

CURSO - USER EXPERIENCE

La experiencia al usar un producto define nuestra satisfacción

NO HAGAS WEB, NO HAGAS APPS, CREA EXPERIENCIAS

- | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

- | Objetivo

En este curso se expondrán las funciones que deben cubrir los profesionistas UX en todo el ciclo de vida de un proyecto, así como los diferentes metodologías de investigación que existen para mejorar el diseño en función de la experiencia de usuario.

- | Información General

La experiencia al usar un producto define nuestra satisfacción. El considerar al usuario como centro de nuestros proyectos nos permite crear productos que van más allá de lo útil cobrando vida y personalidad. Ven con nosotros a crear historias y experiencias en tus proyectos.

- | ¿Es para ti?

Perfil del alumno

Este curso está dirigido a diseñadores gráficos, ingenieros en computación, informáticos, ingenieros en sistemas, personas involucradas en el diseño o desarrollo de un sitio, plataforma web o aplicación móvil, y a personas interesada en llevar a cabo el análisis de experiencia de usuario dentro de su actividad profesional.

- | Superpoderes que tendrás

Aprendizajes esperados

- ° Podrás diseñar de interfaces centradas en el usuario.

- ° Realizarás análisis de User Experience en varias etapas de cualquier proyecto de desarrollo web o aplicación móvil.

- ° Podrás evaluar la pertinencia de los diferentes elementos que conforman un producto.



- | Requisitos para la entrega del diploma

Es necesario pasar satisfactoriamente la evaluación final para poder obtener el certificado del curso. El alumno que haya participado el 90% de las clases, tendrá derecho a una constancia de asistencia.



- | Duración
5 sesiones de 5hrs.
25 hrs. en total
1 clase por semana

- | Inversión
\$5,800
Este precio ya contiene
el IVA del 16%

- | Iniciamos
00 de mes de 0000

NOTA: Para apartar tu lugar es necesario que realices tu pago una semana antes de comenzar el curso.

TEMARIO

- | Bloque Básico

1. ¿Qué son, para qué sirve y cómo se usan los lenguajes de programación?
 - Primitivas y palabras reservadas
 - Operadores básicos y sus jerarquías
2. Sistemas de representación y de coordenadas
 - Métodos de dibujo direccionales
 - Representaciones sobre el plano
3. Procedimientos, algoritmos y repeticiones
 - Loops de programación
 - Procedimientos con parámetros
4. Espacios en memoria, las variables y los parámetros
 - Procedimientos con parámetros
 - La variable como parámetro asignado
5. Modularidad, partiendo un problema complejo en varios simples
 - Planeación de procedimientos modulares
 - Síntesis deductiva

- | Bloque Intermedio

1. Formación de patrones
 - Elementos que construyen patrones geométricos
 - Construcción de figuras complejas a través de la identificación de patrones
2. Razones y proporciones
 - Uso profundo de variables
 - Reducciones y aplicaciones, proporción
3. Relaciones funcionales (Pre-partículas)
 - Manejo del color en la programación
 - Introducción al concepto de relación funcional
 - Fuentes de error en cálculos
4. Recursividad
 - Pensamiento recursivo
 - Iteraciones de cola
 - Iteraciones complejas
 - Transformaciones espaciales
 - Espirales

• | Bloque Avanzado

1. Formación de patrones 3D
 - Elementos básicos
 - Transformaciones
 - Funciones aleatorias
 - Experimentación
 - Relaciones funcionales
2. Animaciones
 - Sistema de refresco de pantalla
 - Animaciones mediante loops
 - Animaciones recursivas
 - Animaciones aleatorias
 - Animaciones sin fin
3. Interactividad (opcional)
 - Capturando eventos
 - Coordenadas del mouse
 - Eventos del teclado

• | Bloque Intermedio

5. Azar y Fractales
 - Construcciones azarosas
 - Fractales
 - Fractales orgánicos

• | Bibliografía de referencia

1. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Edition) (Voices That Matter) Steve Krug, Pearson, Jan 3, 2014.
2. The Definition of User Experience
<http://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/> - última revisión el 24 de marzo de 2014.
3. What is User Experience Design? Overview, Tools and Resources
<http://www.smashingmagazine.com/2010/10/05/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/> última revisión el 24 de marzo de 2014.

La diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario es ese pequeño extra