

Desarrollo de Interfaces

Proyecto entregable 01 - Diseño de una aplicación digital



Autor: Sergi García



Actualizado Septiembre 2025

Licencia



Reconocimiento - No comercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se ha de hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán diferentes símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**

 **Atención**

 **Interesante**

ÍNDICE

1. Visión general del proyecto	3
2. Normas de realización OBLIGATORIAS	3
3. Entregables y cronología (Fases del proyecto)	3
4. ¿No tienes ideas para el proyecto? ¡Inspírate aquí!	5

PROYECTO ENTREGABLE 01 - DISEÑO DE UNA APLICACIÓN DIGITAL - UNIDADES 01 AL 06

1. VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

En este proyecto integrarás y aplicarás todos los conocimientos adquiridos durante las seis primeras unidades. Tu misión será diseñar, documentar y presentar una propuesta completa para una aplicación digital (para móvil, web o escritorio) que resuelva un problema real para un grupo específico de usuarios.

Deberás demostrar tu capacidad para seguir un proceso de diseño estructurado, desde la idea inicial hasta la creación de un prototipo navegable, justificando tus decisiones en cada paso.

Requisitos clave:

- **Temática:** Libre. Se valorará especialmente la creatividad y la originalidad.
- **Aplicación:** Debe ser realista y estar dirigida a satisfacer una necesidad concreta de un público objetivo definido.
- **Evaluación:** Se valorará la calidad de la documentación, la usabilidad y realismo del prototipo y la claridad de la presentación oral.

2. NORMAS DE REALIZACIÓN OBLIGATORIAS

¡ATENCIÓN! ESTE ES UN TRABAJO EstrictAMENTE INDIVIDUAL.

QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO:

- Se puede utilizar cualquier tipo de Asistente de IA Generativa pero SOLO para recibir asesoramiento, nunca para crear ni redactar ninguno de los elementos que se piden en la práctica. Esto incluye, pero no se limita a: GitHub Copilot, ChatGPT, DeepSeek, Grok, Gemini, Claude, Gwen, Kimi, etc.
 - Cualquier otra herramienta similar basada en modelos de lenguaje grande (LLM).
- Recibir ayuda humana externa, excepto para:
 - Consultas específicas al profesorado sobre conceptos, dudas de enunciados o problemas técnicos con las herramientas.

3. ENTREGABLES Y CRONOLOGÍA (FASES DEL PROYECTO)

El proyecto se divide en dos entregas principales:

a) Documentación Técnica Integral

Deberás crear un dossier único (en PDF) que incluya los siguientes apartados, cada uno correspondiente a una unidad:

- **1. Planificación y Análisis - 5% de la calificación final**
 - Objetivo principal de la aplicación.
 - Público objetivo de la aplicación.
 - Análisis breve de 2-3 aplicaciones similares o competidores (qué hacen bien y qué oportunidades de mejora encuentras, incluso aunque no las vayas a implementar).
- **2. Principios de UI - 10% de la calificación final**
 - Identificación y justificación de al menos 3 principios de diseño de interfaz de usuario (ej: Ley de Fitts, Ley de Hick, Principio de Pareto, etc.) que hayas aplicado en tu diseño y justificación de porque y como los has aplicado.
- **3. Design Thinking - 10%**
 - Problema: Definición clara y concisa del problema que intentas resolver.

- Solución: Un boceto rápido (sketch en papel o digital mediante Figma, Canva, etc.) de la solución a la idea final elegida.

- **4. Guía de Estilo Visual - 10% de la calificación final**

- Paleta de colores: Muestra de colores primarios y secundarios con una breve justificación de por qué se eligieron (ej: transmiten confianza, son vibrantes, etc.).
- Tipografía: Elección de fuentes para títulos y cuerpo de texto, explicando el motivo (legibilidad, imagen del producto, etc.).
- Estilo visual: Descripción del estilo general (ej: minimalista, moderno, lúdico, adaptado a tercera edad, etc.).

- **5. Diseño de Interacción - 10% de la calificación final**

- Se debe presentar el diseño esquemático de un formulario importante dentro de la aplicación (ej: registro, inicio de sesión, checkout, etc.) que tenga al menos 5 campos a rellenar y que tenga tipos de campos variados. Se aceptan wireframes realizados en herramientas como Figma, Canva o dibujados a mano, siempre que sean claros y legibles. El objetivo es mostrar la estructura básica, los campos necesarios y la disposición de los elementos, sin incluir detalles visuales avanzados.

b) Arquitectura y Prototipo - 45% de la calificación final

- **Prototipo navegable o demostración de navegación:**

- Se debe entregar un prototipo interactivo (o si no es interactivo, donde se explique de manera visual y clara el flujo entre pantallas) que permita visualizar la navegación entre las pantallas de la interfaz, sin necesidad de incluir elementos visuales detallados.
- El prototipo debe permitir visualizar de manera clara y comprensible la navegación y el flujo de uso, aunque se utilicen wireframes básicos, bocetos simples o estructuras muy simplificadas.
- El prototipo tendrá un mínimo de 5 pantallas, salvo justificación relevante.
- Se aceptan como entrega uno de los siguientes elementos:
 - Prototipos creados en herramientas como Figma, Canva o PowerPoint/Google Slides, así como esquemas a mano escaneados o fotografiados con anotaciones que simulen la interacción (por ejemplo, mediante flechas o notas que indiquen la acción al pulsar en un botón).
 - Lo importante es que el prototipo sea navegable o se muestre visualmente el flujo de uso, aunque los diseños sean wireframes básicos, sketches, o bocetos escaneados.

