

«Talento Tech»

Fundamentos del

# Diseño UX

Clase 01





# Clase 1: Introducción a UI

---

## Índice

1. Objetivos de la Clase
  2. UX/UI
  3. Design Thinking
  4. Exploramos ejemplos de proyectos
  5. Bienvenida a TalentoLab
  6. Situación Inicial en TalentoLab
  7. Reflexión Final
  8. Ejercicios
  9. Materiales y Recursos Adicionales
  10. Preguntas para Reflexionar
  11. Próximos Pasos
- 

## Objetivos de la Clase

- Comprender los conceptos básicos de UX y UI
- Familiarizarse con el enfoque del Design Thinking
- Explorar ejemplos de proyectos de UX
- Presentar el curso y nuestra metodología de trabajo

## UX/UI



Para comenzar, vamos a repasar algunos conceptos centrales del Diseño UX/UI.

UX (user experience) y UI (user interface) son términos que se refieren a la experiencia y las sensaciones del usuario cuando utiliza un producto o servicio. UX engloba la experiencia, mientras que UI está relacionada con la interfaz que un usuario utiliza para obtener un resultado.

### Cuadro comparativo de diferencias entre UX y UI.

| User Experience   | User Interface  |
|---|---|
| Se enfoca en aspectos funcionales que permiten que la experiencia del usuario sea óptima, como la estructura de navegación de una aplicación. | Se enfoca en aspectos estéticos de una interfaz: colores, tipografía, botones, etc.                           |
| Tiene en cuenta las necesidades del usuario y su comportamiento para crear una experiencia intuitiva.   | Al tomar como punto de partida los hallazgos de UX, crea una interfaz acorde con las expectativas del usuario |
| Hace que la interacción tenga un valor relacionado con la marca.  | Direcciona al usuario y le permite navegar, interactuar o consultar.  |



## Diferencias entre un diseñador de UX y un diseñador de UI



### Proceso de trabajo

Los diseñadores UX se enfocan en los flujos de tareas, procesos y árboles de decisión. Ponen mayor énfasis en la investigación y el pensamiento crítico.

Los diseñadores UI se centran en los colores, tipografías, composición, diseño, imagen y

video. Su trabajo, por lo tanto, está más orientado a cuestiones creativas y artísticas.

### Enfoque de su trabajo

El diseño UX se enfoca en la funcionalidad y la usabilidad de los productos y servicios. Todo el tiempo se piensa en el usuario como centro de la experiencia.

El diseño UI se limita a aspectos visuales y, en general, a crear una composición de acuerdo con la personalidad de la aplicación. Los aspectos como la identidad visual, tono de voz y estilo son fundamentales para lograr un diseño adecuado.



### Especialización

Los diseñadores UX se especializan en la investigación, prototipos, arquitectura de sistemas, análisis funcional y tareas que aporten información cuantitativa y cualitativa sobre el comportamiento de los usuarios.

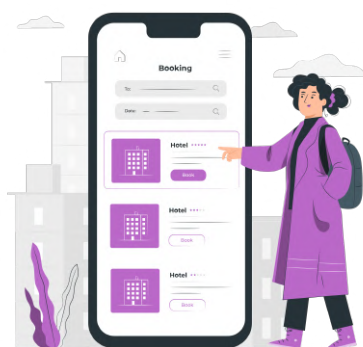
Los diseñadores UI se centran en el diseño, gráficos, maquetación, diseño de identidad, diseño de interfaces, ilustración, animación y tareas que permitan hacer más atractivos los aspectos visuales de un producto o servicio y también acordes con la marca.

## Interfaz de Usuario

Ahora sí, profundizaremos en la conceptualización de Interfaz de Usuario (o UI).

La interfaz de usuario es el puente que conecta a los usuarios con la tecnología, y su diseño juega un papel fundamental en la experiencia y satisfacción del usuario.

### Interfaz de usuario o UI



La interfaz de usuario o UI, podemos definirla como el medio a través del cual el usuario interactúa con un dispositivo tecnológico. Esto abarca todos los puntos de contacto entre la persona y el equipo.

