TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR / UNIDAD 02

Trabajo Práctico Integrador N.º 2

Benchmark de referencias y análisis heurístico

Técnicas de UX y Diseño de Interfaces

RECORRIDO DE TRABAJO

1 ELEGIR — 2 EXPLORAR — 3 ANALIZAR — 4 PROPONER — 5 APLICAR

Observar referentes → detectar hallazgos → decidir qué aprender para el proyecto

MODALIDAD

Individual o en parejas (máximo 2 integrantes)

FECHA LÍMITE

Sábado 7 de noviembre de 2026

CONSIGNA / SEGUNDA ETAPA DEL PROYECTO INTEGRADOR

1. Presentación

En el Trabajo Práctico Integrador N.º 1 investigaron un problema real y plantearon una primera hipótesis de solución. Antes de diseñar su aplicación, ahora observarán **cómo otros productos digitales organizan información, facilitan tareas y resuelven interacciones**.

Este segundo trabajo consiste en realizar un **benchmark de experiencia de usuario**. La intención es estudiar referencias existentes para reconocer buenas prácticas, dificultades y oportunidades que puedan servirles en los siguientes trabajos prácticos.

> El objetivo **no es copiar interfaces ni acumular errores**. Es aprender de lo que funciona y de lo que no, para fundamentar decisiones de diseño del proyecto propio.

2. Etapa 1 — Elegir una o dos referencias

Seleccionen **una o dos plataformas digitales** que les resulten comparables con la solución que proyectan construir. La relación puede ser **funcional** (resuelven una necesidad similar), **visual** (organizan información de un modo interesante) o de **interacción** (emplean patrones o componentes que podrían aprovechar).

Pueden elegir competidores directos o plataformas de otros sectores. Expliquen brevemente por qué las eligieron y qué aspectos les interesa observar. **No es obligatorio estudiar dos productos ni repetir un mismo flujo en ambos.**

> **Ejemplo:** un proyecto de reservas deportivas puede aprender de un sistema de turnos por su funcionamiento y de una plataforma de alojamientos por cómo presenta disponibilidad, filtros y confirmaciones.

3. Etapa 2 — Explorar las plataformas

Recorran las partes relevantes de cada plataforma. Observen su organización, navegación, componentes, formularios, mensajes, validaciones, estados y respuestas ante acciones. Registren tanto **aciertos** como **dificultades** con capturas de pantalla y explicaciones breves.

No hace falta completar compras o aportar datos sensibles. Si una interacción exige autenticación o pago, analicen lo que puedan observar y expliciten el límite de la exploración. El foco está en la experiencia, no en reproducir una operación idéntica a la del TP1.

ANÁLISIS / HALLAZGOS Y OPORTUNIDADES

4. Etapa 3 — Evaluación heurística

Analicen cada referencia a partir de las **heurísticas de Nielsen y Molich** que resulten relevantes: visibilidad del estado, relación con el mundo real, control y libertad, consistencia, prevención de errores, reconocimiento antes que recuerdo, eficiencia, minimalismo, recuperación de errores y ayuda.

No deben completar una lista de diez fallas: **una heurística también puede explicar una buena decisión de diseño**. Seleccionen los hallazgos más significativos y justifiquen su impacto sobre el costo de uso: comprensión, tiempo, esfuerzo, memoria, atención, errores o pérdida de control.

Por cada hallazgo relevante, procuren mostrar: **evidencia visual → observación → principio aplicado → posible consecuencia para quien usa la interfaz**.

5. Etapa 4 — Interpretar y proponer mejoras

Complementen las heurísticas con conceptos trabajados en la Unidad 2 cuando ayuden a comprender lo observado. Por ejemplo: **atención y memoria** (Broadbent), **Sistema 1 y Sistema 2** (Kahneman), **Gestalt**, **affordances, signifiers, discoverability y feedback** (Norman), o leyes de UX como Hick, Fitts y Jakob.

A partir de sus observaciones, elaboren **recomendaciones concretas para la aplicación que desarrollarán**. Pueden tomar una buena práctica como referencia, evitar una mala decisión que detectaron o proponer una alternativa mejor. Cada recomendación deberá indicar qué encontraron, por qué importa y cómo piensan aplicarlo a su proyecto.

> **Ejemplo de hallazgo:** al regresar desde el detalle de una actividad, la plataforma pierde los filtros de búsqueda. Esto aumenta el esfuerzo y afecta el control del usuario. **Recomendación para el proyecto propio:** conservar filtros y posición del listado al volver atrás.

Si alguna oportunidad necesita validación con usuarios, exprésenla como **hipótesis a comprobar**, no como certeza. Este benchmark complementa la investigación del TP1; no la reemplaza.

ENTREGA / INFORME Y CRITERIOS

6. Etapa 5 — Informe de benchmark

Elaboren un **informe de aproximadamente 3 a 5 carillas** que presente el análisis y sus conclusiones. Les sugerimos esta estructura:

- **Contexto y referentes:** recuerden brevemente el problema del TP1, identifiquen las plataformas elegidas y expliquen por qué son útiles como referencia.
- **Hallazgos:** presenten buenas prácticas y problemas relevantes, con capturas y fundamentos tomados de las heurísticas o teorías estudiadas.
- **Oportunidades y recomendaciones:** indiquen qué adoptarían, adaptarían o evitarían en su proyecto y cuáles consideran prioritarias.
- **Conclusión:** resuman lo aprendido y expliquen cómo influirá en las próximas decisiones de diseño.

Pueden utilizar tablas, diagramas o anexos de capturas si ayudan a explicar el análisis. No se solicita construir wireframes, pantallas, prototipos ni código en esta etapa.

7. Modalidad y entrega

- **Modalidad:** individual o en parejas (máximo dos estudiantes).
- **Formato:** un único archivo PDF con nombre del proyecto e integrantes.
- **Envío:** a **fdefelippe@gmail.com**.
- **Asunto sugerido:** TP Integrador 2 – Benchmark UX – Nombre del proyecto.
- **Fecha límite:** sábado 7 de noviembre de 2026.

8. Criterios de evaluación

Se valorará la **pertinencia de las referencias elegidas**, la calidad de las observaciones y evidencias, el **uso fundamentado** de las heurísticas y demás teorías, la claridad de las recomendaciones y su vinculación con el problema investigado en el TP1.

> **Importante:** guarden este informe como material de referencia. En los siguientes prácticos, al definir flujos, arquitectura de información, wireframes e interfaces, deberán retomar estos aprendizajes y justificar qué decisiones incorporaron o descartaron.