

FUNDAMENTALS

¡Bienvenidos!

Desde el claustro de Digital Product Design, hemos preparado este material previo al inicio del programa para que vayas preparándote para poder sacar todo el jugo al Bootcamp desde el primer día.



01

Conocimientos previos

Lo primero de todo, vamos a conocer el vocabulario básico, la historia y los principios que subyacen bajo la disciplina del Diseño UX/UI es clave para conseguir un rápido aprendizaje posterior.



En The Bridge tenemos una cuenta única para todos los alumnos de UXUI:

- Usuario: marina.uxui2020@thebridgeschool.es
- Contraseña: UX@TheBridge

Nuestra biblioteca

Antes de nada, para ampliar conocimiento y acceder a las lecturas y vídeos que te proponemos a continuación, es importante que conozcas y guardes las claves de acceso a nuestra biblioteca.



Glosario

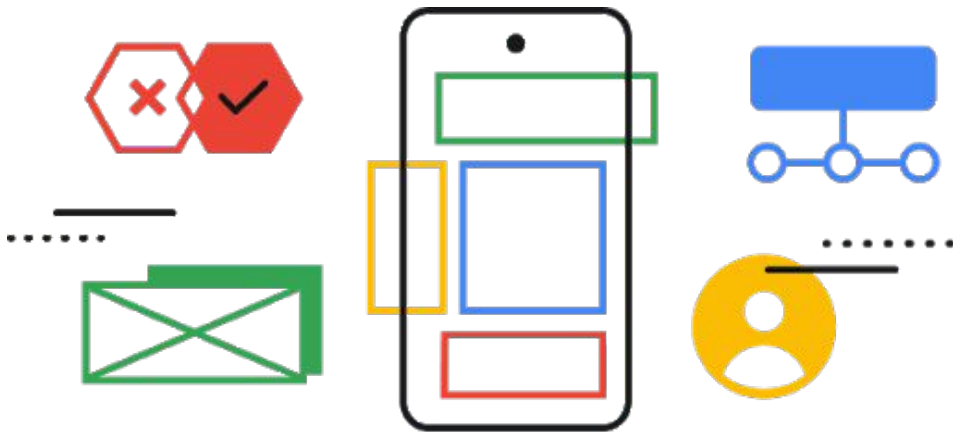
Algunos términos que utilizamos, para que te vayas familiarizando con ellos.

Experiencia de Usuario



Los inicios de la experiencia de usuario

Con [este artículo](#) podrás conocer los inicios de la UX, además [este libro](#) es un básico que te ayudará a entender cómo la experiencia de usuario nace desde facilitar la interacción con el producto a través de la usabilidad.

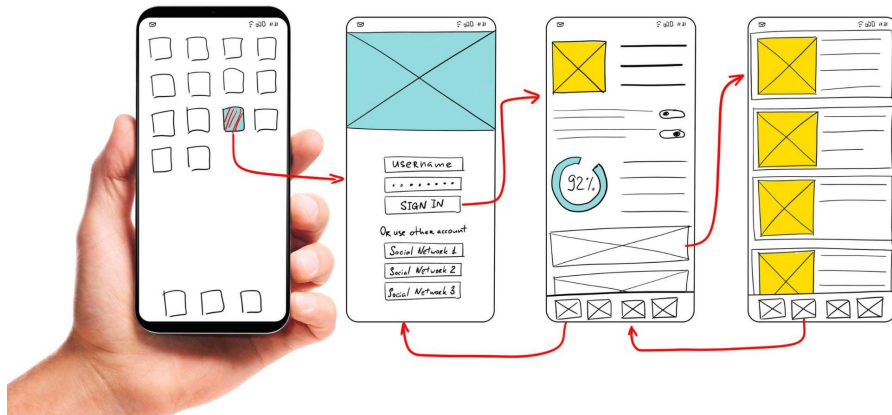


Introducción a la experiencia de usuario

Breve explicación de lo que es el diseño de experiencia de usuario y en qué se fundamenta.

