

# Interfaces de Usuario

## Grado en Ingeniería Informática

### Curso 2024 / 2025

#### DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO WEB

##### Diseño, desarrollo y documentación de un sitio web 2.0

1. Introducción.....	2
Dedicación.....	2
Entrega.....	2
Evaluación .....	2
Estructura del documento.....	2
2. Enunciado .....	3
Primera Fase: Definición del Prototipo .....	3
Segunda Fase: Implementación del Prototipo .....	3
Tercera Fase: Documentación .....	4
3. Normativa .....	5
Normas de realización .....	5
Normas de entrega .....	5
Normas de evaluación .....	6

## 1. Introducción

---

El caso práctico tiene por objetivo el diseño de una interfaz de usuario web. Para ello, se utilizarán los conocimientos adquiridos durante las clases magistrales sobre el diseño de interfaces de usuario (principios de diseño, patrones de diseño, heurísticas, accesibilidad, etc.) y de clases de prácticas sobre tecnologías de desarrollo web.

### Dedicación

---

La realización del ejercicio requerirá una dedicación estimada de 37 horas por cada uno de los componentes, repartidas a lo largo de cuatro semanas de trabajo y cuatro sesiones en aula pequeña. Durante las sesiones en aula pequeña, se resolverán dudas de carácter general.

### Entrega

---

La entrega del caso práctico se realizará durante el día de clase de la semana catorce del cuatrimestre y consistirá en subir a Aula Global toda la documentación y la implementación del caso práctico. Ver la planificación de prácticas publicada en Aula Global para las fechas exactas de cada entrega.

### Evaluación

---

Tal y como figura en la presentación de la asignatura, el caso práctico tendrá un valor de un 30% sobre la nota final de la asignatura. La copia del ejercicio tanto de compañeros como de internet implicará el suspenso directo de la evaluación continua, tanto para el grupo que copie como para el grupo autor de la versión original.

### Estructura del documento

---

El documento se divide en dos secciones en las cuales se introduce el enunciado del caso práctico, y la normativa de entrega y realización de dicho ejercicio.

## 2. Enunciado

---

El objetivo del caso práctico se centra en la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la asignatura, tanto en las clases magistrales de teoría como en las clases prácticas. Para ello, se pide retomar el prototipo diseñado para el tercer bloque de prácticas e implementarlo.

El proyecto se realizará en tres fases.

### Primera Fase: Definición del Prototipo

---

Esta primera fase coincide con la tercera entrega de las prácticas. Respecto al prototipo ya entregado, se aportarán los cambios sugeridos por el/la profesor/a durante la defensa de este.

### Segunda Fase: Implementación del Prototipo

---

El prototipo diseñado durante la primera fase se implementará utilizando las tecnologías vistas en las clases prácticas u otras a elección de cada grupo de estudiantes. Se pueden utilizar frameworks (por ejemplo, bootstrap), pero no se dará soporte para ellos. En particular, se pide implementar un mínimo de diez funcionalidades entre las que se han incluido en el prototipo propuesto. Las funcionalidades a implementar tendrán que definirse de acuerdo con el/la profesor/a. Además, se tendrán que respetar los siguientes requisitos obligatorios:

- Todas las páginas implementadas serán **responsive**.
- Se implementará el mecanismo de las **cookies** o **localStorage**.
- Se describirá que valores éticos se han incorporado y cómo se han representado en el diseño de la aplicación web. Ejemplos de valores éticos son el bienestar, la seguridad, la privacidad, la autonomía, la igualdad, la equidad, la sostenibilidad, y la diversidad, entre otros.
- Se garantizará la **accesibilidad** del sitio web a través de la herramienta disponible en <https://wave.webaim.org/>. En particular, se pide instalar y utilizar una de las extensiones para navegadores disponibles en <https://wave.webaim.org/extension/>.
- Se evaluará el sitio web utilizando el **cuestionario SUS** (System Usability Scale) visto en la clase de teoría. En particular, se pedirá a los miembros de otro grupo que actúen como “evaluadores”. Se les pedirá que utilicen la página para conocer más sobre el viaje de Papá Noel, su historia, registrarse, jugar, hacer uso de funcionalidades. Sucesivamente, se les pedirán algunos datos personales (rango de edad y género) y que respondan al cuestionario SUS. Al terminar, se calculará el valor de usabilidad obtenido de cada evaluador y la media grupal (media de los valores obtenidos de todos los evaluadores).

