



**Certified Tech Developer**

The Ultimate Degree

## Programa Taller de Diseño UX/UI

### Fundamentación

**¿Por qué es importante esta materia para la carrera Certified Tech Developer?**

A la hora de desarrollar un producto o servicio digital, las empresas entienden cada vez más la importancia de conocer las necesidades reales de las personas que los utilizarán. Al mismo tiempo, los usuarios, rodeados de experiencias digitales, se vuelven cada día más exigentes. Por eso, aprender a diseñar con foco en las personas es un requisito fundamental para lograr soluciones útiles, innovadoras y rentables.

Diseño UX es una metodología de trabajo que reúne las mejores prácticas de distintas disciplinas proyectuales para crear experiencias significativas a través de la creación de interfaces intuitivas. En conjunto con design thinking se convierte en un campo clave para aprender a desarrollar en un ámbito interdisciplinario y colaborativo.

### Objetivos de aprendizaje

- Aprender los pilares básicos del diseño centrado en las personas.
- Conocer la diferencia entre diseño UX, UI y cómo aplicarlos en el desarrollo de productos.
- Utilizar los conocimientos adquiridos en Design Thinking para crear interfaces con foco en los usuarios.
- Conocer las bases del diseño visual y de interacción.

## Metodología de enseñanza-aprendizaje

Desde Digital House, proponemos un modelo educativo que incluye entornos de aprendizaje sincrónicos y asincrónicos con un enfoque que vincula la teoría y la práctica, mediante un aprendizaje activo y colaborativo.

Nuestra propuesta incluye clases en vivo con tu grupo de estudiantes y docentes, a los que podrás sumarte desde donde estés. Además, contamos con un campus virtual a medida, en el cual encontrarás las clases virtuales, con actividades, videos, presentaciones y recursos interactivos para realizar a tu ritmo antes de cada clase en vivo.

A lo largo de tu experiencia de aprendizaje en Digital House lograrás desarrollar habilidades técnicas y blandas, como ser el trabajo en equipo, la creatividad, la responsabilidad, el compromiso, la comunicación efectiva y la autonomía.

En Digital House utilizamos la metodología de “aula invertida”. ¿Qué quiere decir? Cada semana te vamos a pedir que te prepares para la que sigue, leyendo textos, viendo videos, realizando actividades, entre otros recursos. De esta forma, cuando llegues al encuentro en vivo, estarás en condiciones de abordar el tema y aprovechar esa instancia al máximo.

Empleamos actividades y estrategias basadas en los métodos participativos y activos para ponerte en movimiento, ya que uno solo sabe lo que hace por sí mismo. Por ese motivo, organizamos las clases para que trabajes en ellas de verdad y puedas poner en práctica las distintas herramientas, lenguajes y competencias que hacen a la formación de un programador. En otras palabras, concebimos la clase como un espacio de trabajo.

Una de las cuestiones centrales de nuestra metodología de enseñanza es el aprendizaje en la práctica. En consecuencia, a lo largo de la cursada estarán muy presentes las ejercitaciones, es decir, la práctica de actividades de diversos tipos y niveles de complejidad que te permitirán afianzar el aprendizaje y comprobar que lo hayas asimilado correctamente. De esta forma, se logra la incorporación de los contenidos de una forma más significativa y profunda, la asimilación de los conocimientos se vuelve más eficaz y duradera. Relacionar lo aprendido con la realidad de los desarrolladores web, fomentar la autonomía y el autoconocimiento, mejorar el análisis, la relación y la comprensión de conceptos ayuda a ejercitar múltiples competencias.

El aprendizaje entre pares es uno de los elementos centrales de nuestra metodología, por eso, en cada clase te propondremos que trabajes en mesas de trabajo junto a tus

compañeros —a lo largo de la cursada, iremos variando la composición de los grupos para potenciar la cooperación—. Lo que se propone es un cambio de mirada sobre el curso en cuestión, ya no se contempla al estudiante transitando su camino académico de manera individual, sino como parte de un equipo que resulta de la suma de las potencialidades de cada uno. La distribución en grupos de trabajo fomenta la diversidad y el aprovechamiento del potencial de cada integrante para mejorar el rendimiento del equipo.

