

Interfaces de Usuario

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2020 / 2021

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	3
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 en el día de clase de la semana catorce del cuatrimestre y consistirá en subir a Aula Global todo la documentación y la implementación del caso práctico. La defensa del caso práctico tendrá lugar durante la clase presencial de la semana catorce del cuatrimestre. 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

Cada grupo del caso práctico estará formado por cuatro miembros y tendrá a disposición diferentes prototipos realizados en la tercera práctica. Durante esta primera fase, los miembros del grupo tendrán que combinar los diferentes prototipos en un nuevo diseño común. El nuevo prototipo deberá ser validado por el profesor o la profesora de práctica antes de empezar su implementación. En caso contrario, no se permitirá la entrega final del proyecto.

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 por lo menos las siguientes tres páginas:

- página principal (con el listado de cursos en el caso de estudiante y profesor; con un panel de opciones en el caso de administrador);
- página de registro / inicio sesión;
- página del curso (con información y contenido sobre el curso con diferentes opciones dependiendo del rol, estudiante o profesor; esta página no se implementará para el rol administrador).

El mecanismo de las cookies o localStorage es obligatorio.

Tercera Fase: Documentación

Además del diseño y desarrollo de la interfaz web, durante la tercera fase el grupo se ocupará de redactar una memoria de diseño incluyendo lo que ya se redactó para la tercera práctica. Se seguirá la siguiente estructura:

- Objetivo principal de la aplicación web a diseñar (combinando los objetivos ya definidos en el punto 3 de la tercera práctica)
- Usuarios potenciales de la aplicación (personas), y estudio y evaluación de las páginas web similares, incluyendo los principios, las heurísticas y los patrones de diseño aplicados (combinando los puntos 1 y 2 de la tercera práctica)
- Descripción del prototipo diseñado previamente aplicando las heurísticas de Nielsen y los patrones del Van Duyne.
- Descripción de las tecnologías usadas.

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.
- El caso práctico incluirá una defensa pública del mismo que se llevará a cabo de forma presencial durante la sesión de la semana catorce.

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.