

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!	7

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

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: ¿para qué sirve? (ej: una app para reservar citas en una peluquería).
 - Público objetivo: ¿a quién va dirigida? (ej: jóvenes de 18-30 años que prefieren gestionar todo desde el móvil).
 - Análisis de 2-3 competidores: busca apps parecidas y haz un mini análisis:
 - Qué hacen bien (ej: interfaz clara, proceso de reserva rápido).
 - Qué podrían mejorar (ej: no tienen recordatorios automáticos, diseño poco atractivo).
 - Incluso si no vas a implementar las mejoras, señala las oportunidades detectadas.

- **2. Principios de UI - 10% de la calificación final**

- Principios de diseño de interfaces gráficas
 - Elige al menos 3 de los cinco principios (Consistencia, Visibilidad del estado del sistema, Control y libertad del usuario, Prevención de errores, Reconocimiento > Recuerdo).
 - Explica cómo los aplicaste en tu diseño y por qué son importantes.
 - Ejemplo: “He aplicado la consistencia manteniendo el mismo color verde en todos los botones de confirmación, para que el usuario reconozca rápidamente que esa acción es positiva.”
- Arquitectura emocional
 - Señala qué emoción o sensación principal quieres transmitir con tu aplicación (confianza, seguridad, diversión, simplicidad, etc.).
 - Explica qué recursos de diseño utilizaste para lograrlo.
 - Ejemplo: “Quiero transmitir seguridad en mi app de banca, por eso elegí tonos azules oscuros y mensajes de confirmación claros como ‘Tu transacción se ha completado con éxito.’”
- Modelos mentales
 - Identifica un elemento de tu interfaz que se apoye en un modelo mental o metáfora visual reconocible por el usuario.
 - Justifica por qué lo elegiste.
 - Ejemplo: “Utilicé el ícono de la lupa para la función de búsqueda porque los usuarios lo asocian de manera inmediata con esa acción, incluso sin leer el texto.”
- Jerarquía visual
 - Describe qué elemento de tu pantalla o interfaz debe captar primero la atención del usuario.
 - Explica cómo lograste esa jerarquía (tamaño, color, posición, contraste, tipografía).
 - Ejemplo: “El primer elemento que quiero que el usuario vea es el botón de ‘Reservar ahora’, por eso lo situé en el centro de la pantalla, con un color rojo contrastante y un tamaño mayor al resto de botones.”
- UI vs UX
 - Da un ejemplo concreto de una decisión de UI (aspecto visual) y otra de UX (flujo, usabilidad o interacción).
 - Ejemplo: “Como decisión de UI, elegí tipografía sans serif para que los textos fueran más legibles en pantalla pequeña. Como decisión de UX, reduje el proceso de registro de 5 pasos a 3 para que fuera más rápido y no se abandonara el formulario.”

- **3. Design Thinking - 19%**

- **Problema:** Define de forma clara y breve el problema real que tu aplicación quiere resolver. Debe ser algo concreto, no una descripción general.
 - *Ejemplo 1:* “Los usuarios de peluquerías suelen olvidar sus citas porque no reciben recordatorios automáticos en el móvil.”
 - *Ejemplo 2:* “Los estudiantes de FP pierden tiempo buscando apuntes porque no tienen una plataforma centralizada y accesible.”
- **Fases Desing Thinking:** Explica las fases de Desing Thinking que sigues para poder

solucionar el problema que has explicado.

