, sketches elegidos por el grupo con su justificación de la elección, prototipos, imágenes de todas las pantallas de los prototipos y descripción de como se realizan las tareas, etc.
- Para los diseños de los sketches realizados en alguna plataforma, el documento debe incluir los respectivos **enlaces públicos** de donde fueron creados.

#### **Paso 6: Hacer envío del documento.**

El documento final enviado deberá estar en formato PDF para facilitar la revisión y lectura.

#### **Evidencias de trabajo independiente:**

Las evidencias de trabajo independiente para entregar son:

- *Evidencia de contribución en la construcción del documento colaborativo en el foro.*

### **Evidencias de trabajo grupal:**

Las evidencias de trabajo grupal a entregar son:

- *Documento consolidado pdf con todas las secciones solicitadas, mediante el Entorno de Evaluación.*

#### **4. Lineamientos generales para la elaboración de las evidencias**

Para evidencias elaboradas **colaborativamente**, tenga en cuenta las siguientes orientaciones:

Todos los integrantes del grupo deben participar con sus aportes en el desarrollo de la actividad.

En cada grupo deben elegir un solo integrante que se encargará de entregar el producto solicitado en el entorno o escenario que haya señalado el docente.

Antes de entregar el producto solicitado deben revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades de componente práctico.

Solo se deben incluir como autores del producto entregado, a los integrantes del grupo que hayan participado con aportes durante el tiempo destinado para la actividad.

Tenga en cuenta que todos los productos escritos independientes o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considere que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas Elija un elemento.

En cualquier caso, cumpla con las normas de referenciación y evite el plagio académico, para ello puede apoyarse revisando sus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentra en el campus virtual.

#### **5. Situaciones de orden académico**

Considere que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias faltas, o proponer citas donde no haya

coincidencia entre ella y la referencia” y liberal f) “El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad.”

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.