

Diseño UX

Clase 01 | Introducción al Diseño UX UI

Proyecto Integrador Final

Obligatorio | Entregable

¿Cómo se construye el proyecto integrador?

Al final de la cursada, serás evaluado mediante la entrega de un **Proyecto Integrador**, que es fundamental para completar el curso y cumplir con los requisitos de egreso. Este proyecto se construirá de manera progresiva, combinando la resolución de **Ejercicios Prácticos** y la **Pre-Entrega de Proyecto** presentes a lo largo de la cursada.

Las consignas a evaluar en este proyecto final integrador estará constituido por la resolución de los "**Ejercicios Prácticos**" presentes a lo largo de la cursada en función del proyecto integrador.

Proyecto Integrador Final

Obligatorio | Entregable

Desarrollarás de un caso de estudio que incluya el reporte completo de diseño UX de una app que detalle cada aspecto del proceso.

El reporte incluirá:

- Planteamiento y research.
- Benchmarking.
- Mapa de Empatía.
- Arquetipos de personas.
- Encuestas Cuantitativas.
- Entrevistas Cuantitativas.
- User Journey Map.
- POV y Storytelling
- Storyboard
- Producto Mínimo Viable (MVP)
- Arquitectura de la Información - Card sorting
- Arquitectura de la Información - Mapa de Sitio
- Recorridos de usuario: Task Flow + User Flow
- Prototipado

Formato de entrega:

El proyecto final debe ser entregado mediante la carga de un enlace en el campus virtual

Formato de Entrega: El proyecto se entregará en dos versiones:

- 1) Url de acceso a Google Slides.
- 2) Versión PDF optimizado.

Nombre de los archivos: proyecto-final-diseñoux_comisión_apellido_nombre

Enfoque inmersivo

En este curso utilizaremos un enfoque inmersivo como herramienta fundamental para que puedan experimentar los roles mas solicitados en el mercado. Este curso va más allá de la enseñanza de programación; su objetivo es prepararlos para enfrentarse a problemas del mundo real en entornos laborales.

Este enfoque nos ayuda a:

1

Conectar con situaciones reales.

2

Desarrollar pensamiento crítico.

3

Hacer el aprendizaje más significativo.

4

Vivir la experiencia de un profesional.



Cada ejercicio en el curso será como un capítulo de una historia. Ustedes serán los protagonistas, y su misión será utilizar las herramientas brindadas en las clases para superar los retos que se les presenten.

Diseño UX

Clase 01

Introducción al Diseño UX UI

- Diseño UX UI
- Usabilidad
- Manejo de imágenes para productos digitales.
- Reporte de Investigación UX
- Análisis de proyectos finales integradores

Clase 02

Investigación UX

- Diseño Centrado en el Usuario
- Introducción al Caso de Estudio
- UX Research
- Validación
- Marketing insights
- Usuario / Problema /Solución