c) Defensa Oral - Presentación Pechakucha (15% de la calificación final)

- **Formato:** Cada una de las dos presentaciones será en formato Pechakucha (20 diapositivas x 20 segundos cada una = 6 minutos 40 segundos en total).
- **Contenido:**
 - Una primera presentación donde se explique al profesorado el trabajo realizado en este proyecto.
 - Una segunda presentación donde se muestre el prototipo y su funcionamiento
- **Formato:** Las diapositivas deben ser visuales y sintéticas. Usa imágenes de tu prototipo, diagramas, palabras clave, etc.. Evita bloques de texto densos. La presentación debe apoyar tu explicación oral, no reemplazarla.
- **Defensa:** Tras la realización de la exposición, el profesorado realizará preguntas al alumnado y este deberá defender el trabajo realizado.

- **Dinámica:** Exposición individual. Deberéis concertar una cita con el profesor para realizar la defensa.
- **Objetivo:** Demostrar tu capacidad para comunicar de forma clara, concisa y persuasiva el proceso de diseño, las decisiones tomadas y el valor de tu aplicación.

Es obligatorio APROBAR todas las partes de la entrega, incluida defensa oral, para aprobar la actividad. Si no se aprueba alguna parte, la máxima nota que podrá obtenerse es un 4.

Consejo final: Piensa en un problema que te motive. Un proyecto sobre algo que te apasione o que creas que realmente puede ayudar a alguien será mucho más fácil de desarrollar y defender. ¡Disfruta del proceso creativo!

4. ¿NO TIENES IDEAS PARA EL PROYECTO? ¡INSPIRATE AQUÍ!

Elegir una idea puede ser lo más difícil. El truco es pensar en problemas cotidianos que tú o las personas a tu alrededor experimentáis. Aquí tienes algunas categorías e ideas para impulsarte:

1. Productividad y vida estudiantil:

- **"InstiTrack"**: Una app para estudiantes que centralice horarios de clase, fechas de entrega de proyectos, recordatorios de estudio y permite formar grupos de trabajo de manera fácil.
- **"Apuntes compartidos"**: Una plataforma donde los estudiantes de tu facultad puedan compartir apuntes, resúmenes y materiales de estudio de forma organizada y colaborativa.
- **"FocusSpace"**: Una app que ayuda a combatir la procrastinación combinando la técnica Pomodoro con la creación de un ambiente de sonido personalizado (ruido blanco, sonidos de biblioteca, etc.).

2. Bienestar y Salud:

- **"MindfulMoment"**: Una aplicación guiada para principiantes en la meditación y el mindfulness, con sesiones cortas adaptadas a tu estado de ánimo (ansiedad antes de un examen, dificultad para dormir, etc.).
- **"HidratApp"**: Una app simple y gamificada que te recuerda beber agua a lo del día, permitiendo personalizar metas y seguimiento.
- **"ComedorSaludable"**: Una app para gestionar menús semanales saludables con recetas rápidas y listas de la compra automáticas, diseñada para estudiantes con poco tiempo.

3. Comunidad y local:

- **"VecinoApp"**: Una red social hiperlocal para tu barrio o urbanización para intercambiar objetos, recomendar profesionales, organizar eventos vecinales o alertar de incidencias.
- **"TruequeInsti"**: Una plataforma para que los estudiantes puedan intercambiar libros de texto, apuntes, o incluso habilidades (ej: "te ayudo con programación a cambio de que me des clases de inglés").
- **"EventosNearU"**: Un agregador de eventos de ocio, cultura y deporte low-cost o gratuitos en tu ciudad, con filtros por intereses y la posibilidad de quedar con amigos.

4. Sostenibilidad y medio Ambiente:

- **"EcoGuía"**: Una app que te ayuda a reciclar correctamente escaneando el código de barras de un producto y te indica en qué contenedor va cada envase.
- **"Too Good To Go Local"**: Un prototipo para conectar pequeñas tiendas de barrio (panaderías, fruterías) con usuarios para vender excedentes diarios a bajo coste y evitar el desperdicio de comida.

5. Ocio y tiempo libre:

- **"BookClub Connect"**: Una app para encontrar y gestionar clubs de lectura presenciales o virtuales en tu zona, con herramientas para organizar las lecturas y debates.
- **"RutaArtística"**: Una aplicación que sugiere rutas personalizadas para descubrir street art, galerías pequeñas o arquitectura interesante en tu ciudad.

¿Cómo elegir?

1. Piensa en ti: ¿Qué app te gustaría que existiera para hacer tu vida más fácil?
2. Piensa en tu entorno: ¿Qué problema tienen tus amigos, familia o compañeros de clase?
3. Mantén el foco: Elige una idea sencilla y concreta. Es mejor hacer muy bien una o dos funciones clave que plantear una app gigante e imposible de prototipar.

¡No busques la idea perfecta, busca un problema interesante al que dar una solución de diseño!