



Diseño UI/UX

Plan de Estudio



Descripción

El programa de Diseño UI/UX busca dar a los estudiantes una amplia gama de habilidades necesarias para participar y facilitar procesos efectivos que crean productos viables y clientes fieles, produciendo interacciones eficaces para el usuario final a través de la investigación, la recopilación de datos y la psicología de la interacción humano-computadora, aplicando metódica e intuitivamente el diseño centrado en el usuario.

Mediante el curso de Diseño UI/UX los estudiantes desarrollan habilidades y adquieren conocimientos prácticos en las técnicas y principios para la construcción de prototipos funcionales al tiempo que obtienen una base sólida en Interfaz de Usuario y Experiencia de Usuario que se puede aplicar inmediatamente a sus profesiones.



Objetivos de Aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje de este programa son los siguientes:

1. Aplicar la investigación y técnicas de recolección de datos para definir las metas del usuario y su comportamiento.
2. Diseñar interfaces de usuario a partir de los principios y buenas prácticas del diseño de experiencia de usuario.
3. Proponer acciones para mejorar la interacción, usabilidad y experiencia de una aplicación móvil o sitio web.
4. Crear prototipos interactivos usables basándose en el diseño centrado en el usuario.
5. Aplicar pruebas de usabilidad en prototipos interactivos tomando en cuenta los principios de diseño centrado en el usuario.
6. Diseñar experiencias de usuario y contenidos que mejoren la presencia de la marca en la web.



Estructura y Contenidos

Este programa cuenta con ocho módulos que abordan aspectos relacionados con usabilidad, diseño centrado en el usuario, metodologías de investigación, así como herramientas de diseño gráfico y web para la elaboración de prototipos. A continuación te presentamos la estructura de nuestra certificación.

01 - Introducción a UI/UX

Descripción:

En este módulo, aprenderás los conceptos básicos para hacer que cualquier tipo de desarrollo digital cumpla con las características apropiadas para satisfacer las necesidades de los usuarios y, además, les procure una buena experiencia, estimulando su uso futuro.



Objetivos:

1. Identificar las características y beneficios que tiene un producto/ servicio que genera buena usabilidad.
2. Identificar los comportamientos racionales y emocionales de los usuarios como base para el diseño de interfaces.
3. Diferenciar experiencia de usuario, diseño gráfico e interfaz de usuario, así como los roles que participan en el proceso.
4. Aplicar los principales mecanismos de interacción de los usuarios con los productos/servicios de usuario y los roles que participan dentro del proceso.
5. Rediseñar productos/servicios aplicando el conocimiento de diseño basado en la experiencia de usuario.

02 - Diseño Centrado en Humanos

Descripción:

En este módulo aprenderás a crear mapas de empatía, segmentar usuarios y crear perfiles, a través de entrevistas individuales, grupales y de expertos. Entenderás por qué hay algunas acciones de UX basadas en los modelos mentales de los usuarios y, para finalizar, verás algunos temas relacionados con la percepción visual y su importancia.

Objetivos:

1. Identificar el funcionamiento del flujo de cajas en la estructura HTML.
2. Aplicar el estándar CSS.
3. Aplicar propiedades de forma a la estructura.
4. Utilizar propiedades de transformación y efectos especiales.
5. Aplicar propiedades de animación de la estructura.

03 - Herramientas básicas de Diseño Gráfico

Descripción:

En este módulo aprenderás a crear diseños que cumplan con las necesidades y expectativas de los usuarios, para lograrlo, harás un recorrido desde lo básico del diseño hasta los detalles particulares de cada herramienta.

Objetivos:

1. Aplicar conceptos de diseño y teoría del color en piezas funcionales.
2. Aplicar conceptos básicos para la creación y manejo de tipografías en productos digitales.
3. Diseñar logotipos usando diferentes herramientas de producción de diseño.

4. Diseñar interfaces sencillas aplicando conceptos de diagramación en piezas gráficas.
5. Utilizar las herramientas básicas de los software Sketch, Illustrator y Photoshop para la producción de diseño.

04 - Estrategias de Investigación de Mercado

Descripción:

En este módulo conocerás metodologías de investigación directas e indirectas, aprenderás a modelar y a perfilar usuarios, identificarás los beneficios del Customer Journey Map basado en emociones, los eventos, los escenarios y las metas del usuario y, por último, tendrás un acercamiento a la introducción del diseño de servicios digitales.

Objetivos:

1. Aplicar las principales herramientas de investigación social para el conocimiento a profundidad del usuario.
2. Modelar las características y preferencia de los usuarios utilizando la técnica de User Personas.
3. Aplicar la técnica de Customer Journey Map como guía de interacción del usuario con el producto/servicio y los escenarios previos y posteriores.
4. Modelar las metas del usuario que influyen en la interacción con productos/servicios, basados en sus necesidades y deseos.
5. Aplicar técnicas de Etnografía Digital, netnografía e investigación para el estudio de usuarios y su relación con productos/servicios digitales.