Para comprenderlo mejor, debes estar consciente de que cada vez que abres el correo electrónico, realizas una transferencia electrónica, envías un emoticono o cualquier otra acción similar estas comunicándote con un software y sistema operativo.

Básicamente, transmitís o señalas lo que deseas hacer y este responde.

¡Esto lo permite la interfaz del usuario!

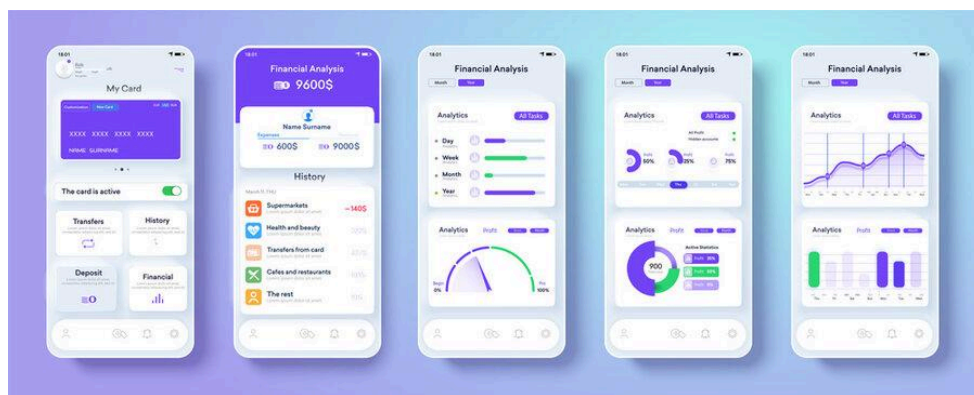


## Características de la interfaz de usuario

- Claridad: una buena interfaz transmite la información de manera precisa para evitar que el usuario cometa errores durante la interacción.
- Concisión: se trata de darle al usuario solo la información que necesita y pide.
- Coherencia: esta característica es la que hace intuitiva una interfaz, permitiéndole a la persona crear patrones de uso de manera sencilla y práctica.
- Flexibilidad: una buena interfaz también se caracteriza por permitir que el usuario restaure elementos y deshaga acciones.
- Atractivo visual: cuando se trata de experiencia del usuario, nunca puede subestimarse la importancia del atractivo visual; además de tener grandes funcionalidades, una buena interfaz es agradable a la vista.

A través de estas características se logra que el usuario realmente tenga una conexión con alguna aplicación en un dispositivo tecnológico y, por supuesto, lo prefiera ante otras alternativas similares.

## Principios básicos (UI)



### → Color: mucho más que estética

El color es uno de los pilares del diseño UI, ya que tiene un gran impacto en cómo los usuarios perciben y experimentan la interfaz. Utilizado estratégicamente, el color dirige la atención hacia elementos clave, como botones de acción o mensajes importantes, y transmite emociones: el azul, por ejemplo, evoca tranquilidad y confianza, mientras que el rojo puede señalar urgencia o advertencia.

### → La accesibilidad

Es un aspecto crucial en el diseño UI, y una correcta elección de combinaciones de colores garantiza un contraste adecuado, facilitando la legibilidad para todos los usuarios, incluidas personas con discapacidades visuales.

### → Espacio en blanco y jerarquía visual

El **espacio en blanco**, también conocido como espacio negativo, es una herramienta fundamental en el diseño UI.

Este recurso, cuando se utiliza de forma estratégica, actúa como un respiro entre los elementos, ofreciendo una estructura visual tanto organizada como agradable. Su función principal es evitar la saturación visual, permitiendo que los elementos respiren y mejorando así la claridad de la interfaz.

En este contexto, la **jerarquía visual** adquiere una relevancia especial, pues permite establecer un recorrido visual que guía al usuario hacia los elementos más importantes. Al combinar el espacio en blanco con variaciones en tamaño, color y posición, los/as diseñadores/as pueden priorizar la información de manera que el usuario reciba, de forma clara y secuencial, lo que necesita saber en cada momento.

→ **Imágenes y elementos visuales:** dar vida a la interfaz

Las imágenes, los iconos y otros elementos visuales enriquecen la interfaz de usuario. Cada imagen debe ser relevante y estar alineada con el estilo visual del producto, ya que su calidad y coherencia ayudan a comunicar el tono de la marca.