La explicación recíproca como eje del trabajo cotidiano no solo facilita el aprendizaje entre compañeros, sino que sobre todo potencia la consolidación de conocimientos por parte de quien desarrolla. Se promueve la responsabilidad, la autonomía, la proactividad, todo en el marco de la cooperación. Lo que lleva a resignificar la experiencia de aprendizaje y a que la misma esté vinculada con emociones positivas.

## Información de la materia

- Modalidad 100 % a distancia.
- Cantidad de semanas totales: 9.
- Cantidad de clases virtuales en Playground: 1 por semana.
- Cantidad de clases en vivo totales: 9.

## Requisitos y correlatividades

Para poder cursar el Taller de Diseño UX/UI, deberás tener aprobado el Taller de Design Thinking.

## Modalidad de trabajo

Nuestra propuesta educativa está diseñada especialmente para la modalidad 100% a distancia, mediante un aprendizaje activo y colaborativo bajo nuestro lema “aprender haciendo”. Es por esto que los entornos de aprendizaje son tanto sincrónicos como asincrónicos, con un enfoque que vincula teoría y práctica, por lo que ambas están presentes en todo momento.

Contamos con un campus virtual propio en el cual vamos a encontrar actividades, videos, presentaciones y recursos interactivos con instancias de trabajo individual y en equipo para profundizar en cada uno de los conceptos.

Además, realizaremos encuentros online y en vivo con el grupo de estudiantes y docentes, a los que podremos sumarnos desde donde estemos a través de una plataforma de videoconferencias con nuestra cámara y micrófono para generar una experiencia cercana.

## Metodología de evaluación

A la hora de evaluar, el equipo docente tendrá en cuenta una serie de factores:

- Desarrollo individual
- Desarrollo en equipo

Cada estudiante recibirá feedback en dos instancias: una a mitad de la cursada y otra al final del taller. La evaluación de medio término, o parcial, será grupal y estará basada en el avance del trabajo final integrador (o TFI). La nota final será individual y estará compuesta por una parte de desempeño dentro del trabajo final integrador.

Por último, la evaluación desempeña un papel importante en términos de promover el desarrollo de competencias muy valiosas. Nuestro objetivo es diferenciarnos de la evaluación tradicional, que muchas veces resulta un momento difícil, aburrido y tenso. Para ello, vamos a utilizar la gamificación, una técnica donde se aplican elementos de juego para que el contenido sea más atractivo, los participantes se sientan motivados e inmersos en el proceso, utilicen los contenidos de aprendizaje como retos que realmente quieren superar y aprendan del error.

A su vez, para registrar dicha formación, se utiliza un conjunto de instrumentos, para los cuales es fundamental utilizar la mayor variedad posible, y técnicas de análisis.

## **Trabajo Final Integrador**

El trabajo final integrador (o TFI) es el proyecto que harás en conjunto con un equipo de compañeros de cursada. La realización del TFI es uno de los requisitos de aprobación de la cursada, siendo una parte fundamental para que el equipo docente evalúe tu aprendizaje durante el taller.

Tiene tres objetivos:

1. Que puedas poner en práctica los conceptos aprendidos en el Taller de Design Thinking.
2. Que practiques con las nuevas herramientas que irás conociendo durante la cursada del Taller de UX/UI para enriquecer tus habilidades a la hora de desarrollar un producto digital.
3. Que cuando termine el Taller de UX/UI tengas un proyecto (pequeño pero muy consistente) para agregar a tu CV o portfolio, y que sirva a la hora de apuntarte en una búsqueda laboral, la persona que evalúe tu perfil sabrá que tenés conocimientos básicos de Diseño UX.

