

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.

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



Módulo 1: Diseño UX/ UI – Nivel Inicial



Clase 1: Introducción

Design Thinking | Metodologías Ágiles | Desarrollo



Clase 2: Design Thinking

Modelo Mental | Metodología



Clase 3: Introducción a FIGMA –Metodología ágil

Scrum | Manifiesto Ágil | Figma



Clase 4: Analisis de contexto y estrategia de investigación

Trabajo en equipo (Scrum) | Técnicas de Investigación | Organismos y Divulgación Científica



Clase 5: Clustering – UX Research

Investigar para empatizar | Encuestas y Entrevistas | Documentación y Síntesis



Clase 6: Mapa de Afinidad

Construcción de un Mapa de Afinidad (Clase teórico-práctica)



Clase 7: Mapa de Empatía | User Persona

Construcción de un Mapa de Empatía (Clase teórico-práctica)



Clase 8: Backlog | Tareas Prioritarias

Matriz de Priorización | Correcciones | Definición de Insights



Clase 9: Accesibilidad

Estándar de conformidad | Pain Point



Clase 10: Definir idear

POV | OKR | Revisión de plazos | MVP



Clase 11: Brief

Clase práctica, definición de Brief



Clase 12: Ideación

Escenarios para idear | DIDI | FODA



Clase 13: Definición de Documentación – UX Writing

Clase práctica consolidan documentación técnica (Brief, FODA)



Clase 14: Interfaces

Touchpoints



Clase 15: Narrativa Visual

Storytelling | Camino del Héroe | Estrategias



Clase 16: Journey Mapping

Clase teórico-práctica: Presentación de la herramienta y práctica grupal



Clase 17: Integrador de Contenidos

Preguntas disparadoras en modalidad debate (participa toda la sala)