

Interfaces de Usuario
Grado en Ingeniería Informática
Curso 2024 / 2025

METODOLOGÍA DE DISEÑO: PROTOTIPADO

METODOLOGÍA DE DISEÑO: Prototipado..... 1

1. Introducción..... 2

 Dedicación..... 2

 Entrega..... 2

 Evaluación..... 2

 Estructura del documento..... 2

2. Ejercicio..... 3

3. Metodología de Diseño..... 4

4. Material requerido..... 5

5. Normativa..... 6

 Normas de realización..... 6

 Normas de entrega..... 6

1. Introducción

El tercer bloque de ejercicios corresponde a la primera parte del caso práctico y tiene por objetivo conocer el proceso de prototipado rápido visto en las clases de teoría. La presente sección realiza una breve introducción a las condiciones de realización del bloque de ejercicios: dedicación estimada, fecha de entrega y condiciones de evaluación. A las condiciones aquí expuestas deberán añadirse las normas de realización y entrega recogidas al final del presente documento

Dedicación

La realización del bloque de diseño requerirá una dedicación estimada de DIEZ HORAS por alumno, repartidas a lo largo de dos semanas de trabajo y dos sesiones en aula pequeña. Durante las sesiones en aula pequeña, además de resolver dudas de carácter general, se analizarán ejemplos sobre las mismas.

Entrega

La entrega del ejercicio de programación se realizará en la semana diez del cuatrimestre (ver la planificación de prácticas publicada en Aula Global como "Calendario de prácticas").

Evaluación

Los criterios de evaluación se centrarán, entre otros, en: el diseño de la interfaz de usuario y su justificación en base a principios de diseño, patrones, etc.

El bloque de ejercicios tendrá un valor de un 33% sobre la nota final de los ejercicios de programación; es decir, un 10% sobre la nota final de la evaluación continua. La copia de los ejercicios 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 (en su caso).

Estructura del documento

El documento se divide en tres secciones en las cuales se presenta la introducción y los criterios de evaluación, el enunciado del ejercicio a resolver y la normativa de entrega del ejercicio propuesto.

2. Ejercicio

El objetivo de este ejercicio es diseñar un sitio web dedicado a Papa Noel. En el sitio web será posible leer la historia de Papa Noel, explorar un mapa con su localización, escribirle una carta, reservar experiencias de viaje para visitar sus lugares, realizar una videollamada con él, jugar y mucho más. Los usuarios del sitio web podrán además darse de alta para poder acceder a contenido personalizado.

Basándose en la experiencia de los primeros dos bloques de práctica y en la observación de aplicaciones similares, se pide seguir la metodología de diseño centrado en el usuario, tal y como se explica en el siguiente apartado.

El sitio web se tendrá que poder utilizar en desktop, tablet y móvil.

Los estudiantes se encargarán de definir el listado de funcionalidades y opciones ofrecidas por el sitio web.

3. Metodología de Diseño

Para la realización de esta práctica, se aplicará la metodología de diseño centrado en el usuario, como se ha explicado durante las clases magistrales, Tema 2 – Metodología de Diseño, detallada en los siguientes pasos:

1. conocer al usuario definiendo 3 *personas* incluyendo la siguiente información
 - a. foto y nombre – aunque solo sea una imagen de archivo, una foto ayuda a pensar en tu *persona* como una persona real;
 - b. personalidad – especificar algunos rasgos relevantes como, por ejemplo, *espontáneo* o *perezoso*;
 - c. experiencia tecnológica – determina el nivel de complejidad y la cantidad de explicaciones necesarias para ciertas funciones del sistema;
 - d. plataformas – en qué plataformas su usuario probablemente usará el producto (ej. desktop, tablet, móvil);
 - e. objetivos / motivaciones – se pueden dividir en lo que la *persona* espera lograr con el sistema, así como sus objetivos de vida, lo que permite comprender la forma de ser de la *persona*;
 - f. citas / lemas personales – una cita personal es un atajo para establecer la forma de ser de la *persona*;
2. conocer el entorno analizando tres ejemplos de sitios web similares haciendo particular hincapié en las funcionalidades y opciones ofrecidas;
3. análisis de las 3 *personas* definidas en la fase 1 y de los sitios web similares evaluados en la fase 2 para extraer la siguiente información:
 - a. el objetivo principal de la aplicación,
 - b. el listado de funcionalidades a incluir, y
 - c. un escenario de uso (detallando con un ejemplo específico cómo se utilizaría el sistema);
4. diseñar el prototipo del sitio web justificando las elecciones hechas en el diseño con las heurísticas de Nielsen y los Patrones de Diseño de Van Duyne (alrededor de 10, con un mínimo de 2 heurísticas y 2 patrones);
5. documentar el proceso de diseño en una presentación incluyendo cada uno de los puntos anteriores;
6. presentar el prototipo durante la clase de práctica de la semana once y recibir feedback del profesor o de la profesora para su mejora.

IMPORTANTE – El prototipo deberá tener una alta fidelidad visual, funcional y de contenido.

4. Material requerido

Se pide utilizar la plataforma Figma (<https://www.figma.com/>) para diseñar el prototipo u otra a elección del estudiante. La misma herramienta se puede utilizar para la definición de las *personas* o de otros elementos requeridos por la metodología de diseño. Se tome en cuenta la comparativa realizada en el tercer ejercicio de teoría asignado en las clases magistrales.

5. Normativa

La realización y entrega de los ejercicios de programación vendrá regida por la siguiente normativa. El incumplimiento de alguna de estas normas implicará la imposibilidad de obtener una nota superior al tres en el bloque de ejercicios de programación.

Normas de realización

La resolución de este ejercicio deberá respetar las siguientes normas:

- El ejercicio deberá realizarse en grupos de cuatro personas. Los integrantes del grupo deberán ser del mismo grupo de prácticas, no pudiendo cambiar durante los ejercicios de programación.
- Los grupos de este ejercicio serán los mismos del caso práctico final.

IMPORTANTE. La resolución de dudas de carácter particular se realizará en tutorías. En ningún caso se resolverán dudas por correo electrónico.

Normas de entrega

La entrega del ejercicio se realizará durante el día 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:

ep03_grXX.rar

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

ep03_gr05.rar

El fichero comprimido debe contener:

- diseño.ppt. Fichero con la propuesta de prototipado. Este fichero deberá incluir las imágenes del prototipo y la justificación del diseño. Se deberá además compartir o hacer accesible el diseño interactivo y se incluirá en la presentación. Se puede utilizar cualquier software para presentaciones.