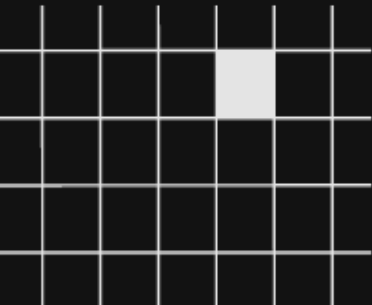


***¡LES DAMOS LA  
BIENVENIDA!***

¿Están listos?





Clase 00. DISEÑO UX/UI

# ***INTRODUCCIÓN GENERAL A UX/UI***



## ***OBJETIVOS DE LA CLASE***

- Conocer los conceptos básicos del curso
- Introducir el cronograma del curso y como será abordado
- Presentar las herramientas a usar en el curso
- Instalar y/o crear usuarios en cada una de las herramientas del curso.

# ***HOLA!***

*Te damos la bienvenida.*

*En un par de días iniciaremos el curso.*

*Pero antes de eso quiero introducirte en algunos  
conceptos básicos y pedirte que tengas listo los  
programas que te solicitaremos.*

***¿ARRANCAMOS?***



***CODER HOUSE***

# ***CONCEPTOS BÁSICOS DEL CURSO***

***¿QUÉ ES UX?***

# ***EXPERIENCIA DEL USUARIO***

UX se refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de usar el producto. El diseño UX abarca aspectos como usabilidad, entrevistas, recopilación de información sobre el producto y estudio de la interacción con el usuario.



# ***ENTONCES...***

Es un conjunto de metodologías orientadas a diseñar un servicio o producto desde la perspectiva de quién será el usuario final, no desde quién lo está desarrollando. Estas metodologías abarcan un amplio espectro de especialidades, cada una con sus respectivos roles, responsabilidades y entregables.


***¿QUÉ ES UI?***

# ***INTERFAZ DE USUARIO***

UI se refiere a todo con lo que los usuarios interactúan de forma directa (la capa externa de un producto digital). Es todo lo que vemos y tocamos en una página web, una aplicación o un dispositivo.

***¿QUÉ ES USABILIDAD?***

# ***INTERFAZ DE USUARIO***

Jakob Nielsen  , considerado el padre de la Usabilidad, la definió como el atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso. Implica el grado en que el usuario puede explotar o aprovechar la utilidad de un producto.

