TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR / UNIDAD 01

Trabajo Práctico Integrador N.º 1

Descubrimiento e investigación de usuarios

Técnicas de UX y Diseño de Interfaces

RECORRIDO DE TRABAJO



Primero, evidencia sobre el problema. Después, decisiones de diseño.

MODALIDAD

Individual o en parejas (máximo 2 integrantes)

FECHA LÍMITE

Domingo 1 de noviembre de 2026

CONSIGNA / PRIMERA ENTREGA



1. Presentación

A lo largo de la materia desarrollarán un producto web, utilizando herramientas de Inteligencia Artificial como apoyo para su construcción, pero aplicando criterios de diseño, investigación y validación centrados en los usuarios.

Antes de diseñar pantallas o generar código, el primer desafío consiste en identificar un problema real, comprender a las personas que lo experimentan y reunir evidencia que permita fundamentar una posible solución.

En esta primera etapa deberán seleccionar un problema, realizar una investigación de campo y elaborar un **Informe de Descubrimiento UX**, que servirá como punto de partida para las siguientes unidades de la asignatura.

> **El objetivo de este trabajo no es demostrar que su idea es buena, sino descubrir si existe un problema que valga la pena resolver.**

2. Etapa 1 — Selección del problema

Cada equipo deberá identificar un problema sencillo, concreto y relacionado con una necesidad real de un grupo de usuarios.

La solución que imaginen deberá poder desarrollarse posteriormente como una aplicación web y contener al menos un **flujo transaccional**.

En este contexto, entendemos por flujo transaccional una secuencia de acciones en la que el usuario busca completar una operación específica y obtener un resultado verificable.

No necesariamente debe tratarse de una compra o una transacción económica.

Algunos ejemplos posibles:

- Una plataforma para cargar crédito en una cuenta o servicio.
- Un sistema para acumular y canjear puntos por productos o beneficios.
- Una aplicación para reservar turnos o inscribirse a una actividad.
- Un sistema para solicitar, utilizar o gestionar descuentos y beneficios.
- Una plataforma para reservar instalaciones deportivas.
- Una aplicación para inscribirse a eventos y obtener una entrada digital.

Estos ejemplos son orientativos. Pueden proponer otras ideas, siempre que el problema sea suficientemente acotado y permita desarrollar una solución web durante el cursado.

> **Importante:** *no deben partir únicamente de una funcionalidad que desean construir. Intenten identificar primero qué necesidad resolvería, quiénes la experimentan y cómo la abordan actualmente.*

3. Etapa 2 — Presentación y validación de la idea

Una vez seleccionado el problema, deberán enviar un correo electrónico al equipo docente solicitando la aprobación de su propuesta.

El mensaje deberá incluir:

- **Nombre tentativo del proyecto.**
- **Problema identificado:** qué dificultad, necesidad u oportunidad desean abordar.
- **Usuarios potenciales:** quiénes experimentarían ese problema.
- **Solución inicial imaginada:** una descripción breve de la aplicación web.
- **Operación principal:** qué transacción podrá completar el usuario.

La descripción deberá ser concreta y no superar aproximadamente 200 palabras.

El equipo docente evaluará que la propuesta tenga un alcance razonable, permita aplicar las técnicas de la asignatura y pueda desarrollarse progresivamente como Proyecto Integrador.

> **Una vez validada la idea podrán avanzar con la investigación de campo.**

4. Etapa 3 — Investigación de campo

En esta etapa deberán investigar cómo las personas experimentan actualmente el problema elegido.

Para ello tendrán que aplicar al menos una de las técnicas de indagación estudiadas en la Unidad 1.

Opción recomendada: entrevistas individuales

Realizar un mínimo de **tres entrevistas breves**, preferentemente de entre 10 y 15 minutos cada una, con personas que pertenezcan al público potencial del proyecto.

Las entrevistas deberán permitir comprender:

- Cómo experimentan actualmente el problema.
- Qué necesidades u objetivos intentan satisfacer.
- Qué procedimientos, herramientas o soluciones utilizan hoy.
- Qué dificultades encuentran y cómo intentan resolverlas.
- Qué consecuencias les genera el problema.

