Pontificia Universidad Católica de Chile
Departamento de Ciencias de la Computación
IIC2182 — Interfaces y Experiencia de Usuario

Proyecto Semestral

Diseño y Desarrollo de Soluciones Digitales

Curso	IIC2182 — Interfaces y Experiencia de Usuario
Semestre	Primer Semestre 2026
Modalidad	Grupal (grupos de 2–3 estudiantes, mismos grupos que las tareas)
Peso en la nota final	50% de la nota del curso
Número de entregas	3 entregas (E1 + E2 + E3)

1. Descripción General

El proyecto semestral es el eje central del curso IIC2182. A lo largo del semestre, los equipos deberán identificar una problemática real a través de investigación con usuarios y construir una solución digital completa que integre buenas prácticas de UX, diseño de interfaces y desarrollo frontend moderno.

El proyecto se divide en tres entregas progresivas, cada una construyendo sobre la anterior:

- E1: Investigación y prototipado con enfoque en Design Thinking.
- E2: Implementación de una aplicación web funcional en React y Next.js.
- E3: Evaluación, refinamiento y mejoras avanzadas de la solución.

2. Conformación de Equipos

Los equipos serán de 2 a 3 integrantes y **deben ser los mismos grupos formados para las tareas del curso**. Los estudiantes deben incorporarse al grupo correspondiente directamente en Canvas; no se aceptarán entregas de grupos no registrados. **Tienen hasta el 20 de marzo para formar grupos.**

Cada equipo tendrá un ayudante encargado asignado, quien será su punto de contacto a lo largo del semestre para revisiones y seguimiento del proyecto.

Nota: Luego de cada entrega, el equipo docente sorteará una cantidad de grupos y estudiantes para realizar entrevistas de seguimiento. Ser seleccionado implica participación obligatoria.

Entrega 1: Design Thinking y Prototipado	Peso **30% del proyecto**	Entrega **7 de abril**

En la primera entrega, los equipos aplicarán el proceso de Design Thinking desde la etapa de empatizar hasta prototipar. Se espera que realicen investigación con usuarios reales para identificar una problemática concreta, sinteticen sus hallazgos en un Value Proposition Canvas y materialicen su propuesta como un prototipo funcional.

El enunciado detallado de la Entrega 1, incluyendo requisitos, rúbrica y fechas, está disponible en el documento correspondiente publicado en Canvas.

Entrega 2: Implementación y Desarrollo	Peso **35% del proyecto**	Entrega **26 de mayo**

En la segunda entrega, los equipos transformarán el prototipo de E1 en una aplicación web funcional. Se espera que apliquen principios avanzados de UI Design y desarrollo frontend moderno vistos durante la segunda parte del curso, incluyendo el uso de Next.js.

El alcance específico de esta entrega — funcionalidades, vistas y requisitos técnicos — será definido por cada equipo junto a su ayudante encargado una vez evaluada la E1.

El enunciado detallado de la Entrega 2, incluyendo requisitos, rúbrica y fechas, será publicado más adelante durante el semestre. Su contenido podría ajustarse según el avance del curso.

Entrega 3: Evaluación e Iteración	Peso **35% del proyecto**	Entrega **Por confirmar**

En la tercera entrega, los equipos evaluarán su solución con usuarios reales y realizarán mejoras concretas a partir de los resultados. Se espera que apliquen contenidos avanzados del curso como accesibilidad, user testing, diseño avanzado de interfaces (Data-Heavy UI, Motion Design) y/o expansión a plataformas móviles con React Native.

El enunciado detallado de la Entrega 3, incluyendo requisitos, rúbrica y fechas, será publicado más adelante durante el semestre. Su contenido podría ajustarse según el avance del curso.

3. Normas Generales

Formato de Entrega

Cada entrega se compone de dos archivos que deben subirse a Canvas dentro del plazo establecido:

- **En formato PDF:** Informe.
- **En formato ZIP los archivos Anexos.**
- **En formato ZIP con todo el código necesario para ejecutar el proyecto. Se recomienda usar la funcionalidad "Download ZIP" del repositorio en GitHub para generar este archivo.**

Los grupos pueden usar GitHub u otro servicio de control de versiones para trabajar de forma colaborativa durante el desarrollo, pero la entrega oficial es siempre el ZIP subido a Canvas. No se aceptarán enlaces a repositorios como reemplazo del archivo ZIP.

Plazos y Atrasos

Las fechas de entrega son a las 23:59 del día indicado.

Cada grupo cuenta con 3 días de atraso gratuitos para usar libremente durante el semestre, en cualquiera de las entregas. Una vez agotados esos días, cada día adicional de atraso implica un descuento de 5 décimas sobre la nota máxima disponible para esa entrega.

La nota máxima de cada entrega se calcula de la siguiente forma:

Nota máxima = (puntos obtenidos ÷ 100) × nota máxima disponible para el grupo

Integridad Académica

- El uso de herramientas de inteligencia artificial (Copilot, ChatGPT, Claude, etc.) está permitido, **pero los alumnos deben manejar todos los aspectos entregados. Todos los detalles están establecidos en el archivo de integridad académica publicado en Canvas.**
- El diseño, la investigación con usuarios y las decisiones de producto deben ser autoría propia del equipo.
- Plagio o copia de proyectos de otros equipos resultará en nota 1.0 para todos los involucrados.

Ponderación Final del Proyecto

Entrega	% del proyecto	% del curso
E1: Design Thinking y Prototipado	**30%**	15%
E2: Implementación en Next.js	**35%**	17.5%
E3: Evaluación e Iteración	**35%**	17.5%
Total Proyecto	**100%**	**50%**

Cualquier duda respecto al enunciado debe consultarse en el foro del curso o durante las horas de oficina del equipo docente. Este documento puede ser actualizado durante el semestre; se avisará por Canvas ante cualquier modificación.