# ***CRONOGRAMA DEL CURSO***



## Analizar/Definir/Idear



1

**Diseño Centrado  
en el Usuario**

2



**Metodologías de Diseño  
y UX Research**

3

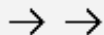


**Arquetipos de Persona y  
Benchmarking competencia**

4



**Entrevistas Cualitativas**



5



**POV & MVP**

6



**Arquitectura de  
Información**

7



**Userflow**

8

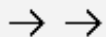


**Prototipo (Wireframe a  
Mano) y Creatividad**



## Diseñar





**Evaluar / Testear**

9



**Prototipo (Wireframe Digital) e Interfaz**

10



**Patrones de Diseño y Contenidos**

11



**Prototipo Funcional y Métricas UX**

12



**Pruebas de Usabilidad**

**Iteración**



13



**Workshop:  
Pruebas de Usabilidad**

14



**Atomic Design**

15



**Sistema de Grilla**

16



**Evaluación Heurística**

**Iteración**





## Iteración



17



**Estándares y Guidelines**



18



**UI Kits y Moodboard**



19



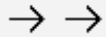
**Accesibilidad**



20



**Motion UI**



21



**Sell Your Story**

22



**Presentación  
Portfolio + Reporte UX**

23



**Workshop: Presentación  
Portfolio +Reporte UX**

24



**Presentación Final**

## Iteración



# ***HERRAMIENTAS DEL CURSO***

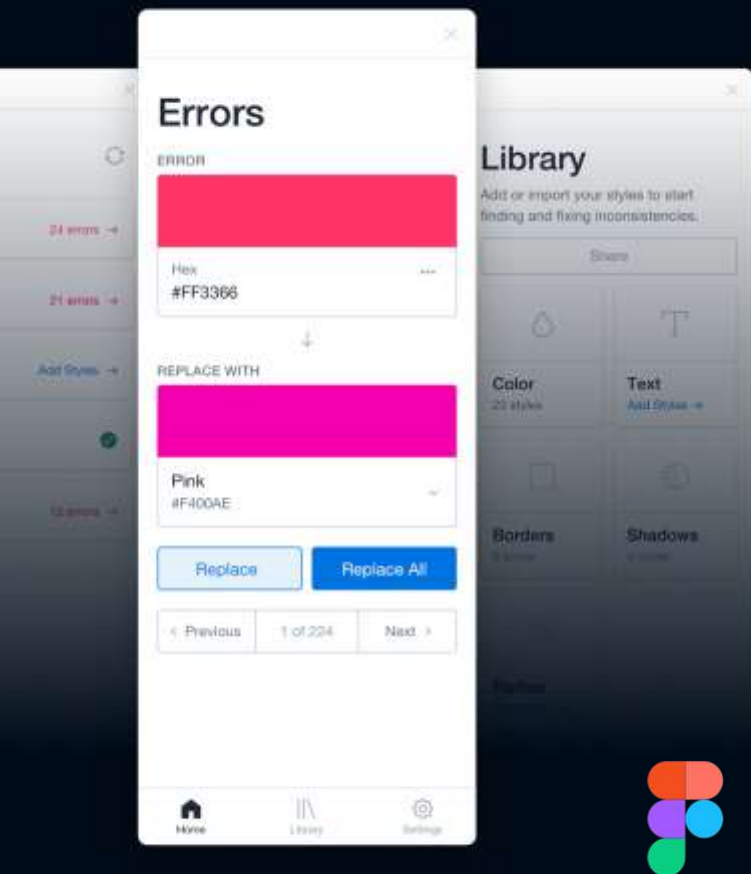
# ***PROGRAMAS Y PLATAFORMAS***



***CONOZCAMOS CADA  
UNA DE ELLAS***

# ***¿POR QUÉ ESTOS PROGRAMAS?***

Éstos serán los programas y plataformas con los que te podrás iniciar o practicar tus habilidades como diseñador de experiencias de usuario e interfaces.



FUENTE: PINTEREST

PROTOTIPADO

## ***Figma***

Figma es una aplicación para diseñar interfaces (app y website) de manera colaborativa.

**DESCARGAR**

***CODER HOUSE***

PROTOTIPADO

# Adobe XD

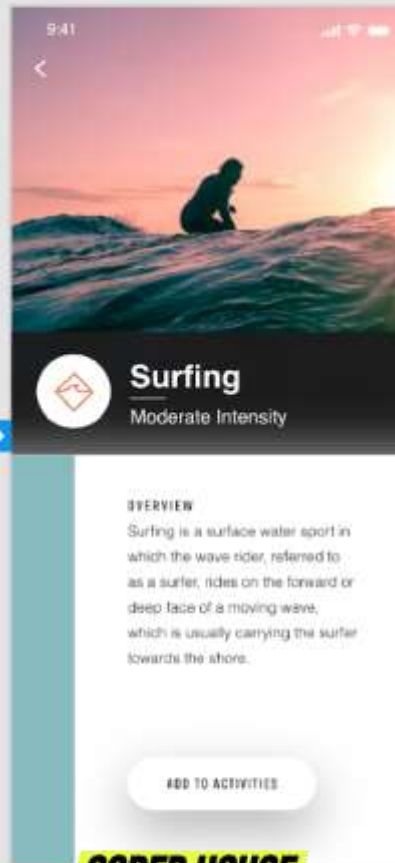
Adobe XD es tu solución de diseño para la creación y prototipado de sitios web y aplicaciones móviles.

