

Diseño UX/UI



Presentación

En este curso 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 este curso 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.

Este curso forma parte del primer módulo de la Diplomatura en diseño UX/UI.

Requisitos previos

Conocimientos básicos en manejo de Computadora.

Requisito no excluyente:
Poseer nociones en diseño digital

Duración: 17 clases,
51 hs totales.

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

Objetivos

Objetivo general

El objetivo de este curso 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



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