



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 5**  
**(TAREA / PRÁCTICA, LABORATORIOS, ETC.)**

Facilitador(a): Ing. Yuraisma Moreno

Asignatura: DYEI

Estudiante: \_\_\_\_\_

Fecha: 18/5/22

Grupo: \_\_\_\_\_

**A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA:** Proyecto final: Diseño y evaluación de interfaces de usuario en el proceso de desarrollo del sistema XXX (nombre completo de la solución que usted propone y nombre comercial o siglas).

**B. TEMAS:**  
Todo el contenido.

**C. OBJETIVO(S):**

- Diseñar interfaces de usuario aplicando diseño centrado en el usuario y estrategias basadas en prototipos.
- Implementar estrategias de evaluación de usabilidad basadas en usuarios y expertos.
- Valorar los conocimientos teóricos y prácticos aprendidos a lo largo del curso.

**D. METODOLOGÍA:** Métodos basados en el trabajo en grupo, investigación de campo, aprendizaje colaborativo, diseño y desarrollo web, demostración práctica.

**E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**

Desarrolle de forma creativa, innovadora y considerando la viabilidad del proyecto, un sistema web que cubra necesidades, resuelva una problemática o apoye algún proceso desde el punto de vista de automatización, en cualquier área de estudio (salud, agro, educación, social, servicios y otros). Aplique estilos de interacción distintos a los que estamos acostumbrados a utilizar, por defecto comando e instrucciones, considerar aspectos de usabilidad y accesibilidad. Recolecte los requerimientos de usuario y construya una plantilla que describa el perfil de usuario. Diseñe los wireframes y mockups del sistema web propuesto, basándose en los principios de diseño centrados en el usuario y estándares estudiados a lo largo del curso. Puede utilizar el software de su preferencia o los presentados en clases para desarrollar el prototipo o producto mínimo viable (MVP) y programar las interacciones.

**El proyecto final está conformado por los siguientes entregables:**

- Contenido del trabajo en MS Word:



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 5**  
**(TAREA / PRÁCTICA, LABORATORIOS, ETC.)**

1. Portada.
2. Introducción.
3. Índice
4. Objetivos de la solución propuesta (1 general y 3 específicos).
5. Problema.
6. Justificación.
7. Descripción breve de la solución propuesta.
8. Describa la audiencia de su producto y segmentela. Usuarios interesados (crear una tabla, de 1 a 3 grupos, al menos).
9. Aplicación de técnicas de identificación de usuarios y necesidades/requerimientos (diseñe un perfil de usuario y aplique otra técnica adicional, de las estudiadas en el curso, son 2 técnicas en total).
10. Listado de los requisitos o requerimientos funcionales del sistema (todos los requerimientos generales, los que se deben programar o codificar).
11. Listar los estilos de interacción y tipos de interfaces que se aplicarán en su producto.
12. Aplicar proceso de diseño centrado en el usuario para crear su MVP (Producto mínimo viable) /Prototipo. Puede ser de 2 tipos, un prototipo vertical o un prototipo horizontal de alto nivel.
  - a. Diseño de wireframes, mockups y mapa de interacciones.
  - b. Características de diseño, estándares internacionales, guías, principios aplicados.
  - c. Materiales y herramientas utilizadas para desarrollar su prototipo. Componentes hardware – software requeridos para su funcionamiento.
13. Plan de usabilidad (2 técnicas).
14. Conclusiones.
15. Recomendaciones.
16. Bibliografía.
17. Apéndices (documentación diversa, evidencias relacionadas a cualquier etapa del proyecto, fotos del equipo desarrollando y trabajando en el producto, estándares utilizados, videos UX, fotos del prototipo, de sus componentes, etc.)

***Elaborar un documento formal del proyecto en MS Word, un solo documento por grupo, subirlo al espacio correspondiente en el aula virtual (con los 16 puntos arriba descritos).***

➤ Video:

***Desarrollar una presentación breve en power point y elabore un video de 10-12 minutos explicando el nombre de su proyecto, su objetivo, una breve descripción de la solución propuesta, el perfil de usuario y su prototipo. Para el prototipo debe mostrar en vivo, desde la herramienta utilizada para prototipar, los wireframes y los mockups finales, el funcionamiento y navegación en el prototipo ya***



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 5**  
**(TAREA / PRÁCTICA, LABORATORIOS, ETC.)**

***se de forma horizontal o vertical y la demostración práctica de la aplicación de una estrategia de evaluación de usabilidad.***

Cada grupo de trabajo subirá su video a la nube y compartirá el resultado final con el grupo completo, en el espacio que asigne el docente.

**F. RECURSOS:**

Internet, computadora, bibliografía recomendada.

**G. RESULTADOS:**

Documento digital (MS Word y video).

**H. CONSIDERACIONES FINALES:**

Opinión del estudiante sobre el logro del objetivo y el desarrollo de la asignación.

**I. BIBLIOGRAFIA:**

- Temas de diseño en Interacción Humano Computadora (2014). Iniciativa Latinoamericana de Libros de Texto Abiertos (LATIn). Disponible en [https://www.researchgate.net/publication/322215720\\_Temas\\_de\\_diseno\\_en\\_Interaccion\\_Humano-Computadora/download](https://www.researchgate.net/publication/322215720_Temas_de_diseno_en_Interaccion_Humano-Computadora/download)
- Fundamentos del diseño de Interacción (2012). Tecnológico de Monterrey, México. Patricia Verdines. Moraima Campbell.

**J. RÚBRICAS:**

Asignación grupal.

Valor 100 ptos.

Fecha de entrega y sustentación: semana 16

Evaluación del trabajo escrito, sustentación grupal, demostración final/video - 70% grupal.

Participación individual - 30%.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 5**  
**(TAREA / PRÁCTICA, LABORATORIOS, ETC.)**

Rúbrica analítica

Criterios de Evaluación	Escala de valoración				
	5. Excelente	4. Bueno	3. Regular	2. Débil	1. Muy débil
Comprensión del tema, aplicación teórica del proceso DCU.					
Demo del prototipo desarrollado con sus interacciones.					
Creatividad, aportes del grupo a considerar en la solución propuesta.					
Formato, presentación del documento escrito, puntualidad en la entrega, trabajo en equipo.					
Plan de evaluación de usabilidad					

Puntuación total \_\_\_\_/100 ptos