

<b>ASIGNATURA:</b>	Diseño Centrado en el Usuario
<b>NIVEL:</b>	7mo A
<b>FACULTAD:</b>	Ciencia de la Vida y Tecnología
<b>DOCENTE:</b>	Ing. Carlos Manosalvas G.

## **TRABAJO GRUPAL APLICANDO LOS CONOCIMIENTOS SOBRE ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN, PATRONES DE DISEÑO DE INTERACCIÓN Y USABILIDAD Y WIREFRAMES.**

Este trabajo tiene como objetivo que desarrolles habilidades prácticas en tres áreas fundamentales del DCU:

- Organización de la información:** Para estructurar y jerarquizar los contenidos de manera lógica y clara, utilizando técnicas como mapas de navegación y agrupación de funciones.
- Patrones de diseño de interacción y usabilidad:** Para Identificar y aplicar patrones que faciliten la interacción del usuario con la interfaz, asegurando consistencia, accesibilidad y una experiencia agradable.
- Creación de Wireframes:** Para transformar tus ideas en representaciones visuales mediante herramientas profesionales (Figma, Adobe XD, Balsamiq), diseñando pantallas que reflejen la organización y los patrones definidos.

Para ello, se trabajará en **8 escenarios reales**, que incluyen desde compras online hasta aplicaciones móviles para control de maquinaria. Cada escenario te permitirá aplicar los conceptos aprendidos y desarrollar soluciones prácticas que simulen proyectos del mundo profesional.

Por tema cada grupo debe desarrollar **1 proyecto**, aplicando los principios de DCU:

- Analiza el **escenario**.
- Organiza la información de forma lógica.
- Selecciona patrones de interacción y principios de usabilidad.
- Diseña **wireframes** en Figma, Adobe XD, Balsamiq o la que prefieras.

A continuación, los temas por grupo:

### **Tema 1: Compras online de una tienda de ropa**

**Objetivo:** Diseñar la estructura y flujo de una tienda virtual de ropa.

**Escenario:** El usuario quiere comprar prendas filtrando por talla, color y precio.

**Partes:**

- Organización:** Categorías (hombre, mujer, accesorios), filtros, carrito.
- Patrones:** Menú superior, filtros laterales, botón "Añadir al carrito".
- Wireframes:** Pantalla principal (catálogo) y detalle del producto + otra de la elección del grupo.

## **Tema 2: Planificación de maquinarias para obras**

**Objetivo:** Crear una interfaz para asignar maquinaria a proyectos.

**Escenario:** El administrador debe ver disponibilidad y programar uso en calendario.

**Partes:**

1. **Organización:** Lista de máquinas, calendario, detalle de asignación.
2. **Patrones:** Calendario interactivo, botón flotante "Añadir planificación".
3. **Wireframes:** Pantalla calendario + detalle de máquina + otra de la elección del grupo.

## **Tema 3: Telemedicina agenda de citas**

**Objetivo:** Diseñar un sistema para agendar citas médicas online.

**Escenario:** El paciente selecciona especialidad, médico y horario disponible.

**Partes:**

1. **Organización:** Especialidades, horarios, datos del paciente.
2. **Patrones:** Selector de fecha/hora, formulario simple, confirmación.
3. **Wireframes:** Pantalla selección de médico + confirmación de cita + otra de la elección del grupo.

## **Tema 4: Matriculación en línea de una unidad educativa**

**Objetivo:** Crear un flujo para matricular estudiantes online.

**Escenario:** El padre completa datos, adjunta documentos y realiza pago.

**Partes:**

1. **Organización:** Datos personales, documentos, pago.
2. **Patrones:** Formulario dividido en pasos (wizard), barra de progreso.
3. **Wireframes:** Pantalla inicial + paso 1 (datos personales) + otra de la elección del grupo.

## **Tema 5: Venta en línea de atún (diversos tipos y modelos de empaque)**

**Objetivo:** Diseñar una tienda online especializada en productos de atún.

**Escenario:** El usuario busca diferentes presentaciones y empaques.

**Partes:**

1. **Organización:** Tipos de atún, presentación, peso, precio.
2. **Patrones:** Galería de productos, carrito persistente, filtros.
3. **Wireframes:** Pantalla catálogo + detalle del producto + otra de la elección del grupo.

## **Tema 6: Cotizador en línea de servicios de transporte de carga pesada**

**Objetivo:** Crear una interfaz para calcular costos de transporte.

**Escenario:** El cliente ingresa origen, destino, tipo de carga y peso.

**Partes:**

1. **Organización:** Formulario con origen, destino, peso, costo estimado.
2. **Patrones:** Formulario dinámico, botón "Calcular" con feedback.
3. **Wireframes:** Pantalla cotización + resultado + otra de la elección del grupo.

## **Tema 7: Aplicación móvil para el control de maquinarias (horas de trabajo)**

**Objetivo:** Diseñar una app para registrar horas trabajadas por maquinaria.

**Escenario:** El operador registra horas y consulta alertas de mantenimiento.

**Partes:**

1. **Organización:** Lista de máquinas, horas trabajadas, alertas.
2. **Patrones:** Lista desplazable, botón flotante "Añadir registro".
3. **Wireframes:** Pantalla principal + detalle de máquina + otra de la elección del grupo.

#### **Tema 8: Aplicación móvil para reporte de actividades de obra**

**Objetivo:** Crear una app para reportar actividades diarias en obra.

**Escenario:** El supervisor registra actividad, responsable y adjunta fotos.

**Partes:**

1. **Organización:** Fecha, actividad, responsable, imágenes.
2. **Patrones:** Formulario con opción de adjuntar imagen, botón enviar.
3. **Wireframes:** Pantalla reporte + historial de reportes + otra de la elección del grupo.

#### **Formato de entrega**

- Documento con:
  - Organización de la información (mapa de contenido y navegación).
  - Justificación de patrones y principios de usabilidad.
- Presentación del trabajo realizado (evidencias del trabajo en grupo y del desarrollo del trabajo)
- Archivo o enlace del Wireframes en la herramienta seleccionada por el grupo (mínimo 3 pantallas por grupo).

El trabajo es grupal, de 3 estudiantes, solo un grupo será de 4 estudiantes, será expuesto en clases y deberán llevar una presentación del trabajo realizado (paso a paso) así como el Wireframes.

**Fecha de exposición:** Martes 16 y Viernes 19 de diciembre del 2025, en horario de clases, fuera de esa fecha no se recibirán los trabajos.

**Fecha de entrega:** Viernes 19 de diciembre del 2025 hasta las 09:00am.

#### **Forma de calificación:**

- Exposición: 2 puntos
- Organización de la información: 2 puntos
- Patrones de diseño de interacción y usabilidad: 2 puntos
- Wireframes: 4 puntos

Elaborado por:
Ing. Carlos Manosalvas G Docente FCVT - ULEAM