**DESCARGAR**

FUENTE: ADOBE XD



Surfing Detail

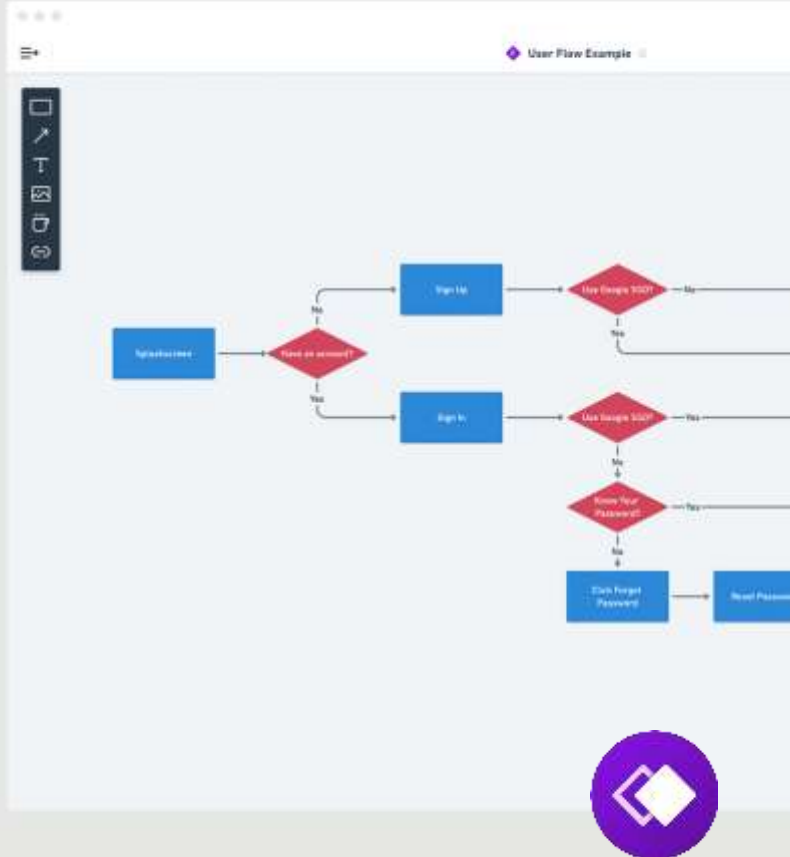


**CODER HOUSE**

# ***¿TENGO QUE USAR LOS DOS?***

No. Llegado el momento deberás usar uno de los dos para generar tu prototipo de producto digital. Te recomendamos que vayas conociendo ambos programas y veas con cual te sentís más cómodo.





FUENTE: WHIMSICAL

## DIAGRAMAS

# *Whimsical*

Plataforma para la creación de diagramas de flujo colaborativos, esquemas y mapas mentales.