Los iconos, aunque pequeños, cumplen una función poderosa al resumir información y facilitar la identificación de funciones o acciones específicas. Las animaciones y transiciones, cuando se usan con moderación, añaden dinamismo y guían al usuario sin distraerlo.

→ **Estructura:**

La estructura es esencial para organizar la información y los elementos de manera lógica y reconocible. La interfaz debe diseñarse de forma que agrupe los elementos relacionados y distinga los no relacionados, creando un modelo que sea fácil de entender. Este principio está vinculado con la arquitectura de la información, ya que los usuarios suelen navegar de forma intuitiva y esperan encontrar los elementos en lugares familiares.





### → Simplicidad

La simplicidad no implica falta de complejidad, sino claridad en la presentación. Un diseño UI debe facilitar las tareas más comunes, empleando un lenguaje claro y una visualización que permita al usuario interactuar sin esfuerzo. Accesos directos y procedimientos lógicos ayudan a mantener la simplicidad, sin sacrificar la funcionalidad. Aprende a no complicar y/o complicarte la vida en el diseño.

### → Visibilidad

La visibilidad asegura que todos los elementos necesarios para completar una tarea estén a la vista sin sobrecargar al usuario con información innecesaria. Un buen diseño debe equilibrar las opciones visibles, evitando confusión y guiando al usuario hacia los pasos que debe seguir.

### → Flexibilidad

La flexibilidad permite que la interfaz se adapte a diferentes necesidades y errores que puedan surgir. Un diseño flexible implica hacer ajustes y mejoras en función de las pruebas, optimizando la calidad de la interfaz.

### → Reutilización

Reutilizar componentes y comportamientos reduce la carga cognitiva del usuario, quien puede reconocer patrones de uso en la interfaz. Mantener coherencia en los elementos y estilos asegura que los usuarios no tengan que reaprender cómo funciona cada parte de la interfaz.

Conocer y aplicar los principios de diseño UI no solo te permitirá crear interfaces atractivas, sino también funcionales y fáciles de usar. Estos principios son la base

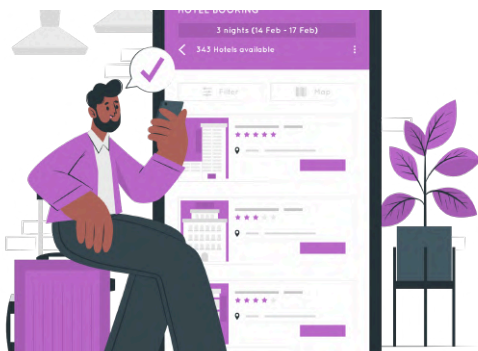
de una buena experiencia de usuario y resultan esenciales para cualquier profesional que desee desarrollarse en el diseño de interfaces.

## Usabilidad y estética en el diseño UI.


Estos principios de diseño UI permiten a los diseñadores UX/UI desarrollar interfaces que no solo captan la atención, sino que también mejoran la experiencia de usuario. La combinación de color, espacio, elementos visuales y jerarquía asegura una interfaz donde cada componente está pensado para cumplir una función específica. Esto resulta en una experiencia que es intuitiva, atractiva y accesible, respondiendo a las necesidades del usuario y logrando un equilibrio óptimo entre usabilidad y estética.


La capacidad de aplicar todos estos principios de manera coherente y efectiva no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también eleva la calidad del producto final, creando un impacto duradero en quienes lo usan y mejorando la imagen de marca.

### La importancia de un buen diseño.



El diseño UX/UI es extremadamente importante en el desarrollo de aplicaciones, ya que afecta directamente la forma en que los usuarios interactúan con una aplicación y su nivel de satisfacción con ella.

 Un buen diseño UX/UI puede hacer que una aplicación sea más fácil de usar, más atractiva y más eficiente. Esto puede llevar a un aumento en el número de usuarios y en la cantidad de tiempo que pasan usando la aplicación.

 Por el contrario, un mal diseño UX/UI puede hacer que una aplicación sea confusa, difícil de usar y poco atractiva. Lo que puede llevar a una disminución en el número de usuarios y en la cantidad de tiempo que pasan usando la aplicación.