- **Solución:** Presenta un **boceto rápido** (puede ser dibujado a mano o realizado en una herramienta digital como Figma o Canva). El objetivo es **plasmar visualmente** tu idea final, aunque sea muy simple.
 - *Ejemplo:* Un sketch de una app con pantalla inicial de “Próximas citas” con botón de “Reservar” y un recordatorio automático con notificación en el móvil.
- **4. Guía de Estilo Visual - 10% de la calificación final**
 - **Paleta de colores:** Selecciona al menos **2 colores principales** y **1-2 secundarios**. Justifica por qué los escogiste y explica posibles comprobaciones de accesibilidad a los colores escogidos.
 - *Ejemplo:* “He elegido azul (#0047AB) como color principal porque transmite confianza y seguridad, y verde (#4CAF50) como color secundario para indicar confirmaciones y acciones positivas. Como apoyo uso gris claro para fondos neutros.”
 - Contraste: El ratio de contraste entre mi texto principal y el fondo es X. (Usa WebAIM Contrast Checker). Debe ser $\geq 4.5:1$.
 - Daltonismo: He simulado mi paleta con Stark o Colorblindly para asegurarme de que la información no se pierde.
 - **Tipografía:** Escoge una fuente para títulos y otra para cuerpo de texto. Explica tu decisión en términos de **legibilidad** y **adecuación al público objetivo**. Haz comprobaciones de accesibilidad a las fuentes escogidas
 - *Ejemplo:* “Para los títulos uso **Montserrat Bold**, porque es moderna y llamativa. Para el cuerpo de texto uso **Roboto Regular**, porque es muy legible en pantallas pequeñas.”
 - He evitado fuentes excesivamente decorativas o de peso muy fino.
 - El tamaño de fuente para el cuerpo de texto es de mínimo 16px.
 - El color del texto secundario tiene suficiente contraste (nunca gris #CCC sobre blanco)
 - **Estilo visual:** Describe el estilo general de tu app contando con elementos como el diseño de botones y formularios, la estructura de layout, el criterio de espaciado, etc. siguiendo un enfoque coherente con el público objetivo (ej: minimalista, moderno, lúdico, adaptado a adultos mayores, etc.).
 - **Ejemplo 1 (Estilo minimalista y moderno):**
 - Estilo general: Minimalista y moderno, con espacios en blanco y elementos depurados.
 - Botones: Grandes (mínimo 44px de altura), con esquinas redondeadas suaves (8px) y colores sólidos contrastados.
 - Formularios: Campos minimalistas con bordes finos (1px), sombra sutil al enfocar y etiquetas siempre visibles.
 - Layout: Estructura limpia con alineación simétrica y espaciado generoso (múltiplos de 16px).
 - Espaciado: Amplio y consistente (mínimo 16px entre elementos) para evitar saturación visual.
 - **Ejemplo 2 (Estilo lúdico e infantil):**
 - Estilo general: Lúdico, con colores vivos (primarios y secundarios) e ilustraciones cartoonizadas.
 - Botones: Formas orgánicas (nubes, círculos irregulares), colores intensos y efecto 3D jugueterón.
 - Formularios: Campos integrados en juegos (ej: arrastrar números),

interactivos y con feedback sonoro.

- Layout: Dinámico y asimétrico, con elementos que rompan la cuadrícula para mayor diversión.
- Espaciado: Variable y flexible, priorizando la expresividad sobre la uniformidad.

- **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.
- **Requisitos:**
 - Debe tener al menos **5 campos**.
 - Los campos deben ser variados: texto, contraseña, casilla de verificación (checkbox), selector de fecha, desplegable, etc.
 - Se acepta cualquier tipo de wireframe: hecho en **Figma, Canva, o dibujado a mano** siempre que sea legible.
- **Ejemplo 1 (Formulario de registro):**
 - Nombre completo (campo de texto).
 - Correo electrónico (campo de texto).
 - Contraseña (campo de contraseña).
 - Fecha de nacimiento (selector de fecha).
 - Aceptar términos y condiciones (checkbox).
- **Ejemplo 2 (Formulario de reserva en peluquería):**
 - Nombre (campo de texto).
 - Servicio a elegir (desplegable: corte, tinte, manicura...).
 - Fecha de cita (selector de fecha).
 - Hora de cita (selector de hora).
 - Método de pago (radio button: tarjeta, PayPal, efectivo).

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

- **Prototipo navegable o demostración de navegación:**
 - Un prototipo navegable es una **versión preliminar** de tu app que permite **simular cómo se mueve el usuario de una pantalla a otra**.
 - 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.
 - Se deben prototipar todas las pantallas de la aplicación y documentar el diseño con una breve explicación de cada pantalla (máximo 150 palabras por pantalla).
 - 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 simplificadas.
 - Debe mostrar el flujo de uso: cómo paso de la pantalla A → pantalla B → pantalla C.
 - El prototipo tendrá un mínimo de 5 pantallas, salvo justificación muy relevante.
 - 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!