

Diseño UX/UI avanzado



Presentación

En este curso profundizaremos en conceptos intermedios y avanzados de prototipado, enfocados en el desarrollo de productos digitales que respondan a las necesidades reales de los usuarios. A través de prácticas aplicadas, los estudiantes aprenderán a diseñar experiencias centradas en el usuario, utilizando herramientas y técnicas modernas. Este curso forma parte del segundo módulo de la Diplomatura en diseño UX/UI.

Al finalizar el curso, los participantes contarán con las habilidades necesarias para integrarse con éxito al mercado laboral en el ámbito de UX/UI, destacándose por su capacidad de abordar proyectos desde una perspectiva estratégica y práctica.

Además, incorporaremos conocimientos sólidos en accesibilidad, trabajando con métodos y pautas basadas en estándares internacionales. Este enfoque permitirá crear soluciones inclusivas y fortalecerá el mindset de diseño digital de los estudiantes, preparándolos para responder a las demandas de un entorno tecnológico global.

Requisitos previos

- Conocimientos básicos en manejo de Computadora.
- Conocimientos en metodologías ágiles
- Nociones de UX research e investigación de usuario
- Conocimientos en encuestas y sus análisis
- Nociones básicas de UX UI

Duración: 23 clases, 69 hs en total.

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

Objetivos

Objetivo general

Diseñar y desarrollar una solución digital que aborde eficazmente las problemáticas identificadas durante el proceso de investigación. Para ello, se seguirá el enfoque metodológico del Design Thinking, cubriendo cada una de sus etapas con un enfoque práctico y estratégico.

Objetivos Específicos:

- Dominar principios avanzados de usabilidad en productos digitales.
- Diseñar prototipos centrados en las necesidades del usuario.
- Desarrollar habilidades prácticas para el ámbito profesional de UX/UI.



Dirigido a:

- Personas que ya hayan realizado un curso inicial en el campo del diseño UX/UI. Personas que ya estén trabajando en el área del diseño digital.

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



Clase 1: Integrador de Contenidos

Diseño propio y rediseño | Roadmap



Clase 2: Análisis de Tendencias

Tendencias | Encuestas exploratorias



Clase 3: Personas y Matriz de Necesidades

Arquetipos | Matriz de necesidades | Pain Points | Touch Points



Clase 4: Journey Map

Foco | Experiencia | Insights



Clase 5: Lean UX Canvas y FVD

Mapeo | Matriz FVD



Clase 6: Tree Testing

Desarrollo | Optimal Workshop



Clase 3: Fidelidad Media

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



Clase 8: Wireflows y Wireframing

Wireflow | Figma Avanzado | Wireframes en Media



Clase 9: Auto-Layout

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



Clase 10: Elementos UX

Leyes de UX | Elementos | Heurísticas



Clase 11: Prototipado Visual y Motion

Principios de Motion (Clase teórico—práctica)



Clase 12: Desarrollo de Marca

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



Clase 13: Fases de Testeo

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



Clase 14: Pruebas de Usabilidad

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



Clase 15: Design System

Organización | Comunicación | Mantenimiento (Clase teórica—práctica)



Clase 16: Comunicación con Desarrolladores

HTML y CSS | Dev Mode | Especificaciones de Diseño



Clase 17: Tipos de Presentaciones

Reporte UX | Portfolio | Brief



Clase 18: Narrativa Visual

Storytelling | Camino del Héroe | Estrategias



Clase 19: Prototipo en Alta

Clase práctica de Prototipado | Tipos de Mockups



Clase 20: Portfolio

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



Clase 21: Reporte UX

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



Clase 22: Pre Presentación

Behance | Práctica de presentación por tiempo (12 minutos)



Clase 23: Presentación Final

Cierre de la cursada con exposición grupal