**En resumen, el diseño UX/UI es crucial para el éxito de una aplicación y debe ser considerado cuidadosamente durante el proceso de desarrollo.**

## Design Thinking



**El Design Thinking:** se trata de un método que facilita la resolución creativa de problemas de forma innovadora. Su propio nombre lo define 'pensamiento de diseño', la forma en la que los diseñadores enfocan las necesidades reales de las personas para ofrecer soluciones innovadoras.

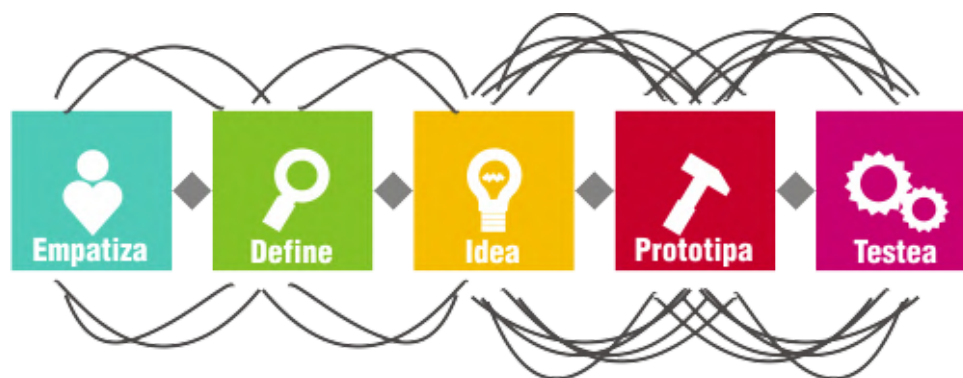
¿Significa esto que es una metodología exclusiva de los equipos de diseño? Negativo. Resulta una herramienta útil en cualquier sector profesional y en un sinnúmero de contextos.

El Design Thinking mezcla las capacidades del pensamiento creativo y el pensamiento racional. De la creatividad y la razón. De lo mejor de cada casa, para

dar una respuesta 360: innovadora, útil, posible y rentable. Las soluciones aportadas por el Design Thinking se centran en tres aspectos:

- Las necesidades de las personas (soluciones deseables)
- Los requisitos del negocio (soluciones económicamente viables)
- Las posibilidades que brinda la tecnología (soluciones tecnológicamente factibles)

#### Etapas del Design thinking:



#### 1. Empatiza:

Esta primera fase es la clave para completar las siguientes: se trata de poner atención al público al que deseas dirigirte para que comprendas sus necesidades, sus problemas y cómo afectan su vida cotidiana. Podés utilizar entrevistas o convocar a la participación de grupos de personas que representan al segmento que deseas ofrecer tu nuevo producto o servicio. De esa forma, escucharás de viva voz los aspectos que deberás considerar para realmente crear algo que genere un valor real en la gente. Se trata de que logres ponerte en los zapatos de los demás y entiendas las razones detrás de sus peticiones. Tus user personas podrán ayudarte también en esta etapa, en caso de que no tengas la oportunidad de programar interacciones directas, por lo que no debes dejar fuera una investigación profunda sobre los perfiles que se beneficiarán con tu producto o servicio.

#### 2. Define:

Gracias al trabajo que realizas en la primera fase, tendrás información y datos muy valiosos que te ayudarán a encontrar la forma de definir el problema que vas a resolver. Es decir, que gracias a la fase de empatía, en este momento podrás analizar el material que lograste recavar y te darás cuenta de que hay ciertos obstáculos que se repiten o que se presentan constantemente.

Eso te permitirá crear hipótesis y posibles soluciones, comenzando a clasificar esas oportunidades que puedes aprovechar para tu siguiente innovación.

### **3. Idea:**

Ahora es momento de observar esas hipótesis y soluciones posibles para lanzar ideas. En esta fase no existen las incorrectas porque lo importante es comenzar el proceso creativo. Lo más seguro es que lo primero que se te ocurra no sea lo más brillante ni original, pero será lo que te dará impulso para llegar a aquellas que serán valiosas. Implementa lluvias de ideas y un tablero para anotar lo que junto a tus equipos proponen, para así también identificar rápidamente aquellas que se repiten o son muy parecidas o, incluso, las que eventualmente serán descartadas por no ser convenientes.