**CREAR USUARIO**

**CODER HOUSE**

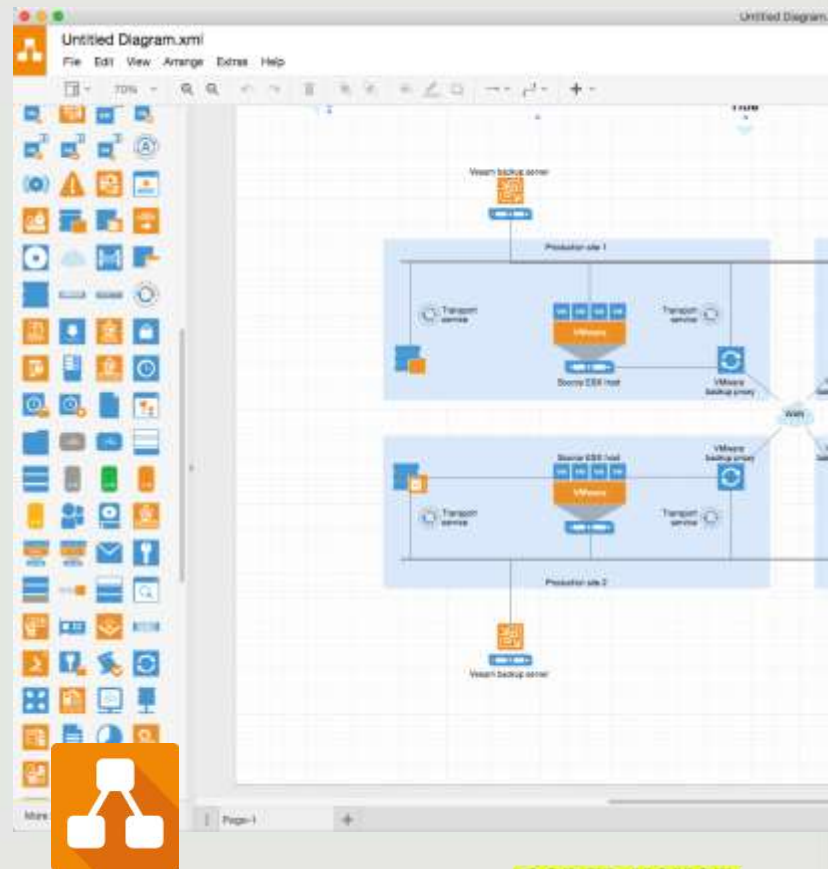
## DIAGRAMAS

# *Draw.io*

Plataforma para la creación de diagramas de flujo colaborativos, esquemas y mapas mentales.

**CREAR USUARIO**

FUENTE: DRAW.IO



**CODER HOUSE**



FUENTE: PINTEREST

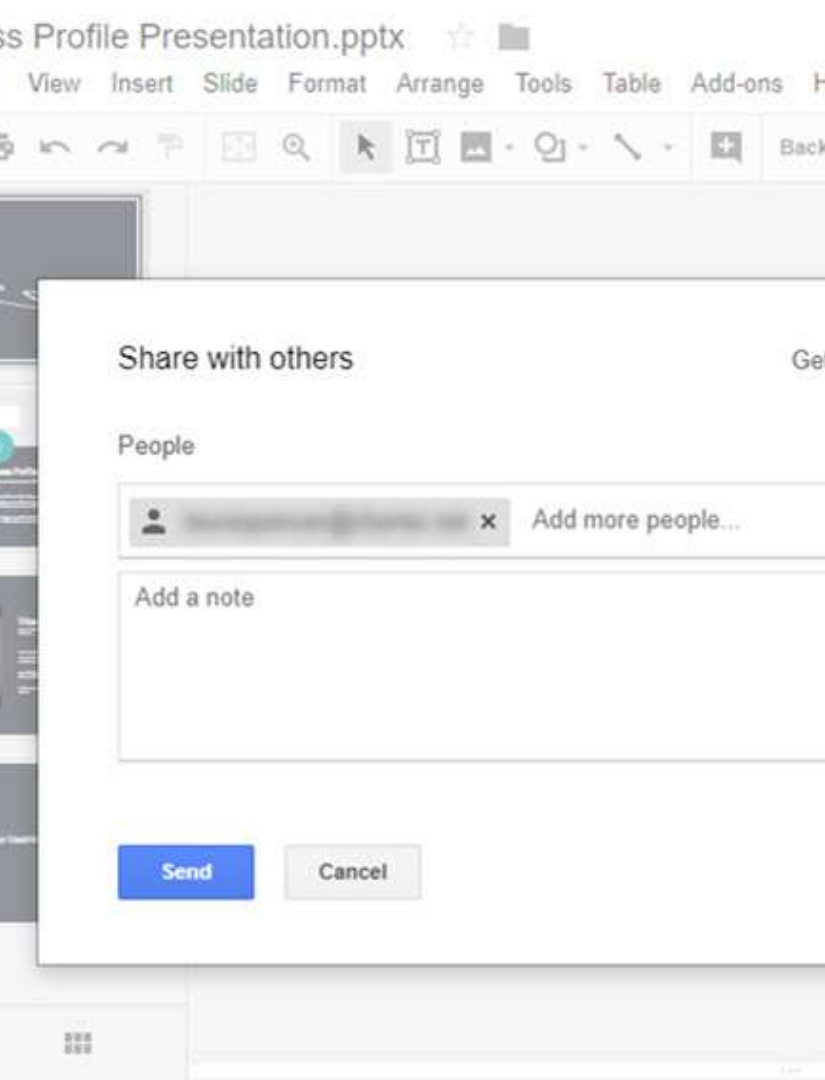
PRESENTACIONES

## ***Google Slides***

Te proponemos ir generando un google slide dónde irás colocando cada uno de los desafíos que haremos durante las clases.