[Leer artículo](#)

01. Conceptos básicos



Introducción a la interfaz de usuario (UI)

Breve explicación de lo que es el diseño de experiencia de usuario y en qué se fundamenta.

02

Actores clave

Es importante que incidáis en conocer todo lo posible sobre el diseño de producto digital así como conocer y ampliar los conocimientos sobre la gestión de proyectos.

Idea, Producto y Negocio: Tres pasos en la creación de productos y servicios digitales innovadores by Justo Hidalgo

Ideas de negocio centradas en el usuario

Desde The Bridge os recomendamos este libro que ilustra muy bien el papel del diseñador de productos en el mundo laboral actual.

Libro O'Reilly



Gestión de proyectos ágiles

Cultivating an Agile Mindset

Aprende a optimizar tu tiempo e identificar ladrones de tiempo, descubre las ventajas de trabajar en proyectos y conoce Agile y algunas de sus prácticas como Scrum, Lean y Kanban.

[Ver presentación](#)

UX Fundamentals for Non-UX Professionals

by Edward Stull

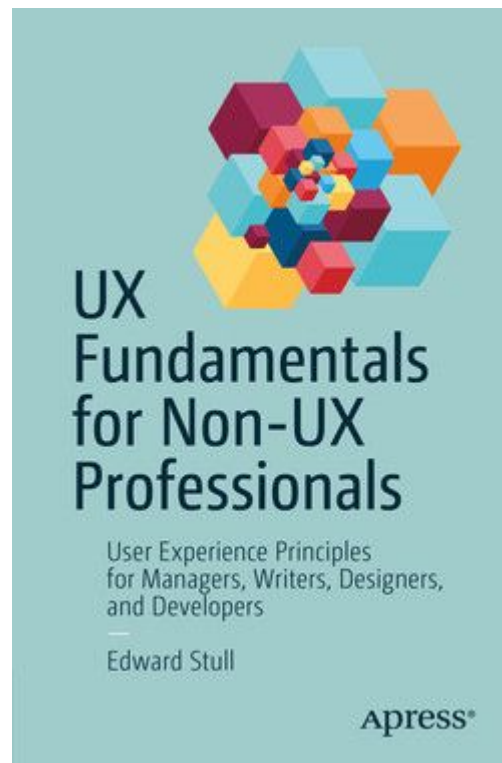
Si las tareas del prework te han sabido a poco...

¡Aquí te dejamos una serie de capítulos para dejar que tu curiosidad siga creciendo!

Part I: UX Principles

1. UX Is Unavoidable
2. You are not the user
3. You compete with everything
4. The user is on a Journey
5. Keep it simple
6. Users collect experiences
7. Speak the User's Language
8. Favor the familiar

[Libro O'Reilly](#)



100 Things Every Designer Needs to Know About People

by Susan M. Weinschenk (2nd Edition)

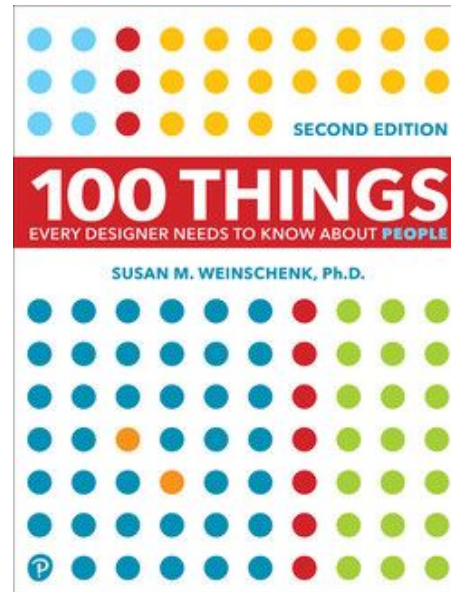
How people see

- 3. People identify objects by recognizing patterns
- 5. There's a special part of the brain for processing simple visual features
- 6. People scan screens based on past
- 9. People believe that things that are close together belong together
- 12. Colors mean different things to different cultures

How people read

- 13. It's a myth that words in all caps are inherently hard to read.