- Qué oportunidades de mejora podrían existir.

También podrán utilizar técnicas alternativas, como un *Focus Group*, reuniendo a un pequeño grupo de personas para discutir experiencias vinculadas al problema. En ese caso deberán justificar la técnica seleccionada y acordar previamente con el equipo docente su alcance.

Cómo formular las preguntas

Las preguntas deberán ser abiertas, neutrales y orientadas a conocer experiencias reales.

Ejemplo de pregunta incorrecta:

> *"¿No te parece que sería mucho más cómodo tener una aplicación para canjear tus puntos?"*

Esta pregunta introduce una solución y sugiere una respuesta positiva.

Ejemplo de pregunta adecuada:

> *"Contame la última vez que intentaste utilizar los puntos que tenías acumulados. ¿Cómo fue el proceso?"*

Otras preguntas útiles podrían ser:

- ¿Cómo resolvés actualmente esta necesidad?
- ¿Cuándo fue la última vez que te ocurrió?
- ¿Qué pasos tuviste que realizar?
- ¿Qué fue lo más complicado del proceso?
- ¿Qué hiciste cuando encontraste esa dificultad?
- ¿Qué cambiarías de la experiencia actual y por qué?

No es necesario utilizar exactamente estas preguntas. Cada equipo deberá preparar su propio guion de entrevista en función del problema elegido.

Recomendaciones para las entrevistas

Eviten presentar su solución al comienzo de la conversación. Primero investiguen la experiencia actual del entrevistado.

No intenten convencerlo de que necesita su aplicación ni busquen respuestas que confirmen sus expectativas.

Escuchen, pidan ejemplos concretos y profundicen cuando aparezcan situaciones interesantes.

Si desean explorar la solución imaginada, háganlo al final de la entrevista, después de conocer el problema, y formulen preguntas neutrales sobre su utilidad potencial y sus limitaciones.

Soliciten consentimiento para participar y para registrar información. No incluyan datos personales innecesarios en el informe y utilicen identificadores anónimos para referirse a los entrevistados.

5. Etapa 4 — Análisis de resultados

Una vez finalizadas las entrevistas, deberán organizar la información obtenida e identificar los hallazgos más relevantes.

No se trata de transcribir las conversaciones completas, sino de interpretar lo aprendido.

Busquen coincidencias, diferencias, comportamientos recurrentes, dificultades y necesidades que permitan comprender mejor el problema.

Para organizar el análisis, pueden utilizar la siguiente secuencia:

Observación o testimonio → Hallazgo → Necesidad → Oportunidad de diseño.

Por ejemplo, en un proyecto de canje de puntos:

- **Observación:** dos entrevistados mencionan que desconocen cuántos puntos tienen disponibles.
- **Hallazgo:** la información sobre el saldo de puntos no resulta suficientemente visible.
- **Necesidad:** consultar rápidamente el saldo y conocer sus posibilidades de utilización.
- **Oportunidad:** explorar una solución que permita visualizar el saldo y los beneficios disponibles desde un mismo lugar.

Es importante diferenciar los hechos observados de las interpretaciones del equipo. Un hallazgo debe poder relacionarse con la información obtenida durante la investigación.

También deberán revisar los supuestos iniciales: ¿qué creían saber antes de entrevistar y qué descubrieron después?

6. Etapa 5 — Informe de Descubrimiento UX

Como entrega final deberán elaborar un **documento académico breve de entre 3 y 4 carillas**, que sintetice el trabajo realizado y los principales resultados.

El informe deberá incluir las siguientes secciones:

1. Descripción del proyecto y del problema

Presentación de la idea, usuarios potenciales, contexto y problema que se busca resolver. Explicar por qué consideran que merece ser investigado.

2. Metodología de investigación

Técnica seleccionada, justificación, cantidad y perfil general de participantes, duración de las entrevistas y principales preguntas utilizadas.

3. Situación actual y hallazgos

Descripción de cómo las personas resuelven hoy el problema, qué dificultades encuentran y cuáles fueron los principales resultados de la investigación. Incorporar testimonios breves y anónimos que respalden los hallazgos.