**CONOCER MAS**

**CODER HOUSE**



## PRESENTACIONES

# ***Google Slides / Compartir Enlaces***

No te olvides de habilitar la posibilidad de “comentarios” en tu google slide. Esto ayudará bastante a los tutores y profesores a la hora de hacer una devolución en los desafíos.

# *Behance*

Plataforma de portfolio online  
de proyectos de diseño.

**CONOCER MAS**

FUENTE: BEHANCE

# ignilife

**ignilife** - is a mobile application to improve your health from the Wellness area.

Its main functionality is to provide useful tips for improving health, based on the user's biometric data.

**Bē**



**CODER HOUSE**

# ***ACUERDOS PARA LAS CLASES***

# ***ACUERDOS***



## **Presencia**

Participar y “estar” en la clase,  
que tu alrededor no te distraiga.



## **Escucha Activa**

No es lo mismo escuchar que  
“escuchar”, escuchar más allá de  
lo que la persona está  
expresando directamente.

# ***ACUERDOS***



## **Apertura al aprendizaje**

Siempre, pero siempre podés seguir aprendiendo. Compartir el conocimiento es válido, la construcción colaborativa es la propuesta.



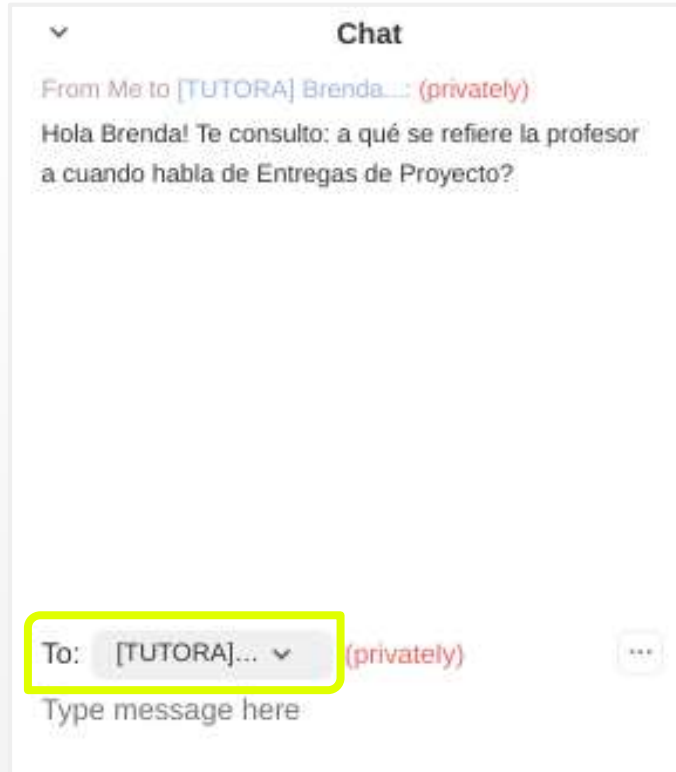
## **Todas las voces**

Escuchar a todos, todos podemos reflexionar. Dejar el espacio para que todos podamos participar.



