

# Diplomatura en Diseño UX/UI



## Presentación

En esta Diplomatura plasmaremos posibles soluciones a partir de los datos cuantitativos y cualitativos obtenidos, priorizaremos ideas adaptándonos a las necesidades y deseos de nuestras personas usuarias; y terminaremos transformando nuestros hallazgos en la construcción de nuestro primer prototipo en alta (MVP).

Como diferencial y agregado de valor, en esta Diplomatura incorporaremos conocimientos sobre accesibilidad, métodos y pautas alineadas con estándares mundiales, lo que nos va a permitir crear soluciones inclusivas decodificando nuestro mindset de diseño digital.

Esta Diplomatura se divide en dos módulos nivelados y complementarios. Comenzando con el módulo de Diseño UX/UI nivel inicial y prosiguiendo con el módulo de Diseño UX/UI nivel Avanzado.

### Requisitos previos

Conocimientos básicos en manejo de Computadora.

Requisito no excluyente: Poseer nociones en diseño digital

**Duración:** 40 clases, 120 hs totales.

**Modalidad:** clases 100 % online en vivo de 3 hs. dos veces por semana

# Objetivos

### Objetivo general

El objetivo de esta Diplomatura es la creación de una solución digital acorde a las problemáticas que investigaremos; transitando las diferentes etapas de desarrollo utilizando como base metodológica el Design Thinking.



### Objetivos Específicos:

- Aprender a Dominar los contenidos de la Usabilidad en Sitios Web
- Comprender los conceptos de Diseño
- Desarrollar una práctica acorde al mercado laboral



## Dirigido a:

- Público en general que desea formarse en Diseño de experiencia de usuario e interfaz de usuario.
- Estudiantes o graduados de cursos y carreras relacionadas con el diseño digital
- Diseñadores Web

# Modalidad

- **Modalidad** : Virtual sincrónica
- **Plataforma para las clases:** Aula Virtual y Zoom.
- **Materiales didácticos:** Tutoriales, foros, pdf, presentaciones por dispositivas, trabajos prácticos, tareas y código colaborativo en Git.
- **Grabación de clases:** Las clases serán grabadas, y estarán a disposición de los alumnos por 3 meses luego de finalizado el curso.

# Programa de contenidos



## Módulo 1: Diseño UX/ UI – Nivel Inicial



### Clase 1: Introducción al ámbito UX

Conceptos iniciales | DCU



### Clase 2: Design Thinking

Pensamiento de Diseño | Metodologías Ágiles | Trabajo en equipo



### Clase 3: UX Research

Etapas de Investigación | Desktop Research | Benchmarking



### Clase 4: Conocimiento de Usuarios

Mapa de Afinidad | Mapa de Empatía | Personas



### Clase 5: Encuestas y Entrevistas

Definición de Insights | Guion de Entrevista (Clase teórico—práctica)



### Clase 6: Definir idear

POV | Storyboard | MVP | Brief



### Clase 7: Arquitectura de Información

Card Sorting | Mapa de Sitio



### Clase 8: Flujos de Usuario

Taskflow | Userflow | Flowchart (Clase teórico—práctica)



### Clase 9: Prototipo en Papel

Wireframes | Pruebas con Usuarios | Marvel



## **Clase 10: Introducción a FIGMA**

Fidelidades | Figma (Clase teórico-práctica)



## **Clase 11: Prototipado en Baja**

Clase práctica de Prototipado



## **Clase 12: Sistema de Grilla**

Estándares | Aplicaciones | Trillas (Clase teórico—práctica)



## **Clase 13: Patrones de Diseño**

Guidelines | Patrones de Navegación | Touchpoints



## **Clase 14: Componentes inteligentes**

Componentes | Atomic Design (Clase teórico—práctica)



## **Clase 15: Componentes Complejos**

Variantes | Estados | Efectos (Clase teórico—práctica)



## **Clase 16: Evaluación Heurística**

Fidelidad Media | 10 Heurísticas (Clase teórico—práctica)



## **Clase 17: Presentación de Proyectos**

Equipos | Prácticas de Presentación por tiempo

## **Módulo 2: Diseño UX/UI – Nivel Avanzado**



## **Clase 18: Integrador de Contenidos**

Diseño propio y rediseño | Roadmap



## **Clase 19: Análisis de Tendencias**

Tendencias | Encuestas exploratorias



## **Clase 20: Personas y Matriz de Necesidades**

Arquetipos | Matriz de necesidades | Pain Points | Touch Points



## **Clase 21: Journey Map**

Foco | Experiencia | Insights



## **Clase 22: Lean UX Canvas y FVD**

Mapeo | Matriz FVD



## **Clase 23: Tree Testing**

Desarrollo | Optimal Workshop



## **Clase 24: Fidelidad Media**

Comienzos en Figma y Fidelidad Media (Clase teórico—práctica)



## **Clase 25: Wireflows y Wireframing**

Wireflow | Figma Avanzado | Wireframes en Media



## **Clase 26: Auto-Layout**

Componetización | Navegación | Auto Layout (Clase teórica—práctica)



## **Clase 27: Elementos UX**

Leyes de UX | Elementos | Heurísticas



## **Clase 28: Prototipado Visual y Motion**

Principios de Motion (Clase teórico—práctica)



## **Clase 29: Desarrollo de Marca**

UI Kit | Moodboard | UX Writing (Clase teórico—práctica)



## **Clase 30: Fases de Testeo**

Planificación | Diseño | Testeos | Usabilidad (Clase teórico—práctica)



## **Clase 31: Pruebas de Usabilidad**

Guiones | Testeos | prácticas con usuarios (Clase teórico—práctica)



## **Clase 32: Design System**

Organización | Comunicación | Mantenimiento (Clase teórica—práctica)



## **Clase 33: Comunicación con Desarrolladores**

HTML y CSS | Dev Mode | Especificaciones de Diseño



## **Clase 34: Tipos de Presentaciones**

Reporte UX | Portfolio | Brief



## **Clase 35: Narrativa Visual**

Storytelling | Camino del Héroe | Estrategias



## **Clase 36: Prototipo en Alta**

Clase práctica de Prototipado | Tipos de Mockups

# Temario

Diplomatura en Diseño UX/UI



## **Clase 37: Portfolio**

Diseño y Desarrollo de un Portfolio (Clase teórico—práctica)



## **Clase 38: Reporte UX**

Diseño y Desarrollo de un Reporte UX (Clase teórico—práctica)



## **Clase 39: Pre Presentación**

Behance | Práctica de presentación por tiempo (12 minutos)



## **Clase 40: Presentación Final**

Cierre de la cursada con exposición grupal