05 - Wireframes y prototipos

Descripción:

En este módulo aprenderás a diseñar prototipos web responsivos de baja y alta fidelidad interactivos, partiendo de la construcción del flujo del usuario y la taxonomía de la aplicación, continuando con el diseño de contenedores, la navegación y los elementos de entrada y salida de información y terminado con la definición del esquema de colores, su adaptación responsiva y la adición de interactividad.

Objetivos:

1. Identificar los distintos elementos que componen las interfaces de usuario y su función.
2. Identificar las diferencias de prototipado empleando productos existentes.
3. Crear prototipos y wireframes de baja fidelidad.
4. Adaptar los prototipos diseñados al formato responsive.
5. Emplear las principales herramientas técnicas para la creación de prototipos estáticos e interactivos.



06 - Objetivos y Métricas

Descripción:

En este módulo aprenderás a evaluar la usabilidad de una aplicación utilizando diferentes tipos de técnicas y métodos, tales como evaluaciones heurísticas, técnicas de categorización de contenidos y pruebas de participación.

Objetivos:

1. Aplicar las 10 Heurísticas de Nielsen en la evaluación y diseño de interfaces de usuario.
2. Emplear la técnica de Card Sorting para la categorización de contenidos de productos digitales.
3. Aplicar estrategias de prueba Lean UX en el proceso de creación y validación de interfaces de usuario.
4. Realizar pruebas de observación de participantes y Tree Testing como evaluación de la eficacia de las interfaces diseñadas.
5. Implementar pruebas A/B automatizadas en interfaces de usuario.

07 - Branding, Copywriting y SEO

Descripción:

En este módulo aprenderás a crear tu marca personal para posicionarla en los diferentes buscadores y lograr que sea reconocida por tu público objetivo.

Objetivos:

1. Proponer nombres para marcas basados en técnicas de naming.
2. Diseñar logos efectivos para productos digitales.
3. Diseñar manuales de identidad visual e imagen corporativa para productos/servicios digitales.
4. Aplicar las características del universo visual e identidad de una marca al diseño de un producto o promoción personal.
5. Generar contenidos efectivos que permitan posicionar la marca en buscadores, tiendas de aplicaciones y otros mecanismos de acceso a productos digitales y promoción personal.

08 - Herramientas avanzadas de diseño

Descripción:

En este módulo conocerás algunas herramientas avanzadas de diseño que te permitirán crear contenidos de calidad para enriquecer tu perfil laboral.

Objetivos:

1. Identificar los conceptos de diseño dinámico y su implicación para el diseño de experiencias de usuario.
2. Aplicar las principales herramientas de diseño integrado para la creación de prototipos funcionales.
3. Crear animaciones básicas en 3D utilizando las principales herramientas de modelado.
4. Generar estructuras base para el desarrollo de videojuegos.
5. Emplear las principales herramientas de diseño avanzado para crear prototipos básicos de realidad virtual y aumentada.



Proyectos Finales

Módulos	Proyecto Final
01 - Introducción a UI/UX	Realizar el análisis de usabilidad de una aplicación evaluando las métricas establecidas para determinar posibles mejoras.
02 - Diseño centrado en humanos	Diseñar un infográfico que incluya un perfil de usuario específico, en qué segmento se encuentra, su contexto y qué interacciones tiene, ejemplificar un mapa de empatía y una historia de usuario.
03 - Herramientas básicas de diseño gráfico	Diseñar una interfaz básica para la comunicación de un comercio electrónico que vende productos de diseño para el hogar.
04 - Estrategias de investigación de mercado	Realizar un proceso de investigación de mercado, partiendo de la investigación indirecta de usuarios, la creación de un User Persona, el Customer Journey Map y BluePrint Service para construir una plataforma que apoye el proceso de definición y seguimiento del presupuesto de una empresa.
05 - Wireframes y prototipos	Diseñar el prototipo interactivo para la versión móvil de una página web incluyendo las siguientes características: - Encabezado fijo, menú desplegable, aparición de calendario, aparición de lista desplegable y campos de búsqueda enfocados.
06 - Objetivos y métricas	Realizar las pruebas de usabilidad de la plataforma de distribución de productos de la empresa Costco para identificar los problemas de experiencia de usuario y proponer mejoras a la interfaz.
07 - Branding, copywriting y SEO	Diseñar el plan de promoción en medios digitales para el lanzamiento de tu marca personal.
08 - Herramientas avanzadas de diseño	Diseñar un plan de promoción audiovisual con el propósito de reforzar algún producto de tu marca personal.