***ZOOM***

# ***INTERACCIÓN EN CLASE***

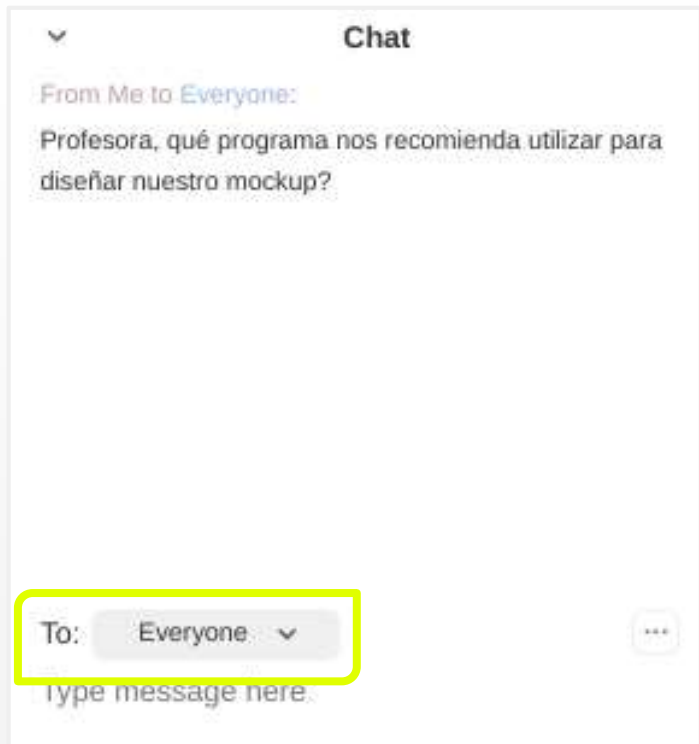


Para mantener una comunicación clara y fluida a lo largo de la clase, establecemos dos reglas:

1

***Mientras el docente explica....***

Deberás consultarle directamente **por privado** a tu tutor por el chat de Zoom.



2

## ***Cuando el docente abre un espacio de consultas***

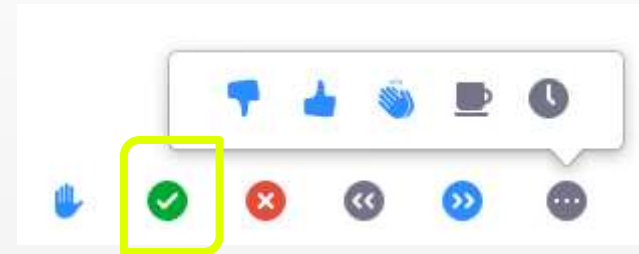
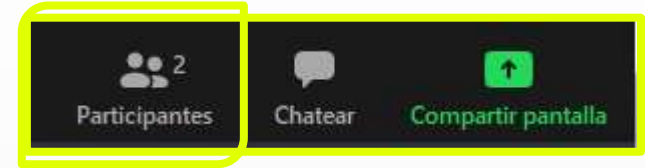
Entre contenido y contenido, **el docente abrirá breves espacios de consulta**. Allí podrás escribir en el chat tu pregunta para que el docente pueda leerla. **¡Ojo!** No te olvides de seleccionar “**todos**” para que todos puedan leerte (y no solo tu tutor). ¡Tu duda puede ayudar a otros!

# Funcionalidades

Para evitar saturar el chat de mensajes, utiliza los signos que figuran en el apartado de “participantes”, dentro de Zoom\*\*.

**Por ejemplo:** si el docente pregunta si escucha su audio correctamente, deberán seleccionar la opción “Sí” o “NO”.

*\*\* Para quitar el signo, presioná el mismo botón nuevamente o la opción “clear all” (borrar todo).*



# ***TIPOS DE ACTIVIDADES Y MOMENTOS DE CLASE***

# ***TIPOS DE ACTIVIDADES***

Son actividades o ejercicios que se realizan en clase para que la misma pueda enfocarse en la práctica. Existen dos tipos de desafíos:



## **Desafíos entregables**

Relacionados completamente con el Proyecto Final. Deben ser subidos **obligatoriamente** a la plataforma para que el docente pueda corregirlos.

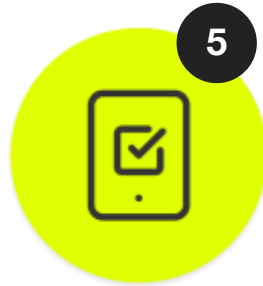


## **Desafíos genéricos**

Ayudan a poner en práctica los conceptos y la teoría vista en clase. No deben ser subidos a la plataforma.

# ***PROYECTO FINAL***

Es la sumatoria de los desafíos que se realizan clase a clase. Se va creando a medida que el alumno sube los desafíos entregables a nuestra plataforma.



## **Entregas parciales del proyecto final**

Cinco envíos parciales de la entrega final del curso. Cada una de ellas es integradora de los desafíos de cada clase.