### **4. Prototipa:**

Cuando elijas las ideas más valiosas, podrás decidir cuáles de ellas se convertirán en un prototipo. Es decir, si una o más pasarán a la siguiente fase, en la que se les da forma o una representación gráfica que las acerca a lo que podrían ser realmente. Dependiendo del tipo de producto o servicio, el prototipo es una maqueta, un mock-up de un artículo, un plano o un dibujo detallado de cómo funcionará. La función del prototipo es poner en evidencia qué tan sencillo es utilizar el producto o qué tan práctico puede ser el servicio que estás diseñando. Por eso es buena idea que las personas que representan tu público objetivo lo conozcan, ya que sus comentarios aportan conclusiones que quizá no habías considerado por involucrarte en su creación.

### **5. Testea:**



El prototipo se pone en manos de una persona que podría utilizarlo en su día a día. Es alguien que no tiene tu mismo contexto, porque no es parte de tu equipo de design thinking, y, por lo tanto, tal vez le sea más complicado entender funciones, características o por qué un artículo tiene una forma en particular. Así, podrás hacer cambios pertinentes o ajustes antes de fabricar o lanzar un servicio que, si ignoras esta fase, no tendrá la misma aceptación por su dificultad o poca practicidad en su uso. Tené en cuenta que, incluso, podría ser que en esta quinta fase descubras que es necesario repetir todo el proceso desde el principio, porque si hay errores en tu investigación, análisis de información y creación de ideas, tu prototipo no será el adecuado. Pero eso es lo maravilloso del design thinking: está hecho para probar y fallar hasta que encuentres la solución ideal.

---

## ¡Exploraremos ejemplos de proyectos UX!

Para iniciar el proceso de diseño de interfaz de usuario (UI), es fundamental basarse en **proyectos de experiencia de usuario (UX)**.

Esos proyectos contienen **investigación en el diseño de experiencias** que implicó recopilar datos confiables sobre el comportamiento y las necesidades de los potenciales usuarios de la interfaz. El objetivo fue obtener una base sólida para poder crear aplicaciones fáciles de usar, comprensibles y eficientes para que los usuarios/as puedan alcanzar rápidamente sus objetivos.

Para comenzar este nuevo desafío, **es necesario contar con un informe UX (proyecto)** con todo el proceso de investigación.

A continuación, te presentamos algunos ejemplos que podrían ser útiles en este nuevo proceso. ¿Te gustaría revisar alguno de ellos para dar inicio a tu proyecto?



## Proyecto 1 [TribuX Music](#)

**Problemática abordada:** En la actualidad, la sobreinformación a la que estamos en contacto diariamente, provoca que pasemos por alto información que realmente nos interesa. Esto les sucede a muchos usuarios interesados en asistir a recitales de sus artistas favoritos. Causando confusión y provocando la inasistencia hacia esos shows que aspiran a ir.

## Proyecto 2 [Travel Bike](#)

**Problemática abordada:** Las personas que quieren conocer lugares nuevos en bicicleta, ya sean residentes permanentes o temporarios, encuentran dificultades para encontrar las rutas más seguras y/o coordinar en un grupo para recorrerlas.

## Proyecto 3 [TaskTamer](#)

**Problemática abordada:** En la actualidad, la sobreinformación a la que estamos en contacto diariamente, provoca que pasemos por alto información que realmente nos interesa. Esto les sucede a muchos usuarios interesados en asistir a recitales de sus artistas favoritos. Causando confusión y provocando la inasistencia hacia esos shows que aspiran a ir.

## Proyecto 4 [EmergenciasApp](#)

**Problemática abordada:** En ocasiones, las personas pueden enfrentarse a emergencias imprevistas en sus casas que requieren la atención de un profesional de forma inmediata, como la pérdida de llave de la puerta principal, una filtración de agua e incluso pérdida de gas. En estas situaciones, es fundamental encontrar a un profesional capacitado y confiable que pueda solucionar el problema en el menor tiempo posible.