### Tercera Fase: Documentación

---

Además del diseño y desarrollo de la interfaz web, durante la tercera fase el grupo redactará una memoria de diseño extendiendo la información que ya se presentó en la tercera entrega. Además, se añadirán cuatro nuevas secciones:

- Descripción del prototipo final que se ha implementado haciendo particular hincapié en cómo ha evolucionado respecto al prototipo inicial.
- Descripción de las tecnologías usadas.
- Descripción de los valores éticos incorporados.
- Informe de accesibilidad, donde se describirá el resultado obtenido al utilizar la herramienta WAVE.
- Informe de evaluación del sitio web, donde se describirá la evaluación que se ha llevado a cabo, incluyendo estadísticas sobre el perfil de los evaluadores (rango de edad y género) y los resultados individuales y grupal obtenidos con el cuestionario SUS.

### 3. Normativa

---

La realización y entrega del caso práctico vendrá regida por la siguiente normativa. El incumplimiento de alguna de estas normas implicará la imposibilidad de obtener una nota superior al tres sobre diez en el caso práctico.

#### Normas de realización

---

La resolución del caso práctico deberá respetar las siguientes normas:

- Junto a la implementación de la aplicación web, será OBLIGATORIO recopilar los productos de diseño recogidos en la sección dos de este enunciado.
- La memoria con los productos de diseño se podrá entregar como fichero, admitiendo las siguientes extensiones: .doc, .docx y .pdf.

#### Normas de entrega

---

La entrega del caso práctico se realizará al comienzo de la sesión indicada en la introducción de este enunciado. La entrega deberá respetar las siguientes normas:

- La entrega se realizará a través de Aula Global la actividad habilitada para el caso.
- Se debe entregar un único fichero comprimido .zip o .rar de nombre:

cp\_grXX.rar

dónde XX corresponde con el identificador del grupo de prácticas. Por ejemplo, el grupo de prácticas 5 del grupo 81 deberá generar un fichero con nombre:

cp\_gr05.rar

- La estructura en carpetas de los ficheros entregados deberá ser la siguiente:
  - cp\_grXX. Directorio raíz del ejercicio.
    - doc. Contendrá la memoria del caso práctico. Esta memoria tendrá, además de lo indicado anteriormente, una tabla de contenidos, una introducción y conclusiones.
    - src. Contendrá la implementación de la aplicación web. Los ficheros HTML irán en este directorio.
      - style. Contendrá las hojas de estilo.
      - images. Contendrá las imágenes y recursos gráficos.
      - script. Contendrá los ficheros Javascript.

**IMPORTANTE.** En ningún caso, se aceptarán prácticas entregadas por correo electrónico, o en tutorías.

## Normas de evaluación

---

La evaluación del caso práctico se llevará a cabo teniendo en cuenta la normativa de la asignatura. Por ello, la nota final del caso práctico se basará en las siguientes proporciones:

- 40% para la parte de implementación y la tecnología aplicada, valorando la validez del código por el W3C, el uso de comentarios en el código, la presencia de errores y las funcionalidades implementadas;
- 50% para el diseño de la interfaz, valorando el uso de patrones de diseño, heurísticas de Nielsen y otras guías (como se ha visto en teoría y en el Bloque 3 de Prácticas); y,
- 10% para la defensa final, valorando la claridad, la precisión y la amplitud con la que se presentará el proceso de diseño que se ha seguido, haciendo hincapié en la aplicación de los patrones de diseño y de otros conceptos vistos en clase de teoría.