

# Interfaces de Usuario

## DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO WEB

Diseño, desarrollo y documentación de un sitio web 2.0

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO WEB .....	1
Diseño, desarrollo y documentación de un sitio web 2.0.....	1
1. Introducción.....	2
Dedicación.....	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 evaluación.....	5

## 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.

### Evaluación

---

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 de este que se llevará a cabo grabando un video donde todos los componentes del grupo presentan su proyecto.

#### 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.