TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR / UNIDAD 03

Trabajo Práctico Integrador N.º 3

Wireframes y wireflow

Técnicas de UX y Diseño de Interfaces

RECORRIDO DE TRABAJO

1	2	3	4
DEFINIR	BOCETAR	CONECTAR	EXPLICAR

Del problema investigado a una secuencia de interacción comprensible.

MODALIDAD

Individual o en parejas (máximo 2 integrantes)

FECHA LÍMITE

Domingo 15 de noviembre de 2026

CONSIGNA / TERCERA ETAPA DEL PROYECTO INTEGRADOR

1. Presentación

En el TP1 investigaron un problema y plantearon una solución inicial. En el TP2 analizaron plataformas de referencia para identificar decisiones que conviene adoptar, adaptar o evitar. Ahora deberán representar cómo se utilizará su propia solución, antes de definir colores, estilos o componentes visuales finales.

Objetivo

Construir un wireflow de baja fidelidad que permita comprender la estructura de la solución, las pantallas necesarias y las acciones que conectan el recorrido principal del usuario.

2. Consigna principal

Diseñen un wireflow que muestre una secuencia de al menos cinco pantallas principales conectadas entre sí, correspondientes a una tarea significativa del proyecto. Agreguen al menos dos pantallas o estados de soporte para contemplar situaciones relevantes, como error, carga, vacío, confirmación, retorno o recuperación.

El recorrido debe dejar claro dónde comienza la tarea, qué hace el usuario en cada paso, qué decisiones toma, qué respuesta ofrece el sistema y cómo termina. Pueden usar flechas, números, textos breves y conectores; incluyan al menos un desvío, retorno o camino alternativo cuando el problema lo justifique.

3. ¿Qué debe verse en el trabajo?

- **Pantallas:** cada boceto debe incluir su nombre, propósito, información esencial, campos, controles y acciones relevantes.
- **Conexiones:** las flechas deben indicar qué acción o condición permite pasar de una pantalla o estado a otro.
- **Estados:** representen los mensajes y respuestas del sistema importantes para completar o recuperar una tarea.
- **Decisiones:** marquen bifurcaciones si existen alternativas (por ejemplo: dato válido / dato inválido).
- **Justificación:** agreguen una breve explicación de por qué organizaron así el recorrido y qué aprendieron del TP1 y TP2.

4. Ejemplo orientativo de un wireflow

Una tarea puede avanzar de inicio a selección, detalle, revisión y confirmación. Si los datos son inválidos, debe existir una salida clara para corregirlos. Es un ejemplo ilustrativo: cada equipo debe diseñar el flujo de su propio problema.



Ejemplo ilustrativo: la entrega también debe representar errores, decisiones y caminos alternativos.

REALIZACIÓN / ENTREGA Y CRITERIOS

5. Cómo realizarlo

1. Elegir una tarea central del proyecto, indicar quién la realiza y cuál es el resultado esperado.
2. Listar las pantallas mínimas y ordenar las acciones necesarias para completar esa tarea.
3. Bocetar cada pantalla en baja fidelidad, priorizando contenido, ubicación de controles y jerarquía.
4. Conectar las pantallas con flechas, indicando acciones, decisiones y estados alternativos.
5. Revisar si alguien ajeno al equipo puede entender el flujo sin recibir una explicación oral.

6. Fidelidad y herramientas

Trabajen en blanco y negro o escala de grises. No se solicitan imágenes finales, logos, fotografías, paletas de colores, tipografía de marca ni diseños de alta fidelidad. Lo que importa es la estructura y el comportamiento, no la estética.

Pueden realizar los bocetos a mano y escanearlos o fotografiarlos con buena legibilidad, o utilizar herramientas como Figma, Excalidraw, Miro u otras equivalentes. No es obligatorio construir un prototipo interactivo ni programar la solución.

7. Entrega

- Un único PDF que incluya nombre del proyecto e integrantes.
- Breve explicación del problema y la tarea seleccionada (un párrafo).
- Wireflow completo con al menos cinco pantallas principales y dos estados o pantallas de soporte, legibles y conectados.
- Breve justificación de las decisiones principales y, cuando corresponda, relación con la investigación y el benchmark anteriores.

Enviar a fdefelippe@gmail.com. Asunto sugerido: «TP Integrador 3 – Wireflow – Nombre del proyecto». Fecha límite: domingo 15 de noviembre de 2026 (inclusive).

8. Criterios de evaluación

Se valorará la coherencia del flujo con el problema investigado, la claridad de la arquitectura y la secuencia de pantallas, la representación de acciones, decisiones y estados, la legibilidad de los bocetos y la justificación de las decisiones. No se evaluará el atractivo visual ni la precisión gráfica de los dibujos.

Importante

Este ejercicio es la base estructural de las interfaces que se desarrollarán en los próximos trabajos prácticos. Deben poder cambiar el diseño visual más adelante sin perder la lógica del recorrido.