



CURSO 2021


INTRODUCCIÓN A DISEÑO

ux / ui




Plan de estudio





Este curso está pensado especialmente para aquellas personas que deseen aprender los fundamentos básicos de ambas disciplinas, comprender el proceso y las distintas etapas para el desarrollo de un producto digital. Se abordarán algunos ejemplos prácticos que servirán para interiorizar los conceptos teóricos.

Al finalizar el curso, el estudiante contará con los conocimientos básicos para poder adentrarse en el mundo de la experiencia de usuarios y las interfaces digitales.



cursopoloticmisiones@gmail.com



**Orientado a:**

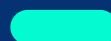
personas mayores de 17 años, que tengan deseo de aprender acerca del diseño, el comportamiento de usuarios, inter-faces y productos digitales.

Requisitos:

- Manejo básico de PC: Abrir y guardar archivos, navegar por internet y la Plataforma virtual Polo TIC.
- Tener curiosidad y ganas de aprender sobre lo que hay detrás del diseño de un producto digital (app - web).
- No es necesario tener experiencia previa en el diseño.



cursopoloticmisiones@gmail.com





MODALIDAD

100% de manera virtual - vía streaming

COMPETENCIAS Y HABILIDADES A DESARROLLAR

Al finalizar el curso, el estudiante será capaz de:

- Reconocer los conceptos y las prácticas básicas del diseño UX/UI.
- Identificar y reconocer el desarrollo y la planificación de un producto digital.
- Comprender que los desafíos, es decir: la creación de productos digitales interactivos adecuados para el comportamiento de las personas, deben ser abordados con métodos, prácticas y conocimientos imprescindibles en el diseño UX/UI.




cursopoloticmisiones@gmail.com





OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE CADA MÓDULO

- Identificar qué es el diseño Ux/ui, y cómo se complementan ambas disciplinas.
 - Identificar qué rol cumple el/la diseñador/a Ux y el/la diseñador/a Ui.
 - Comprender qué es el diseño de interacción (IXD).
 - Comprender qué es la accesibilidad.
 - Conocer y aprender los distintos principios heurísticos.
 - Comprender qué es la usabilidad.
 - Comprender qué es la arquitectura de información.
 - Conocer la importancia, el marco teórico y las etapas de la metodología del Design Thinking.
- 

cursopoloticmisiones@gmail.com





MODALIDAD DE ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN

Para aprobar el curso de Introducción al Diseño UX/UI en **modalidad virtual**, y acceder a la certificación correspondiente, el/la estudiante deberá realizar y presentar **TODAS las actividades teórico-prácticas** solicitadas durante la cursada, y ser entregadas en tiempo y forma.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

En las clases se integrarán las siguientes actividades:

- Contenidos teóricos presentados a través de la plataforma virtual **cursos.polotic.misiones.gob.ar**
- Clases teóricas presentadas a través del canal oficial de cursos Polo TIC por medio de la plataforma YouTube (modalidad streaming)
- Actividades obligatorias para acreditar los contenidos aprobados.



cursopoloticmisiones@gmail.com




DEDICACIÓN

La dedicación estimada promedio es de **5 hs semanales** que involucran:

2 horas: Clase semanal vía streaming
(encuentros sincrónicos)

3 horas extra-curriculares: para el
desarrollo de actividad + investigación
por cuenta propia o lectura de material
otorgado por el facilitador.



cursopoloticmisiones@gmail.com

#






ESTRUCTURA DEL CURSO

El curso tiene una duración total de **8 encuentros** con la siguiente **carga horaria final: 16 hs.**

8 CLASES TEÓRICAS VÍA STREAMING de 2 horas cada una (ENCUENTROS SINCRÓNICOS, es decir, que cada estudiante podrá participar en vivo y podrá interactuar con los facilitadores/as para realizar las consultas necesarias)



cursopoloticmisiones@gmail.com

#





TEMAS A DESARROLLAR

Módulo 1 | Introducción al UX/UI.


Qué es UX. Breve reseña histórica. Por qué es importante incorporarlo. Qué es UI. Qué hace un diseñador UX/UI. Rol en la industria digital. Diferencia y relación entre UX y UI. Qué es IxD.

Módulo 2 | Usabilidad y Accesibilidad

Evaluación Heurística. Jakob Nielsen. Donald Norman. Concepto de accesibilidad. Introducción al proceso UX. Planificación y organización previa.

Módulo 3 | Proceso UX/UI - Introducción a la investigación

El diseño gráfico como proceso. Design Thinking. Antecedente del método científico. Lean Ux. Research (investigación). Benchmark. Entrevistas. Detectando y definiendo el problema. Creación de user Persona. Customer Journey Map. User Experience Map.



cursopoloticmisiones@gmail.com





Módulo 4 | Definición, ideación y prototipado

Filtramos información. Detectamos problemas y los definimos. Insights. Técnicas de ideación. Arquitectura de información. Prototipos de distintos grados de fidelidad. Bocetos. Wireframes. Mockups. Diagramas de flujo.

Módulo 5 | Pruebas e Implementación - Cierre

Contraste y Legibilidad. Pruebas de usuario Pruebas A/B. Concepto de iteración. Trabajando con desarrolladores. Design system. Cierre del curso con una puesta en común sobre todo el proceso de diseño de un producto digital. Caso de estudio para ver en la práctica todo lo aprendido.



cursopoloticmisiones@gmail.com