Diseño UX y UI

UX

Diseño de Experiencias de Usuario

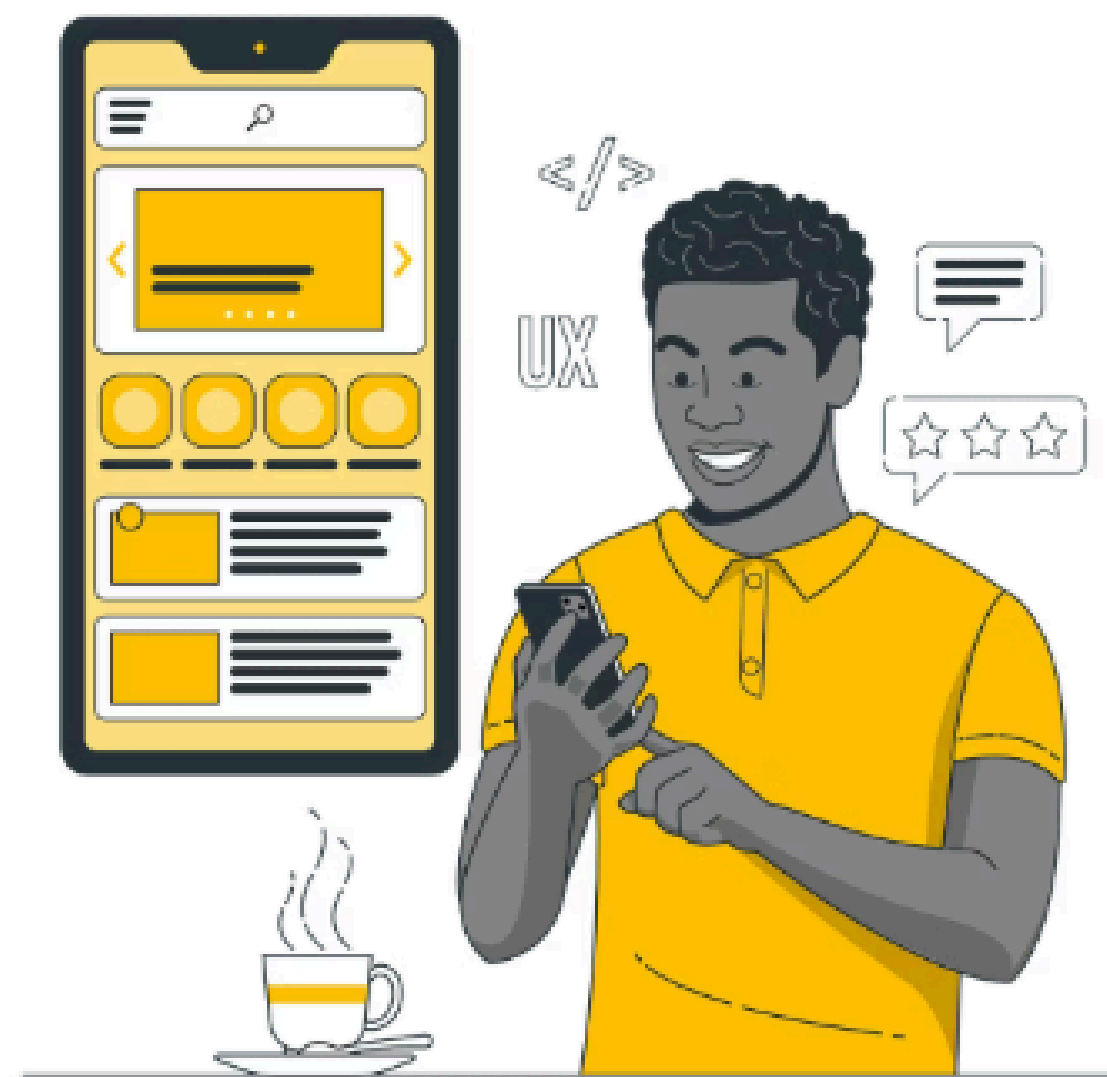
Proceso de crear productos que proporcionen experiencias significativas. Abarca todo el proceso de adquisición e integración del producto.

UI

Diseño de Interfaz de Usuario

Se enfoca en aspectos visuales e interactivos. Determina la apariencia y el comportamiento del producto.





Objetivos del Diseño UX y UI

1

UX

Facilidad de uso, eficiencia, satisfacción, accesibilidad y compromiso del usuario.

2

UI

Atractivo estético, usabilidad, consistencia, accesibilidad y compromiso visual.

Alcances y proceso UX UI

Alcances		Procesos
UX	Se enfoca en la experiencia más amplia de usar el producto (cómo funciona y cómo satisface las necesidades del usuario).	Implica investigación de usuarios, creación de perfiles, wireframing, prototipado y pruebas.
UI	Se enfoca en los aspectos superficiales de un producto (cómo se ve y se siente).	Implica crear diseños visuales, guías de estilo y elementos interactivos.

Diferencias entre UX y UI

UX

Diseño de Interacción

Wireframing

Arquitectura de la Información

Escenarios



UI

Diseño Visual

Layouts

Tipografía

Prototipado

Usabilidad

1

Facilidad de aprendizaje

El sistema debe ser fácil de aprender para el usuario.

2

Eficiencia de uso

Alta productividad para completar tareas.