[Libro O'Reilly](#)



Vuelve a...

UX Fundamentals for Non-UX Professionals

by Edward Stull

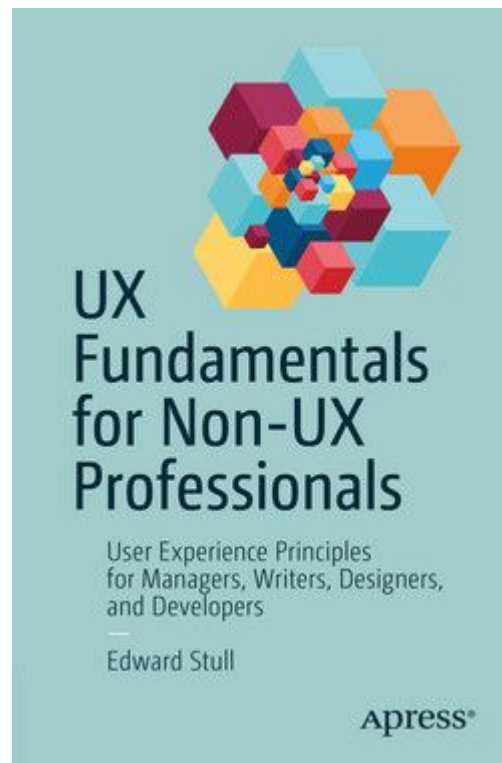
Part II. Being Human:

- 13. Perception
- 14. Attention
- 18. Rationalization
- 20. Storytelling

Part IV: Process

- 38. Personas
- 39. Journey Mapping
- 40. Knowledge mapping
- 42. Heuristic Review

[Libro O'Reilly](#)



Design Sprint

by Richard Banfield, C. Todd Lombardo, Trace Wax

- Chapter 1, what is a design sprint?
- Chapter 2, when (and when not) to do a design sprint
- Chapter 3, how to approach design sprints

[Libro O'Reilly](#)



Vuelve a...

UX Fundamentals for Non-UX Professionals

by Edward Stull

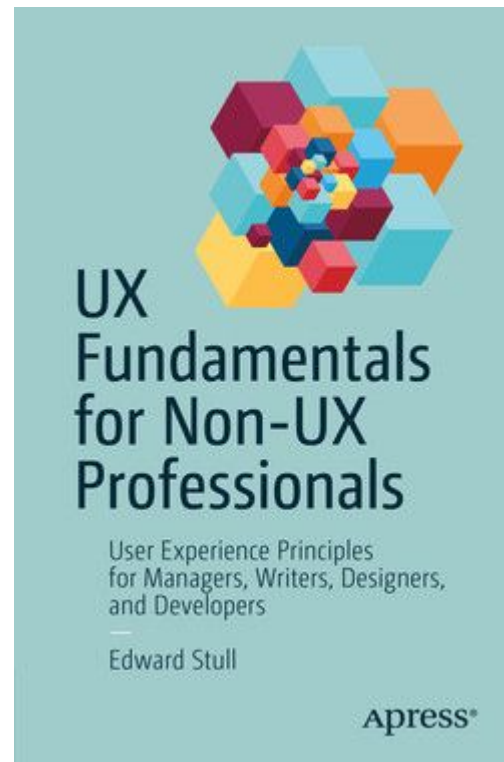
Part III: Persuasion

- 21. Empathy
- 23. Motivation
- 24. Relevancy
- 26. Product

Part IV: Process

- 30. Waterfall, Agile and Kean
- 31. Problem Statements
- 32. The three searches
- 33. Quantitative research
- 35. Qualitative research
- 43. User testing
- 44. Evaluation

