

Interfaces de Usuario
Grado en Ingeniería Informática
Curso 2025 / 2026

METODOLOGÍA DE DISEÑO: PROTOTIPADO

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	2
DEDICACIÓN2
ENTREGA2
EVALUACIÓN.....	.2
EJERCICIO.....	3
METODOLOGÍA DE DISEÑO	4
MATERIAL REQUERIDO	5
NORMATIVA.....	5
NORMAS DE REALIZACIÓN5
NORMAS DE ENTREGA.....	.5
ANEXO A: PERSONA.....	6

Introducción

El tercer bloque de ejercicios corresponde a la primera parte del caso práctico y tiene por objetivo poner en práctica 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 se realizará en dos momentos. La primera tendrá lugar en la semana diez del cuatrimestre (véase la planificación de prácticas publicada en Aula Global como “Calendario de prácticas”), antes de la sesión en aula pequeña (grupo reducido). Esta entrega permitirá seguir la evaluación continua y recibir retroalimentación sobre el trabajo realizado. La segunda entrega será objeto de evaluación y se realizará en la misma semana que la entrega del Caso Práctico.

Evaluación

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

El bloque de ejercicios tendrá un valor de un 33% sobre la nota final de los tres bloques de prácticas; es decir, un 10% sobre la nota final de la asignatura. La copia de los ejercicios, independientemente de la fuente, implicará el **suspensión directo** de la evaluación continua, tanto para el grupo que copie como para el grupo autor de la versión original (en su caso).

Ejercicio

El objetivo de este ejercicio es diseñar un sitio web dirigido a aventureros, mochileros y amantes de los viajes de larga distancia. Los visitantes de la web podrán informarse sobre destinos, conocer experiencias de otros usuarios, leer y compartir consejos, adquirir billetes de viaje, etcétera.

A partir de la experiencia de los primeros dos bloques de práctica y en la observación de aplicaciones similares, se pide seguir un método de diseño centrado en el usuario, tal y como se explica en la siguiente sección.

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. De cualquier modo, en el formulario de compra de billetes de la web deberán añadirse opciones adicionales que permitan indicar si se viajará con acompañantes (pudiendo añadir más nombres y correos electrónicos), si se viajará con mascota - indicando su tipo y tamaño - y si el conjunto de pasajeros de la reserva tiene algún tipo de intolerancia o alergia. Además de esto, la web dispondrá en el menú principal una sección llamada “Otros Rincones” (u otro nombre a elección de los estudiantes) que dará acceso a la información que se adjunta en el fichero ciudades-del-mundo.html o ciudades-del-mundo.json.

Esta entrega es previa al enunciado del Caso Práctico donde los estudiantes llevarán a cabo el desarrollo de un prototipo de alto nivel de fidelidad visual, interactividad y contenidos basándose en el diseño que proponga en esta entrega.

Metodología de Diseño

Esta práctica se orienta al diseño de un sitio web mediante la aplicación de un método de diseño centrado en el usuario. Para su desarrollo se emplearán de forma práctica los contenidos abordados en los temas 2, 3 y 4 de las clases magistrales. A continuación, se detallan cada fase del proceso describiendo el resultado de este.

1. Conocer el entorno analizando tres ejemplos de sitios web similares haciendo particular hincapié en las funcionalidades y opciones ofrecidas. El resultado de esta fase será una descripción de cada sitio, una enumeración de sus funcionalidades/opciones y un párrafo de conclusiones que destaque los puntos positivos y negativos de cada web.
2. Conocer al usuario mediante la definición de dos *personas*. Esta fase dará como resultado dos fichas de *personas*. Los estudiantes podrán descargar y adaptar plantillas de *personas* disponibles en Internet o crear sus propias plantillas. En cualquier caso, estas deberán incluir, como mínimo, 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*;
3. Trasladar la información de la ficha de la *persona* que se adjunta en el Anexo A del enunciado al estilo utilizado en las fichas elaboradas en la fase anterior, con el fin de mantener coherencia visual, claridad y profesionalidad. Esta nueva *persona* se incorporará a las otras dos ya existentes para apoyar el diseño del prototipo. La plantilla del Anexo A se ofrece únicamente como fuente de información. El formato de la ficha debe basarse en el estilo definido por los estudiantes en la fase anterior.
4. Una vez recopilada y analizada toda la información anterior, se deberán de resumir en una fase el objetivo principal del proyecto, enumerar un listado de funcionalidades a incluir (un mínimo de 10 funcionalidades ordenadas por prioridad/importancia) y elaborar dos escenarios de usuario. Para esta última tarea los estudiantes deberán de hacer uso de dos de las tres *personas* definidas en las fases anteriores. Esta fase quedará reflejada en varias diapositivas en el documento a entregar.
5. Definir un diagrama de estructura del sitio web e incorporarlo a la presentación.
6. Especificar un diagrama de navegación e incorporarlo a la presentación.
7. Elaboración de un boceto (wireframe) con Figma que defina cómo será el prototipo.
8. Describir de qué forma las *personas* han influido/ayudado en el boceto (wireframe). Por ejemplo, el único idioma de Sophia era el inglés, por lo que se ha decidido permitir elegir el idioma en la web entre ES – español y EN – English con un desplegable.
9. Exponer de forma resumida la presentación ante los compañeros de clase en la semana diez (asistencia obligatoria de todo el grupo) y recibir retroalimentación del profesorado

para su mejora. Solamente algunos equipos realizarán la exposición ante toda la clase. El resto de los grupos recibirán la retroalimentación en una tutoría breve con el docente durante esa sesión de grupo reducido o en la correspondiente a la semana once.

Material requerido

Se pide utilizar la plataforma Figma (<https://www.figma.com/>) u otra a elección del estudiante para diseñar el boceto, las fichas de *personas* o de otros elementos requeridos por la metodología de diseño.

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 este bloque.

Normas de realización

La resolución de este ejercicio deberá respetar las siguientes normas:

- Este ejercicio deberá realizarse en **grupos de cuatro personas** pertenecientes al mismo grupo de matrícula.
- La composición de cada grupo se mantendrá fija para esta entrega y para la del Caso Práctico.

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 según las indicaciones del profesor de práctica.
- 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 generar un fichero con nombre:

ep03_gr05.rar

El fichero comprimido debe contener:

- diseño.pdf o diseño.pptx: Fichero de presentación con los resultados y artefactos de diseño obtenidos en cada una de las fases de la metodología de diseño. Esta presentación deberá incluir enlaces a los contenidos elaborados en Figma u otra plataforma y estos deberán estar accesibles para el profesor. Se puede utilizar cualquier software para presentaciones.

Anexo A: Persona



Sophie Miller

Ubicación: Dublín, Irlanda

Idiomas: Inglés nativo

Condición: Deuteranopia
(daltonismo rojo-verde)

Personalidad

Amigable, curiosa, perfeccionista con los pequeños detalles

Plataformas

- Móvil: Uso diario
- Portátil/Ordenador: Trabajo y tareas de estudio
- Tablet: Uso ocasional, para leer o dibujar

Experiencia Tecnológica

Nivel Intermedio, cómoda utilizando tecnología en general

Objetivos y Motivaciones

Lograr realizar sus tareas de forma eficiente y con la menor fricción posible.

Citas/Lemas personales

“Si no es intuitivo, no lo usare”