

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: 20 clases,
60 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



Unidad 1:

Clase 1: Introducción

Clase 2: Design Thinking

Clase 3: Analisis de contexto y estrategia de investigación I

Clase 4: Analisis de contexto y estrategia de investigación II

Clase 5: Clustering



Unidad 2:

Clase 6: Definir idear

Clase 7: Brief + Escenarios de ideación

Clase 8: Ideación

Clase 9: Interfaces, touchpoints y priorización

Clase 10: Storytelling + Journey Mapping



Unidad 3:

Clase 11: UX Writing / Content

Clase 12: Arquitectura de la Información

Clase 13: Patrones de Diseño

Clase 14: Prototipo Media

Clase 15: Design System



Unidad 4:

Clase 16: Metodos de validacion

Clase 17: Pruebas de Usabilidad Parte 1

Clase 18: Pruebas de Usabilidad Parte 2

Clase 19: Pre Presentación

Clase 20: Presentación Final