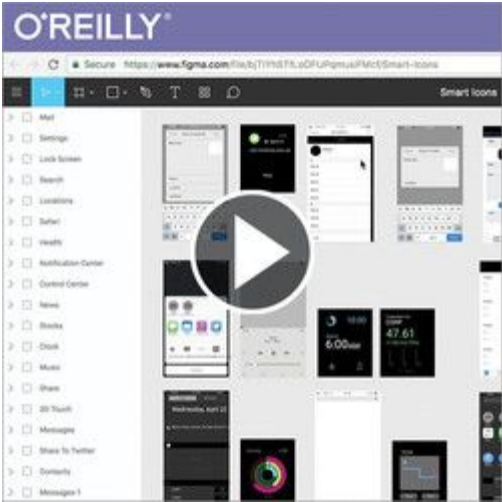
[Libro O'Reilly](#)



Prototyping with Figma

by Andy Anderson

Ver vídeo



03

Herramientas

Conocer las herramientas que utilizaremos a lo largo del bootcamp, tenerlas ya instaladas y estar familiarizados con ellas, nos ayudará a trabajar de forma más ágil desde el primer día.

Slack

Nuestra herramienta de comunicación en los diferentes grupos de The Bridge

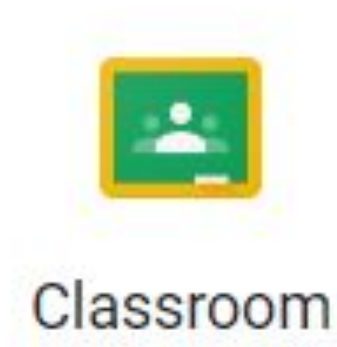
Utilidades:

- Hilos de conversaciones, menciones y reacciones: recupera cualquier hilo de conversación y estate atento a las menciones y reacciones de tus posts.
- Aplicaciones: Añade todas tus herramientas como Dropbox, GitHub, Google Drive...
- Como cuaderno para guardar tus apuntes. Puedes enviarte un mensaje a ti mismo.
- Canales: multitud de canales en los que puedes participar.
- Perfiles: Crea, modifica o actualiza tu perfil en Slack, es lo que los otros usuarios verán de ti.
- Mensajes directos: /msg @usuario [Tu mensaje] con cualquiera de los miembros de una forma privada.
- Emojis: Puedes incluir una de esas caras pulsando +
- Gifs: Instala Giphy y escribe /giphy [la palabra que quieras] -
- Votaciones escribe /poll para organizar una votación en grupo.
- Buscador: En MAC, con Command F y en Windows, con Ctrl F.
- Para saber más atajos, solo hay que desplegarlos pulsando Command / o Ctrl /
- Integra Google Drive podrás ver los archivos en el canal y trabajar sobre ellos.



GOOGLE CLASSROOM

- Este es el espacio donde compartiremos recursos, tareas y preguntas.
- Es importante que sepas cuáles son sus funciones y cómo se utiliza, así que aquí tienes un vídeo tutorial para que le saques el máximo partido a esta herramienta.
- Dentro de él, encontrarás, además de esta presentación con el pre-work , un cuestionario para que contestes una vez lo finalices.
- El claustro irá subiendo los contenidos diarios y los vídeos grabados de las clases.
- Revisa tu email, en el que has recibido esta presentación, porque a ese mismo email hemos asociado tu cuenta para que entres en tu classroom. Si con tu email personal y sin necesidad de crear y recordar otra contraseña. Así de fácil.