Suele suceder que al momento de contactar a un profesional de ésta índole los precios sean muy elevados y los tiempos desmesurados.



## Proyecto 5 [LibreLibro](#)

**Problemática abordada:** Conseguir un libro nuevo puede convertirse en un problema para los estudiantes, debido a que el precio suele estar por encima de sus presupuestos y muchas veces resulta difícil conseguirlos usados.

---

¡Talento Lab te está esperando!



Imaginá que recibís una invitación para participar en el proceso de selección de Talento Lab una startup ubicada en Buenos Aires en el barrio de Retiro.  
¿Cuál sería el reto? Completar una pasantía de aprendizaje que pondrá a prueba todas tus habilidades y aprendizaje.  
A partir de este momento un equipo de expertos te guiarán en este emocionante viaje.



## Acerca de TalentoLab.

En **TalentoLab** no solo vamos a diseñar interfaces, sino que crearemos **experiencias**.

El equipo es apasionado por transformar ideas complejas en soluciones intuitivas, funcionales y visualmente impactantes. En el corazón de su trabajo está la colaboración constante y el aprendizaje colectivo, lo que le permite evolucionar junto con las necesidades de los usuarios y usuarias. Siempre a la vanguardia de las tendencias de diseño UX/UI, se especializan en crear productos digitales que conecten con los usuarios y usuarias, brindando resultados excepcionales.

## ¡Te presentamos al equipo!



### Lía Durán –

Directora de Estrategia UX

Especialidad: Investigación de usuarios, estrategia UX, pruebas de usabilidad.

Personalidad: Analítica y empática, Lia tiene la habilidad de leer entre líneas lo que los usuarios realmente necesitan. Su enfoque se basa en la investigación y el análisis de datos para crear experiencias digitales completamente alineadas con las expectativas del usuario. A menudo es la primera persona que establece las bases del proyecto, creando una visión clara y estratégica.



### Maximiliano Cruz (Max) –

Director de Diseño UI



Especialidad: Diseño visual, diseño de interfaces, prototipos de alta fidelidad.

Personalidad: Creativo y perfeccionista, Max es un experto en transformar conceptos en interfaces visuales impactantes. Su estilo se caracteriza por una mezcla de estética moderna con una funcionalidad impecable. Es un líder que aprecia la colaboración y siempre está dispuesto a escuchar nuevas ideas para enriquecer los diseños.



### Sofía Gómez –

Jefa de Prototipado y Motion Design

Especialidad: Prototipos interactivos, microinteracciones, animaciones y UX motion.

Personalidad: Sofía es dinámica, detallista y amante de la animación. Con su enfoque en la interacción y el movimiento, logra que los prototipos cobren vida, mejorando la experiencia de usuario con transiciones fluidas y animaciones suaves.



### Carlos Pérez –

Director de Desarrollo y Tecnología UX

Especialidad: Desarrollo de interfaces, integración de sistemas, adaptabilidad de diseño.

Personalidad: Carlos es un pragmático con un enfoque en la implementación tecnológica. Su conocimiento profundo de las plataformas y tecnologías lo convierte en un pilar en la traducción de los diseños en código funcional. Carlos es el

puente entre el diseño y el desarrollo, asegurando que las ideas se implementen sin comprometer la calidad.





### Valentina Ruiz –

Gestora de Proyectos UX/UI

Especialidad: Gestión de proyectos, planificación, coordinación entre equipos.

Personalidad: Organizada, comunicativa y con una visión global del proceso de diseño, Valentina es la persona que mantiene a todos los involucrados en el proyecto alineados, desde el equipo de diseño hasta los clientes. Su habilidad para gestionar plazos y recursos asegura que el proyecto avance sin contratiempos.

## Situación Inicial en TalentoLab

Esta historia comienza cuando Lia Durán, al descubrir una oportunidad para diseñar una aplicación móvil para una nueva empresa de tecnología, decide reunir a su equipo. Este es un proyecto que requiere investigación profunda de los usuarios, prototipos funcionales y una interfaz visual atractiva. Lia sabe que **necesita un equipo diverso y altamente especializado**.

Realizan una búsqueda de un talento para sumar que pueda crear una experiencia digital que transforme la forma en que los usuarios interactúan con la tecnología.