4. Oportunidad e hipótesis de solución

Explicar de qué manera la aplicación imaginada podría contribuir a resolver el problema. Identificar sus posibles beneficios, las dudas que todavía existen y qué sería necesario validar en las próximas etapas.

Pueden incorporar tablas, gráficos sencillos o esquemas cuando faciliten la comprensión. El guion completo de entrevistas y las notas de campo podrán adjuntarse como anexos, sin necesidad de incluirlas dentro de las cuatro carillas principales.

ENTREGAS / EVALUACIÓN

7. Modalidad de trabajo, entregables y fechas límite

Modalidad de realización

El trabajo podrá realizarse **de manera individual o en parejas**, con un máximo de **dos integrantes por proyecto**. En caso de trabajar en pareja, deberán realizar una única entrega conjunta, indicando el nombre y apellido de ambos estudiantes.

El trabajo consta de **dos instancias obligatorias**:

Entrega inicial — Validación del proyecto

Antes de iniciar la investigación de campo, deberán enviar un correo electrónico a fdefelippe@gmail.com con la propuesta de proyecto y la descripción del problema, según lo indicado en la Etapa 2. Esta instancia requiere la validación del equipo docente para poder continuar con la investigación.

Entrega final — Informe de Descubrimiento UX

Deberán enviar el informe final **en formato PDF**, como archivo adjunto a un correo electrónico dirigido a fdefelippe@gmail.com. El documento deberá tener **entre 3 y 4 carillas**, sin contar los anexos opcionales, y respetar los contenidos solicitados en la Etapa 5.

> **Fecha límite de entrega: domingo 1 de noviembre de 2026, inclusive.**

Condiciones de presentación y envío

- El correo deberá indicar el **nombre del proyecto** y el **nombre y apellido de todos los integrantes**.
- En los trabajos realizados en pareja, **uno solo de los integrantes** deberá enviar el PDF, identificando a ambos estudiantes.
- El informe deberá presentarse en **un único archivo PDF**, claramente identificado. Los anexos, si los hubiera, podrán incorporarse al final del mismo documento.
- La propuesta inicial deberá haber sido **validada por el equipo docente** antes de realizar la investigación de campo.
- Se mantendrán las condiciones académicas indicadas en este enunciado, especialmente en relación con la investigación efectiva, el consentimiento de los participantes y la presentación de evidencias reales.

Asunto sugerido del correo: TP Integrador 1 – Descubrimiento UX – Nombre del proyecto.

8. Criterios de evaluación

Se considerarán especialmente:

- La claridad y pertinencia del problema seleccionado.
- La identificación adecuada de los usuarios potenciales.
- La correcta aplicación de las técnicas de indagación.
- La calidad y neutralidad de las preguntas formuladas.
- La capacidad para analizar los resultados y obtener hallazgos fundamentados.
- La coherencia entre el problema investigado y la oportunidad de solución.
- La claridad, organización y capacidad de síntesis del informe.

No se evaluará positivamente una propuesta por su complejidad tecnológica o su originalidad, sino por la calidad del trabajo de descubrimiento y la fundamentación de sus conclusiones.

9. Consideraciones finales

> *En esta primera entrega* **no deben diseñar interfaces, desarrollar código ni construir prototipos funcionales**.

El propósito es comprender el problema antes de comenzar a resolverlo.

Pueden utilizar herramientas de Inteligencia Artificial para preparar preguntas, organizar observaciones o asistir en la redacción del informe. Sin embargo, las entrevistas y la evidencia utilizada deberán corresponder a investigaciones efectivamente realizadas. No se admitirán testimonios ni resultados ficticios presentados como reales.

Tampoco se espera demostrar, mediante tres entrevistas, que una solución será exitosa. El trabajo deberá aportar evidencia inicial, identificar oportunidades y reconocer qué aspectos necesitan una validación posterior.

Los resultados obtenidos serán utilizados en las siguientes unidades para definir requerimientos, diseñar flujos de interacción, construir la interfaz web y evaluar su usabilidad.

> **Recuerden: una buena investigación no es aquella que confirma nuestra idea inicial, sino aquella que nos permite tomar mejores decisiones, incluso cuando descubrimos que estábamos equivocados.**