# ***¡IMPORTANTE!***

Los desafíos tienen fecha de entrega 7 días después de finalizada la clase. Te sugerimos llevar las entregas al día.

LUNES 16/03 20:30HS

10. Estrategia de contenido para Twitter y LinkedIn

DESAFÍO - EXPIRA EL 23/03/2020

Crear publicaciones para Twitter

HOY 20:30

Tenes tiempo hasta el 23/03/2020

ENTREGAR

The screenshot shows a user interface for a challenge. At the top, it says 'LUNES 16/03 20:30HS'. Below that is the challenge title '10. Estrategia de contenido para Twitter y LinkedIn'. To the right of the title are icons for a thumbs up, a red button that says 'HOY 20:30', and a folder icon. Below the title, there's a box that says 'DESAFÍO - EXPIRA EL 23/03/2020' and 'Crear publicaciones para Twitter'. To the right of this box is a dark grey box that says 'Tenes tiempo hasta el 23/03/2020' with a speech bubble pointing to a button that says 'ENTREGAR' with an upward arrow icon.

# ***MOMENTOS DE CLASE***

Son instancias puntuales durante el desarrollo de la clase que buscan la interacción, el trabajo colaborativo o ampliar el material de clase, entre otras características. A continuación se detalla cada uno:



## **Ejemplo en vivo**

Tiene por objetivo que el docente muestre a los alumnos desde el uso de un programa, hasta la confección de ciertos desafíos con un ejemplo puntual en vivo.



## **Actividades Colaborativas**

Se harán usando la función “breakout rooms de ZOOM” (salas de trabajo). En su mayoría, estarán guiadas por los tutores con la coordinación del profesor.

# ***MOMENTOS DE CLASE***



## **¡Para pensar!**

Consiste en algún concepto que se propone reflexionar grupal o individualmente. Pueden llevarse a cabo mediante la función “Encuesta en Vivo” de Zoom o a través de quizzes.



## **¡Para recordar!**

Utilizado para destacar algún concepto o autor importante que se debe tener en cuenta. ¡Para que no se te olvide!

# ***MOMENTOS DE CLASE***



## **Codertips**

Contenidos audiovisuales o podcast de nuestro canal de Youtube con más información sobre algún contenido. No te los pierdas para ampliar tus conocimientos de forma interactiva.



## **Material ampliado**

Bibliografía, links de interés, herramientas y/o recursos que brindamos a los estudiantes para ampliar conocimientos del curso. Están disponibles en el ["Repositorio de contenidos"](#).

# ***GLOSARIO UX-UI***

***A LO LARGO DEL CURSO  
ARMAREMOS, COLABORATIVAMENTE,  
UN GLOSARIO CON LOS CONCEPTOS  
MÁS IMPORTANTES.***

***TAMBIÉN TE IREMOS PRESENTADO UN  
MAPA DE CONCEPTOS PARA QUE  
PUEDAS RELACIONAR CADA UNO DE  
LOS TEMAS QUE VEREMOS***

***CODERTIPS***

***CODER HOUSE***





***TE INVITAMOS A QUE MIRES LOS  
SIGUIENTES CODERTIPS DE LA CLASE 0***



## ***VIDEOS Y PODCAST***

- De Diseño Digital/Gráfico a Diseño UX en Accenture | *Ayelen Miramontes* | [ENLACE](#)
- Cómo Pasar del Diseño Gráfico al Diseño UX UI | *Julieta Solla* | [ENLACE](#)
- De Diseño Industrial a Diseño UX/UI en Almundo | [ENLACE](#)
- Cómo Creé y Diseñé mi Propia App | *Juan Manuel Gelay* | [ENLACE](#)

***¿PREGUNTAS?***





***¡MUCHAS  
GRACIAS!***



## Resumen de lo visto en clase hoy:

- Conocer los conceptos básicos del curso.
- Presentar las herramientas a usar en el curso.
- Instalar y/o crear usuarios con cada una de las herramientas del curso.



***OPINÁ Y VALORÁ ESTA CLASE***



***NOS VEMOS EN LA CLASE 1***