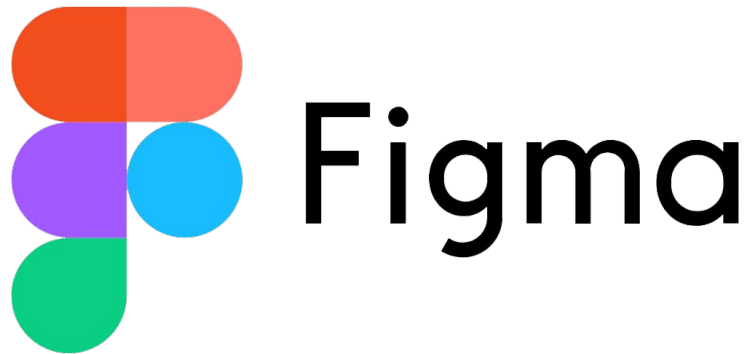
Figma

Donde diseñamos la parte visual
(la UI) de nuestro producto

Utilidades y trucos

- Es la herramienta que utilizaremos para diseñar el visual de nuestro producto digital, hacer el prototipado y las interacciones.
- Podéis empezar a curiosear por la interfaz para que os resulte familiar, pero la veremos a fondo durante el bootcamp.
- Tenemos acceso a una licencia premium gratuita durante dos años por ser estudiantes. Os adjuntamos un manual de como instalar la herramienta con dicha licencia.

[Accede al manual de instalación aquí](#)



