

Proyecto Diseño de Interfaces Usuarías INF322

En este semestre de Interfaces los alumnos deberán desarrollar la interfaz de usuario para uno de los siguientes proyectos:

1. Pomodoro - productividad: En este proyecto los alumnos deberán diseñar una aplicación para gestionar el tiempo que un alumno utiliza en una lista de tareas mediante la técnica Pomodoro. Esta técnica se basa en dividir una tarea que requiere bastante tiempo en subtareas que se puedan realizar en 25 minutos, con 5 minutos de descanso. Durante esos 25 minutos los alumnos deben trabajar sin distracciones en esa sub-tarea, a lo que se llama Pomodoro. Cada 4 Pomodoros es posible tomarse un descanso de un Pomodoro (25 minutos).
2. Spa profesores: en el Departamento de Informática hay una nueva aplicación para gestionar la selección de ayudantes para las distintas asignaturas. Sin embargo la interfaz deja bastante espacio para mejorar, tanto desde el punto de vista del profesor como del postulante a las ayudantías. En este proyecto los alumnos deberán diseñar la vista del profesor para seleccionar ayudantes (el usuario principal será el profesor de una asignatura).
3. Spa alumnos: en el Departamento de Informática hay una nueva aplicación para gestionar la selección de ayudantes para las distintas asignaturas. Sin embargo la interfaz deja bastante espacio para mejorar, tanto desde el punto de vista del profesor como del postulante a las ayudantías. En este proyecto los alumnos deberán diseñar la vista del ayudante para postular a ayudantías (el usuario principal será el candidato a ayudante de una asignatura).
4. Intranet Departamento de Informática UTFSM: en el Departamento de Informática hay una intranet para profesores y funcionarios. En esta Intranet es posible reservar salas, videoconferencias, subir tickets con incidencias, etc. Sin embargo también hay espacio para una mejora de la interfaz usuaria. Los alumnos deberán rediseñar dicha interfaz desde el punto de vista de los profesores y funcionarios.
5. Admisión USM: la web de admisión de la USM no es tan sencilla de utilizar para un alumno que ha finalizado la enseñanza media. Parece que los diseñadores de la interfaz no le preguntaron a estos alumnos. En este proyecto los alumnos del curso de Interfaces deberán diseñar una interfaz usuaria que ayude a los postulantes a la Universidad en su tarea.
6. Intranet de los alumnos del DI: de la misma forma que la Intranet de profesores y funcionarios tiene una interfaz difícil de usar, la de los alumnos tampoco es sencilla. Los alumnos deberán rediseñar dicha interfaz desde el punto de vista de los alumnos que realizan tareas en dicha interfaz.
7. Web relaciones estudiantiles: en esta web los alumnos tienen la oportunidad de acceder a diferentes servicios proporcionados por Relaciones Estudiantiles. Los alumnos de Interfaces deberán rediseñar la interfaz de Relaciones Estudiantiles.
8. Evento Feria Sw en línea, seminarios, paneles y exposiciones: lamentablemente la feria de software ha debido realizarse en modo virtual en las últimas ediciones. Los organizadores requieren de tu ayuda para poder comunicar de la mejor forma los proyectos de cada equipo.

9. Prácticas - alumnos: de igual forma que el SPA y la Intranet el portal de prácticas del DI necesita un rediseño ya que no permite a los usuarios (alumnos en este caso) postular y ver los avances de forma eficiente en las respectivas prácticas.
10. Práctica - supervisor: de igual forma que el SPA y la Intranet el portal de prácticas del DI necesita un rediseño ya que no permite a los usuarios (supervisores en este caso) gestionar los avances de forma eficiente.
11. Sistema de noticias estilo tinder: últimamente el tiempo nos apremia a todos y no podemos leer noticias en detalle, pero sí destacarlas para leerlas más adelante. En este proyecto se pide desarrollar una interfaz "estilo Tinder", de tal forma que se puedan destacar aquellas noticias más interesantes para leerlas cuando se pueda.
12. Playlist maker: hay veces que nos gusta reservar canciones que escuchamos para otro momento, quizá no es adecuado escuchar según que música cuando estudiamos porque nos darán ganas de carretear. En este proyecto los alumnos desarrollarán una interfaz que ayude a gestionar listas de música de forma interactiva.
13. Tracker de eventos en la universidad: a veces la Universidad (tanto Relaciones Estudiantiles como la DGC) organizan eventos tanto para alumnos, como funcionarios, niños o personas externas a la Universidad. Pero es difícil mantener un calendario de estos eventos. En este proyecto se pide desarrollar una interfaz para un sistema que gestione esos eventos.
14. Tienda online/intercambio de objetos: últimamente algunos de nosotros hemos tenido que vender o intercambiar algunos objetos que teníamos en casa. En este proyecto se pide desarrollar una interfaz que facilite esta tarea.

El desarrollo del proyecto se debe realizar a través de entregas bi-semanales, comenzando dentro de dos semanas. El desarrollo de la interfaz se realizará utilizando Web Components y Polymer de Google. Estas entregas se deben realizar a través de un fork del repositorio Git del profesor y todos los integrantes del grupo deben contribuir al desarrollo del mismo. En la última semana los alumnos deberán presentar su interfaz a los compañeros a través de una demo online. En concreto, la evaluación será la siguiente:

- Entregas bi-semanales: 5 entregas 40%
- Entrega final: 1 entrega 30%
- Demo del proyecto 30%