TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR / UNIDAD 04

Trabajo Práctico Integrador N.º 4

Diseño visual y prototipo navegable

Técnicas de UX y Diseño de Interfaces

DEL WIREFLOW AL PROTOTIPO PARA VALIDACIÓN



Dos entregas: memoria de diseño y prototipo interactivo.

MODALIDAD

Individual o en parejas (máximo 2 integrantes)

FECHA DE ENTREGA

La indicada por la cátedra en el aula virtual

CONSIGNA / CUARTA ENTREGA

Del wireflow a una interfaz diseñada

El trabajo continúa el Proyecto Integrador de las unidades anteriores. No se propone un producto nuevo: se retoma el problema investigado y el flujo modelado en la Unidad 3.

01 Propósito del práctico

Transformar una parte del wireflow de baja fidelidad en una interfaz de **alta fidelidad visual y navegable**. Se espera que cada decisión de estilo contribuya a la comprensión, al uso y a la identidad del producto, y no responda únicamente a preferencias estéticas.

Idea central. La IA puede colaborar con la maquetación. El criterio para decidir color, tipografía, jerarquía, estados y comportamiento debe ser del equipo.

02 Alcance de la solución

Seleccionen **dos o tres pantallas principales** del wireflow elaborado en la Unidad 3. Esas pantallas deberán representar un **flujo transaccional completo**: desde el ingreso a una tarea hasta su resultado verificable.

- **Ejemplo — canje de puntos:** 1) consultar beneficio y saldo, 2) seleccionar y confirmar el canje, 3) mostrar el comprobante o el resultado.
- **Otros casos válidos:** reservar un turno, solicitar un beneficio, cargar crédito, inscribirse a una actividad o completar una operación equivalente.
- Pueden incorporar estados de un mismo componente, modales o paneles auxiliares cuando hagan falta, sin convertirlos necesariamente en pantallas adicionales.

Qué significa “flujo completo”. Una persona que no conoce el proyecto debe poder comprender dónde comienza la tarea, avanzar, volver si se equivoca y reconocer si la operación se completó. No basta con vincular tres imágenes.

DESARROLLO / DECISIONES DE DISEÑO

Qué deberán diseñar y justificar

03 Intención e identidad visual

Antes de maquetar, definan **qué personalidad desean transmitir** y por qué es adecuada para sus usuarios. Describan el producto mediante dos o tres atributos concretos, por ejemplo: confiable, cercano y ágil. Eviten expresiones genéricas como “moderno y profesional” sin mayor explicación.

04 Sistema visual consistente

La propuesta deberá mostrar decisiones coordinadas, al menos, sobre los siguientes elementos:

- **Color:** paleta principal, tonos neutros, uso semántico y contraste suficiente. El color no deberá ser la única señal de un estado.
- **Tipografía:** familias, escala, jerarquía, pesos, longitud de línea y legibilidad.
- **Composición:** grillas, alineaciones, espaciados, agrupación y prioridades visuales.
- **Componentes:** botones, campos, tarjetas, navegación y mensajes con estilos reutilizables; incluir los estados que sean relevantes para el flujo (foco, activo, error, carga, deshabilitado o éxito).

05 Prototipo interactivo

Conecten las pantallas para que sea posible completar una tarea sin asistencia del docente. Deben funcionar las acciones indispensables: avanzar, regresar, confirmar y visualizar el resultado. Si existe una equivocación previsible, incluyan un mensaje o estado que ayude a recuperarse.

> **Accesibilidad básica.** Revisen legibilidad, contraste de textos y controles, foco visible cuando corresponda y etiquetas comprensibles. La interfaz debe poder entenderse sin depender exclusivamente de colores o íconos.

ENTREGA / DOS ARCHIVOS

Qué se entrega

Se requieren dos piezas diferenciadas: una breve justificación escrita y un prototipo navegable. Ambas deben corresponder al mismo flujo.

1 Memoria de diseño

PDF · 1–2 carillas

Documento PDF de 1 a 2 carillas. Describir brevemente: (a) problema, usuarios y tramo del flujo elegido; (b) intención o personalidad de diseño; (c) decisiones visuales principales y sus fundamentos —color, tipografía, jerarquía, componentes y patrones—; (d) cómo esas decisiones ayudan a completar la tarea y qué aspectos se probarán en la Unidad 5. Pueden incluir pequeñas capturas o una tabla de decisiones. No se espera una memoria extensa ni una descripción pantalla por pantalla.

2 Prototipo navegable

FIGMA / HTML

Archivo o enlace de Figma, o un HTML interactivo. Debe contener dos o tres pantallas principales, estilos consistentes y enlaces o interacciones que permitan recorrer la operación. Si trabajan en Figma, compartan el enlace al prototipo con permisos de visualización. Si utilizan HTML, entreguen los archivos necesarios para abrirlo y probarlo; no se exige backend ni conexión a servicios reales. Datos, respuestas y resultados pueden ser simulados, siempre que el comportamiento sea comprensible y coherente.

Importante. No basta con adjuntar capturas, un archivo de diseño sin conexiones o una web donde los botones principales no funcionen. La interacción completa es parte central de esta entrega.

06 Uso de herramientas de IA

Pueden utilizar IA para generar código, componentes, variantes visuales o textos iniciales. Sin embargo, deberán revisar críticamente el resultado: detectar inconsistencias, corregir decisiones de estilo y asegurar que el prototipo responda al flujo y a las necesidades del usuario.

EVALUACIÓN Y CONTINUIDAD

Preparar un prototipo que pueda probarse

Este trabajo se retomará en la Unidad 5 para realizar evaluaciones heurísticas y pruebas de usabilidad. La meta es poder observar a otra persona intentando completar la tarea.

07 Criterios de evaluación

- **Coherencia con el wireflow:** continuidad del problema, usuarios y operación definida en la Unidad 3.
- **Intención y fundamentación:** claridad del propósito visual y argumentos verificables sobre las elecciones realizadas.
- **Consistencia y calidad visual:** uso de color, tipografía, jerarquía, espaciados, patrones y componentes reutilizables.
- **Navegación funcional:** secuencia transaccional completa con inicio, acciones, retroceso cuando corresponda y resultado reconocible.
- **Legibilidad y accesibilidad:** decisiones básicas de contraste, estados, señales y mensajes comprensibles.
- **Calidad de la entrega:** memoria breve, prototipo accesible y correspondencia entre ambos documentos.

08 Comprobación antes de entregar

Soliciten a una persona que no haya participado en el proyecto que realice una tarea simple, por ejemplo: “Encontrá un beneficio disponible y completá el canje”. No le expliquen dónde tocar. Si se detiene, si una acción no responde o si no comprende el resultado, ajusten el prototipo.

Lista mínima de verificación. ¿Se reconocen las acciones importantes? ¿Todas las pantallas tienen el mismo lenguaje visual? ¿Hay respuesta ante la acción principal? ¿El resultado final es claro? ¿El prototipo se abre desde el enlace o archivo entregado?

09 Continuidad con la Unidad 5

La siguiente unidad utilizará este prototipo para elaborar tareas, observar usuarios, registrar dificultades y proponer mejoras. Por eso, **un prototipo simple pero completo y evaluable vale más que una colección de pantallas sofisticadas sin interacción**.

Diseñar con intención. Conectar con coherencia.
Validar con personas, no solamente con opiniones.