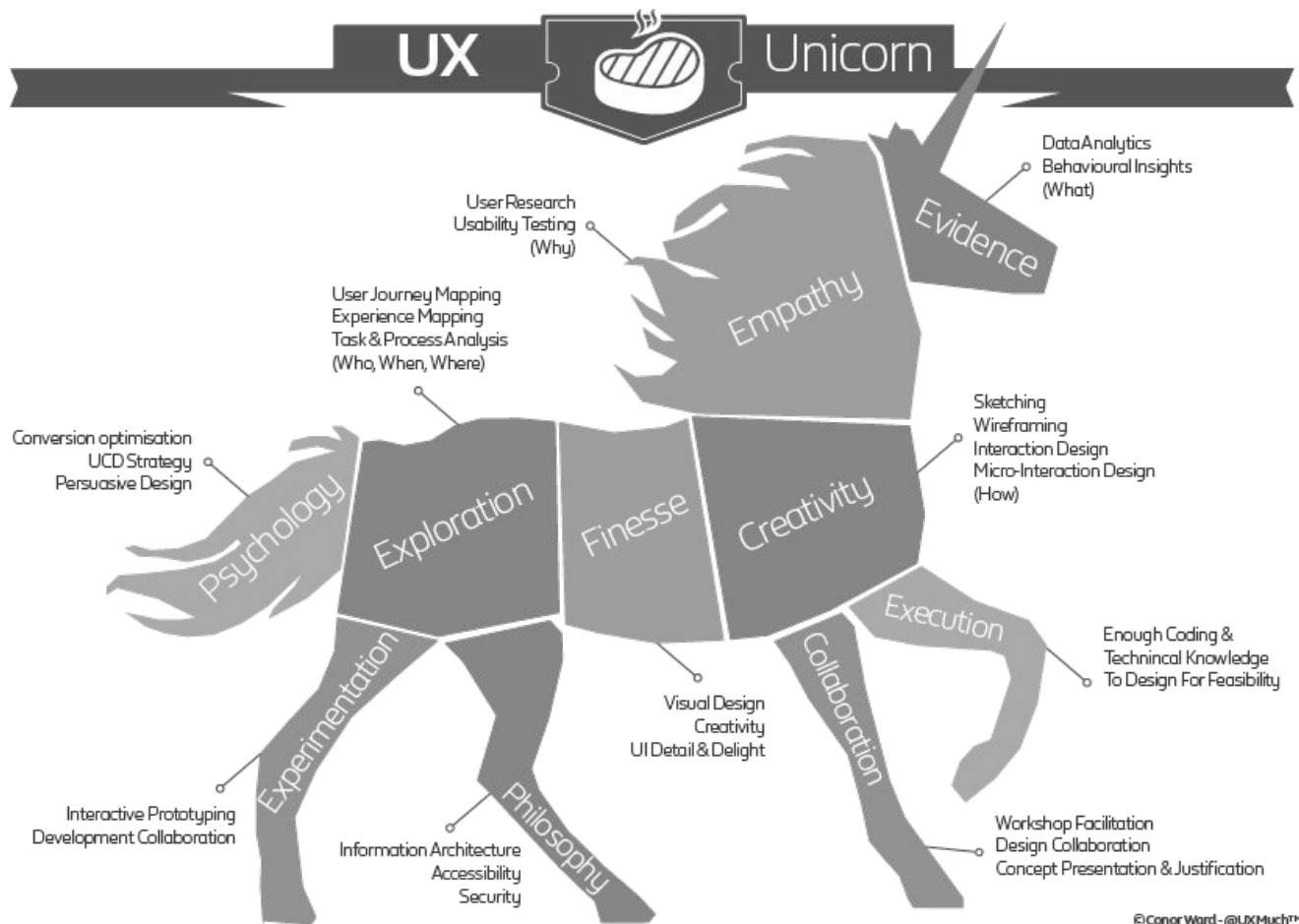
04

Tu papel y la estrategia

Descubre todas las habilidades clave de un diseñador UXUI y las etapas de un proceso de diseño de producto digital completo.

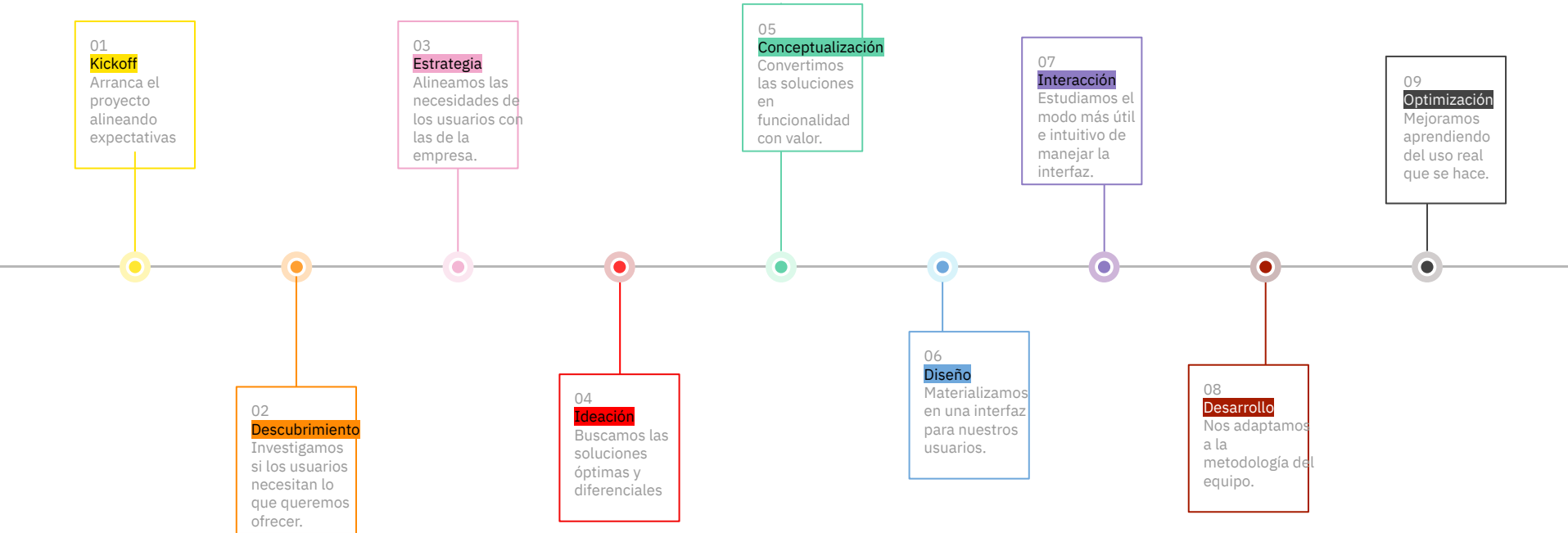
Tu papel

Todas las skills
qué necesitas



La estrategia

Proceso completo diseño de producto



Muchas gracias

