



Sprint 5- Guía 2025 N° 1

Integración, Movimiento y Evaluación Final

Objetivo del Sprint

Integrar todos los conocimientos desarrollados a lo largo del curso en un proyecto web completo, incorporando recursos avanzados de movimiento, patrones de diseño UI y estilos visuales, junto con los principios de accesibilidad, usabilidad y percepción visual. El objetivo final es presentar y defender el diseño del prototipo navegable.

Contenidos


- Movimiento y microinteracciones en UX/UI.
 - Uso de patrones de diseño en interfaces web.
 - Estilos visuales y consistencia estética.
 - Integración de diseño UX/UI, tipografía, color y percepción visual.
 - Ajustes finales de accesibilidad y usabilidad.
 - Preparación de la presentación final del proyecto ("Demo Day").
-

Ejes conceptuales previos a la integración

1. Movimiento y usabilidad

Basado en: [Motion UX: Usabilidad y Movimiento – Macarena Cabrerizo](#)

- Comprender el rol del movimiento como **elemento de comunicación y orientación visual**.
- Analizar microinteracciones que aporten **feedback, fluidez y naturalidad**.
- Evaluar el equilibrio entre animación estética y funcionalidad (evitar sobrecarga visual).
- Prototipar movimientos en Figma (transiciones, hover, feedback visual).


 **Producto esperado:** breve documento o captura del prototipo con ejemplos de microinteracciones y transiciones animadas.



2. Patrones de diseño UI

Basado en: [Patrones de Diseño de Interfaces – Justinmind](#)


- Reconocer patrones de interfaz frecuentes (navegación, formularios, galerías, modales, cards, etc.).
- Aplicar patrones que **mejoren la usabilidad y reduzcan la carga cognitiva**.
- Documentar los patrones elegidos y justificar su selección en función de la experiencia del usuario.

 **Producto esperado:** listado o tabla de patrones implementados con su descripción y justificación.

3. Estilos visuales y coherencia estética

Basado en: [Estilos visuales en diseño UI – Justinmind](#)


- Seleccionar un **estilo visual predominante** (minimalista, neumorfismo, brutalismo, skeuomorfismo, flat design, etc.).
- Mantener coherencia entre estilo visual, paleta cromática y tipografía.
- Crear una **guía visual actualizada** que refleje los ajustes de estilo.

 **Producto esperado:** guía visual o moodboard actualizado con los elementos gráficos finales.

Actividades de integración

4. Testeo entre pares

- Intercambiá tu prototipo con otro equipo o compañero/a.
- Realizá un testeo explorando la navegación, coherencia visual y accesibilidad.
- Registrá observaciones y sugerencias recibidas.
- Ajustá el diseño según los resultados del testeo.

 **Producto esperado:** registro del testeo y mejoras aplicadas.





5. Checklist de estándares de diseño

Verificar la calidad final del proyecto con una lista de control que incluya criterios de accesibilidad, usabilidad, movimiento, coherencia visual y patrones aplicados.

6. Presentación final – “Demo Day”


- Presentá el prototipo navegable.
- Explicá el proceso de diseño, los patrones utilizados, los estilos visuales aplicados y las decisiones de movimiento.
- Mostrá cómo el proyecto resuelve las necesidades del usuario y cumple los criterios de accesibilidad.

 **Duración sugerida:** 10 a 15 minutos por equipo.

 **Aclaración:** Deberán registrarse en la [planilla de grupos para la exposición](#)

Entregable final

1. **Prototipo navegable** (con animaciones, patrones y estilo visual definidos).
2. **Documento de soporte** con:
 - Guía visual actualizada.
 - Justificación del diseño (tipografía, color, estilo, movimiento).
 - Registro de testeo y checklist de estándares.
 - Tabla de patrones aplicados.

 **Formato de entrega:** archivo **.pdf** con enlaces activos o documento con el link al prototipo.



Facultad de Informática
Universidad Nacional del Comahue



Criterios de evaluación

Criterio	Descripción	Ponderación
Integración de contenidos (UX/UI, tipografía, color, movimiento)	Coherencia general del proyecto	25%
Patrones y estilos visuales	Aplicación y justificación de recursos UI	20%
Accesibilidad y usabilidad	Cumplimiento de buenas prácticas	20%
Justificación del diseño	Argumentos conceptuales y visuales	15%
Presentación y defensa oral	Claridad y recursos visuales	10%
Documentación y formato de entrega	Orden, claridad y completitud	10%