Para poder participar **deberás realizar todas las tareas que te serán asignadas en cada encuentro** y presentar tu proyecto final.

¿Te animas a participar?



---

## Reflexión Final

¡Felicitaciones! En esta primera clase, hemos dado el primer paso en un emocionante viaje hacia el diseño de experiencias significativas. Exploramos los conceptos básicos de UX y UI, comprendiendo que el diseño no solo trata de cómo se ve algo, sino de cómo funciona y resuelve necesidades reales de los usuarios.

El enfoque del Design Thinking nos introdujo a una metodología que prioriza la empatía, la definición clara de problemas, la generación de ideas innovadoras, y la importancia de probar soluciones de manera iterativa. Esta perspectiva será clave en nuestro aprendizaje y en los proyectos que desarrollemos a lo largo del curso.

Al analizar ejemplos de proyectos reales, vimos cómo estos principios se aplican para crear productos que no solo cumplen objetivos funcionales, sino que también generan impacto emocional y práctico en quienes los utilizan.

Esta clase nos deja con una sólida comprensión inicial y una invitación a cuestionar, explorar y experimentar. El diseño UX/UI no es solo una disciplina; es una forma de pensar y de crear con propósito. ¡El camino apenas comienza!

---



## Materiales y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

### Ejemplos de Proyectos Inspiradores

- *Behance*: Una plataforma para explorar proyectos destacados en diseño UX/UI ([www.behance.net](http://www.behance.net)).
- *Dribbble*: Ideas visuales y conceptuales para interfaces y experiencias ([www.dribbble.com](http://www.dribbble.com)).

### Libros Recomendados

- **"No me hagas Pensar" Steve Krug**  
Este libro es fundamental para entender los principios básicos de usabilidad en el diseño UX. Krug ofrece consejos prácticos para mejorar la experiencia de los usuarios de forma sencilla y efectiva.
- **"How to Start Your First UX Project"** en Medium.Nielsen Norman Group (NNG) Articles  
*Nielsen Norman Group*  
Artículos de investigación, informes y recursos prácticos sobre usabilidad y experiencia del usuario. Este sitio es una fuente excelente para los principios fundamentales y las últimas tendencias en UX/UI. (Disponible en: [nngroup.com](http://nngroup.com)).



Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Explóralos y lleva tu aprendizaje al siguiente nivel!

---

## Preguntas para Reflexionar

- ¿Cómo definirías la diferencia entre UX y UI?
- ¿Cómo el enfoque de Design Thinking puede cambiar la manera en que abordamos un proyecto de diseño?
- ¿Qué características deben tener los proyectos de UX para garantizar una experiencia de usuario óptima?
- ¿Cómo integrarías los principios de diseño de la clase en tu próximo proyecto personal o profesional?
- ¿Qué desafíos esperas encontrar al desarrollar un proyecto UX completo?
- ¿Qué aspectos de los ejemplos de proyectos explorados resonaron más contigo y por qué?
- ¿Cuál es la importancia de aprender de los errores durante la creación de un proyecto de diseño?
- ¿Cómo te gustaría que fuera el resultado de tu propio proyecto UX al finalizar el curso?

## Ejercicios Prácticos

El equipo de **TalentoLab** está lleno de entusiasmo por el recorrido que estamos a punto de emprender.



Valentina la Gestora de Proyectos UX/UI te sugiere que para continuar participando, deberás elegir uno de los proyectos UX compartidos para poder desarrollar el proceso UI.

- Proyecto 1 [TribuX Music](#)
- Proyecto 2 [Travel Bike](#)
- Proyecto 3 [TaskTamer](#)
- Proyecto 4 [EmergenciasApp](#)
- Proyecto 5 [LibreLibro](#)

¡Estamos entusiasmados por descubrir cómo darás vida a tus ideas!

## Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Asegurate** de haber seleccionado el proyecto UX que más te interese.
- **Explorá** todo el reporte del proyecto para ponerte en tema.
- **Intentá** visualizar cómo lo verías convertido en aplicación.





**Buenos Aires**  
*aprende*  
Agencia de Políticas para el Futuro

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad