

Temario:

# Diplomatura en Desarrollo Web UX/UI

## Módulo 1: Diseño Centrado en el Usuario

### Unidad 1: Introducción al Diseño UX/UI y la Metodología de Diseño Centrado en el Usuario

Tema 1: ¿Qué es diseño UX/UI?

Tema 2: Etapas del DCU (Diseño Centrado en el Usuario).

Tema 3: UX Research: Desk Research y planteamiento del proyecto.

Tema 4: FigJam: herramienta que impulsa a los equipos a desarrollar productos en conjunto.

### Unidad 2: Investigación de las apps de la competencia

Tema 1: Benchmarking

Tema 2: Usuario

Tema 3: Brainstorming: ¿Cómo vamos a diferenciarnos?

### Unidad 3: Usuario de la App

Tema 1: Proto persona y User persona.

Tema 2: Mapa de empatía.

Tema 3: Fichas para Diseño UX/UI.

### Unidad 4: Entrevistas de Validación y POV

Tema 1: Entrevistas y concepto de Insight.

Tema 2: Corregiremos y ajustaremos la ficha de la user persona.

Tema 3: Definir el POV (Point of View).

Tema 4: Primera preentrega del proyecto.

## Módulo 2: Arquitectura de la App

### Unidad 1: MVP (Producto Mínimo Viable)

Tema 1: ¿Qué es un MVP y cómo definirlo?

Tema 2: Listado de tareas y cuadro de tareas imprescindibles y deseables.

Tema 3: Identificar la funcionalidad principal.

Temario:

# Diplomatura en Desarrollo Web UX/UI

## Unidad 2: Cardsorting y Mapa de Sitio

Tema 1: Redacción de tarjetas para el card sorting.

Tema 2: Organización de la app: secciones principales y secundarias.

Tema 3: Volcamos los resultados en un mapa de sitio.

## Unidad 3: Wireframes a Mano

Tema 1: Primeros bocetos de pantallas principales.

Tema 2: Investigación de referentes para inspirar el diseño.

Tema 3: Distribución de los elementos en cinco pantallas clave.

## Unidad 4: Guidelines y Patrones de Diseño

Tema 1: Introducción a Material Design.

Tema 2: Wireframes con patrones de diseño.

Tema 3: Baja, media y alta fidelidad.

Tema 4: Segunda preentrega del proyecto.

## Módulo 3: Diseño de Prototipo Digital Interactivo

### Unidad 1: Prototipo Funcional

Tema 1: Introducción al prototipado interactivo.

Tema 2: Uso de Figma para crear prototipos funcionales.

Tema 3: Construcción de interacciones básicas entre pantallas principales.

### Unidad 2: Pruebas de Usabilidad

Tema 1: Diseño de pruebas para evaluar la experiencia del usuario.

Tema 2: Testeo de pantallas principales con usuarios reales.

Tema 3: Identificación y corrección de problemas como caminos sin salida.

### Unidad 3: Grilla y Paleta de Colores

Tema 1: Aplicación de grillas en el diseño para garantizar consistencia visual.

Tema 2: Uso del color en el diseño: primario, secundario y acento.

Tema 3: Regla 60-30-10 para equilibrio cromático.

Temario:

# Diplomatura en Desarrollo Web UX/UI

## Unidad 4: UI Kit y Handof

Tema 1: Finalización del prototipo en alta fidelidad.

Tema 2: Componentes del UI Kit: botones, íconos, tipografías, etc.

Tema 3: Handoff: comunicación efectiva entre diseño y desarrollo.

## Módulo 4: Evaluación Final

### Unidad 1: Proyecto Final Integrador

Tema 1: Presentación y evaluación del proyecto final integrador.

### Unidad 2: Recuperatorio

Tema 1: Espacio para revisar y corregir en caso necesario.