El TFI consiste en el diseño de un prototipo interactivo en Figma. Este prototipo debe poder usarse para una sesión de pruebas de usabilidad. Para la creación del producto, el equipo partirá de material creado exclusivamente para la cursada, imitando el trabajo en una agencia de la que formarás parte como integrante del equipo de diseño de producto.

Durante el desarrollo del TFI deberás cumplir con ciertos hitos, junto con tu equipo tendrán que registrarlos en un backlog de trabajo. El TFI empieza en la clase 2 (dos), con la formación del equipo, y termina en la clase 8 (ocho), con la entrega final. Como parte de esta última etapa, el equipo deberá llegar a la clase 8 con un prototipo interactivo y realizar una prueba de usabilidad en vivo.

## **Criterios de aprobación**

- Realizar las actividades de Playground (80 % de completitud).



- Asistencia a los encuentros sincrónicos (90 % de asistencia).
- Obtener un puntaje de 7 o más en el trabajo final.
- Obtener un puntaje de 7 o más en la nota final del taller.

## Contenidos

### **Módulo 1: Introducción a diseño UX**

Este módulo tiene como objetivo retomar brevemente lo abordado en Design Thinking para repasar los principales conceptos del diseño UX, haciendo hincapié en la investigación, la definición y la ideación a la hora de construir un producto o servicio digital.

#### **Clase 1: Diseño UX: ¡Hola, personas!**

- Presentación de la materia. Equipo, objetivos y metodología de trabajo.
- Qué es y qué no es UX. Diferencias entre UX, UI, IxD.
- Por qué es importante diseñar centrándonos en las personas.
- Etapas de Design Thinking. Diseño lineal vs. ciclo iterativo. Retomamos research e ideación. El caso de los resonadores.
- Presentación de trabajo final integrador (TFI).

#### **Clase 2: Investigar e idear (o vos no sos todos los demás)**

- Brief: qué es y qué no es un brief.
- Convergencia y divergencia: una herramienta para pensar ideas.
- Introducción al diseño de interacción: concepto de interfaz.

### **Módulo 2: Diseño de interacción**

En este módulo nos metemos en la construcción de una interfaz digital. A partir de lo aprendido en el módulo anterior, empezamos a prototipar nuestro producto haciendo foco en el brief y las ideas priorizadas.

### **Clase 3: Arquitectura de información. Ordenando el caos**

- Arquitectura de información: qué es y para qué sirve.
- Content prototype.
- User flow.

### **Clase 4: Prototipado**

- UX Writing.
- Qué es un prototipo. Niveles de fidelidad.
- Prototipado en media o wireframes.
- Layout y grillas.
- Por qué usar Figma.
- Tutoriales básicos de Figma.
- Instancia de evaluación parcial.

### **Clase 5: Patrones de diseño: consistencia le gana a creatividad**

- Qué son los patrones de diseño.
- Cómo y por qué aplicarlos en un prototipo.
- Sistemas de diseño mobile: Android e iOS.
- Principales componentes: estructura y comportamiento.

## **Clase 6: Fundamentos del diseño visual: algo más que el tamaño del logo**

- Fundamentos de diseño visual.
- Diseñar experiencias accesibles.
- Diseñar accesible.
- Moodboard.
- Cómo hacer un handoff: trabajo interdisciplinario.

## **Clase 7: Usabilidad, la hora de la verdad**

- Validar y evaluar: qué es la usabilidad y para qué sirve.
- Herramientas y plataformas para hacer testeos a distancia.
- Cómo hacer un test de usabilidad. Guión, roles y tips.

## **Clase 8: Pruebas con usuarios**

- Cómo medir la usabilidad: conversión.
- Prueba en vivo con usuarios.
- Presentación de bitácora.

## **Clase 9: Feedback y cierre**

- Cómo presentar y comunicar proyectos.
- Feedback como herramienta de mejora continua.
- Cierre y aprendizajes.