3

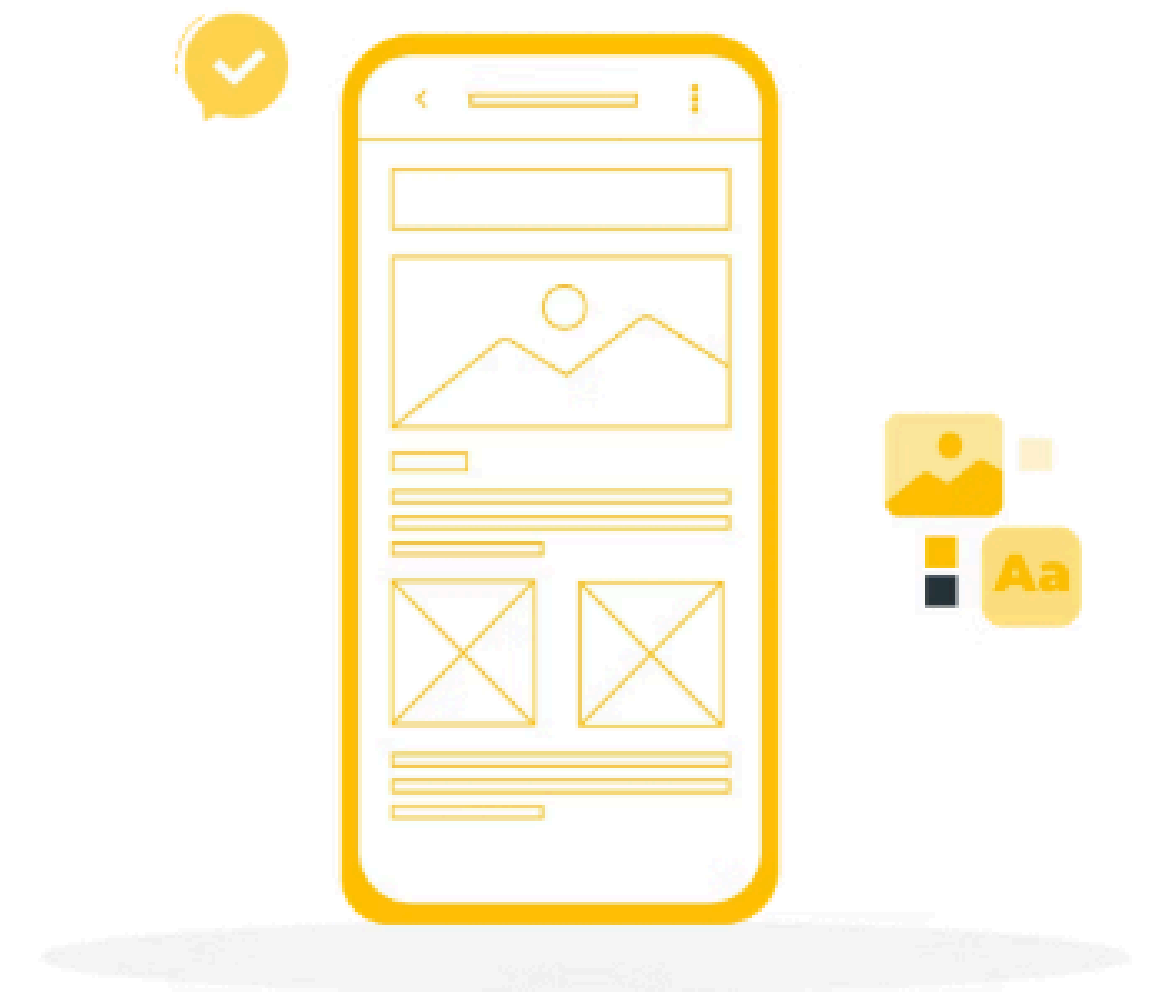
Facilidad de memorización

Fácil de recordar después de periodos sin uso.

4

Errores y satisfacción

Mínimo número de errores y uso agradable.



Usabilidad y Accesibilidad

Objetivo común

Disponibilidad para todas las personas, independientemente de sus capacidades.

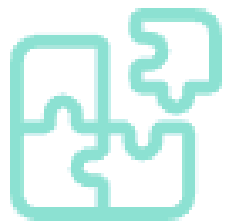
Enfoque

Usabilidad: contextos específicos.
Accesibilidad: diversidad de usuarios.

Diseño universal

Combinación de principios para productos inclusivos y fáciles de usar.

Principios de Usabilidad en Productos Interactivos



Coherencia

Consistencia gráfica e interactiva para evitar confusiones.



Interacción

Predecible, visible y reversible para comodidad del usuario.



Información

Comunicación clara y retroalimentación efectiva.



Control y opciones

Personalización y múltiples formas de encontrar información.

Manejo de Imágenes para Productos Digitales

1

Creación y selección

Imágenes atractivas y relevantes para el contenido.

2

Optimización

Reducción de tamaño sin perder calidad.

3

Adaptación

Visualización correcta en diversos dispositivos.

4

Accesibilidad

Inclusión de descripciones alternativas.



Reporte de Investigación UX

El informe de investigación UX es una recopilación de datos transformados en información valiosa a través del análisis. Su propósito es transmitir todos los detalles relevantes sobre el caso de estudio, permitiendo su integración efectiva en el diseño.

Ejercicio Práctico

Obligatorio | No Entregable

Investigando el Play Store:

1. Ingresá al [Play Store](#) la tienda de aplicaciones creada por Google donde podrás encontrar juegos, películas, música, libros y más.
2. Descarga alguna App y luego contamos:
¿te pareció útil? ¿por qué la elegiste? ¿te resolvió alguna problemática? ¿cuál?

App y resoluciones

1. Realizá una lista con 3 aplicaciones que tengas descargadas en tu móvil que te resuelvan alguna problemática específica.