



DESARROLLO DE INTERFACES GRÁFICAS

Modernización UI/UX en GlobalFin

Caso Práctico Integrador: Prototipado, Experiencia de Usuario y Arquitectura
de Tecnologías GUI.

PROYECTO FINAL - UNIDAD 1



El Cliente: GlobalFin Bank

Un banco tradicional acaba de fusionarse con una Fintech moderna. Tienen un back-end potentísimo, pero sus interfaces son el cuello de botella.

- > **El Problema:** Sus empleados pierden horas buscando datos en un Dashboard legacy muy confuso (mala jerarquía visual).
- > **El Usuario:** Su app móvil para clientes es lenta, poco intuitiva y carece de accesibilidad.
- > **El CEO:** No es técnico ni diseñador. Considera que "hacer dibujitos" (prototipar) es una pérdida de tiempo.
- > **Vuestra Misión:** Diseñar la estrategia de UI/UX, establecer los flujos de prototipado y seleccionar la tecnología GUI adecuada.



Análisis de los Entornos GUI

A. Dashboard de Empleados

Uso B2B | Desktop Windows/macOS

- > **Perfil:** Analistas financieros y atención al cliente. Buscan extrema rapidez.
- > **Necesidades:** Manejar enormes cantidades de datos en tablas. Atajos de teclado esenciales. Separación estricta entre la vista y la lógica empresarial.
- > **Reto Técnico:** Debéis elegir entre JavaFX o .NET MAUI justificando su idoneidad para aplicaciones de escritorio corporativas.

B. App Móvil de Clientes

Uso B2C | iOS y Android

- > **Perfil:** Usuarios finales de todas las edades. Buscan facilidad, belleza y accesibilidad.
- > **Necesidades:** Interfaz muy personalizada, microinteracciones suaves y un time-to-market rapidísimo (un solo código para ambas tiendas).
- > **Reto Técnico:** Debéis justificar la elección entre React Native o Flutter basándolo en el ecosistema y el rendimiento de renderizado.

Metodología de Diseño UI/UX

Fase 1: Low-Fidelity

Arquitectura de la Información

- > **Misión:** Crear Wireframes en blanco y negro del nuevo dashboard.
- > **Objetivo:** Plasmar el "modelo mental" del usuario, ubicando botones y tablas antes de escribir una sola línea de código.
- > **Justificación:** Corregir un error de flujo en esta fase tiene un coste de tiempo casi nulo.

Fase 2: High-Fidelity

Look & Feel Corporativo

- > **Misión:** Usar herramientas como Figma y Material Theme Builder.
- > **Objetivo:** Aplicar los colores corporativos, tipografías y garantizar la **Accesibilidad (a11y)** mediante contrastes correctos.
- > **Justificación:** Generar los recursos visuales exactos y los CSS/Tokens que los programadores implementarán.



Los Mitos del CEO (Resolución)

Redactad respuestas argumentadas a estos tres correos del CEO basándoos en el temario:



1. Pérdida de tiempo

"¿Por qué vamos a dibujar Wireframes Low-Fi? Mejor programad la app directamente en IntelliJ y así ahorraremos dos semanas de proyecto."

Explicad el concepto de "Modelo mental", el coste de refactorización de código vs iterar bocetos, y el paradigma de la separación de capas.



2. La UI es solo cosmética

"El Dashboard interno lo usan empleados, les pagamos para trabajar, no para que miren cosas bonitas. El Back-end lo es todo."

Usad el "Caso Slack". Justificad cómo la jerarquía visual, la consistencia y el foco al tabular impactan en la carga cognitiva y el ROI de la empresa.



3. Tecnología Única

"Ya que nuestro equipo sabe JavaFX para el escritorio, hagamos la App móvil de clientes también con JavaFX Mobile para no aprender otra cosa."

Desmitificad la idea de "una tecnología sirve para siempre". Explicad por qué Flutter o React Native son opciones nativas muy superiores para entornos B2C móviles.

Rúbrica de Evaluación del Proyecto

PESO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EXPECTATIVAS DE CALIFICACIÓN
40%	Elección de Arquitectura y Tecnología	Selección y justificación magistral de frameworks (JavaFX, Flutter, MAUI) asegurando la separación estricta vista/lógica (\$FXML+CSS\$).
30%	Diseño de Interfaz, UX y Accesibilidad	Propuesta clara del flujo de Wireframes (Low-Fi a Hi-Fi), aplicando correctamente los pilares de usabilidad, contraste visual y navegación por teclado.
20%	Resolución de Mitos (Rol Consultor)	Respuestas ejecutivas, assertivas y fundamentadas en teoría a los tres correos del CEO, demostrando comprensión del impacto de la GUI en el negocio.
10%	Presentación y Defensa	Calidad gráfica del documento de entrega y capacidad de oratoria para defender las decisiones de diseño en el pitch final.

Distribución de la Evaluación



- Arquitectura y Selección de Tecnologías GUI 40%
- Diseño UX/UI, Prototipado y Accesibilidad 30%
- Resolución de Mitos de Negocio (CEO) 20%
- Presentación y Defensa Pública 10%

Nota: El peso principal radica en comprender que la GUI no es "solo la piel", sino saber orquestar herramientas (Wireframes + Frameworks) para optimizar el producto.

¿Listos para diseñar?

Abrid vuestros editores y preparad el pitch de diseño.



GlobalFin Bank espera vuestra propuesta.

Image Sources



<https://cdn.dribbble.com/userupload/15813489/file/original-9784c3910b8ae034233dc1730426afbd.jpeg?resize=400x0>

Source: dribbble.com