



Agencia de  
Aprendizaje  
a lo largo  
de la vida

# DISEÑO UX/UI

## Clase 0

Armado de equipos

# Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

## Clase 0

### Bienvenida

- ¿Qué es Codo a Codo?
  - Carreras IT
  - Aula Virtual
  - Información del curso
- 
- Actividades
  - Figjam
  - Armado de equipos

## Clase 1

### Armado de equipos

- ¿Qué es el diseño?
- Retórica de la imagen
- Diseño gráfico y Diseño UX
- Usabilidad
- Metodologías
- Diseño centrado en el usuario
- Design Thinking

# Sugerencia

## Nuestra identidad

Actualiza tu nombre en  
Google Meet por el que prefieras  
(siempre que no sea de fantasía).



# Ejercicio

## Rompamos el hielo

¿Cuánto conoces de diseño UX?  
¿Por qué elegiste realizar este curso?  
¿Buscás cambiar de carrera?



# Portfolio y Casos de estudio

# Portfolio

**¿Qué vamos a realizar durante toda la cursada?** Un caso de estudio de UX para sumar a nuestro portfolio

Clase a clase iremos sumando información para que puedan **realizar ejercicios que forman parte del proceso de diseño de interfaces en base a la experiencia de usuarios**. Dedicaremos la mitad de la cursada a la investigación de nuestro planteamiento y su definición, para luego poder crear un prototipo completamente funcional en alta fidelidad en el programa de diseño **Figma**.

La mejor parte es que no es necesario tener ningún tipo de conocimiento en el mundo del diseño gráfico, ¡así que **a no asustarse que todos pueden aprenderlo!**

# Egresados de Codo a Codo

## Darío Martín Couto

**BarGain** - Aplicación de comparación de precios de videojuegos

[Presentación](#) · [Prototipo Funcional](#)

## Alejandro Lencinas

**Giardino** - Aplicación para búsqueda de plantas y foro de consultas.

[Presentación](#) · [Prototipo Funcional](#)

## María Paula Díaz

**FINCAP** - Aplicación para gestionar dinero, inversiones y ahorro.

[Presentación](#) · [Prototipo Funcional](#)

## Eugenia Rossich

**Crosscreen** - Aplicación para búsqueda de películas y plataformas donde se ubican.

[Presentación](#) · [Prototipo Funcional](#)

## Albelyz Aranguren

**Cook** - Buscador de recetas en base a preferencias de alimentación.

[Presentación](#) · [Prototipo Funcional](#)

## Julieta Martínez Gossio

**ProjectLab** - Aplicación para organización de proyectos desde planificación hasta la gestión.

[Presentación](#) · [Prototipo Funcional](#)



# Portfolio

Los proyectos finales se realizarán de manera grupal (4 alumnos).

## ¿Por qué de manera grupal?

El diseñador UX no suele trabajar aislado del mundo. Por el contrario, debido a que el proceso de diseño es tan amplio, en un trabajo real, **se suelen dividir las tareas** entre los miembros del equipo UX. El **trabajo colaborativo** es una de las habilidades blandas prioritarias a aprender si queremos dedicarnos a ser diseñadores UX.

# Proceso de diseño

Nuestro proyecto final es un **caso de estudio de la creación de una aplicación móvil**. **Iremos armando el proyecto clase a clase**, mediante una sumatoria de los entregables que se realizarán. Se sugiere estar al día con las tareas de nuestro proyecto. El objetivo es que podamos utilizar nuestro caso de estudio como parte de nuestro portfolio personal a la hora de postularnos a un empleo.

## ¿Cómo vamos a trabajar?

Crearemos **el prototipo de una aplicación móvil** partiendo de la metodología de diseño centrada en el usuario. Para lograr esto, **validaremos el prototipo** a partir del testeo con usuarios y evaluaciones heurísticas **antes de incorporar elementos visuales** de diseño.

# Temáticas del proyecto

**Antes de elegir una temática, háganse las siguientes preguntas:**

- ¿Qué problemáticas pueden resolverse con la creación de una aplicación?
- ¿Conozco y tengo acceso a personas que necesiten esta aplicación?
- ¿La temática puede realizarse con la tecnología disponible actualmente?
- ¿Sería fácil investigar sobre la temática?

Tengan en cuenta que el diseño de una aplicación no es en base a nuestros gustos y suposiciones, sino a la validación de información investigada. Mientras más fácil nos sea acceder a ella, más fácil nos será trabajar en nuestro proyecto final.

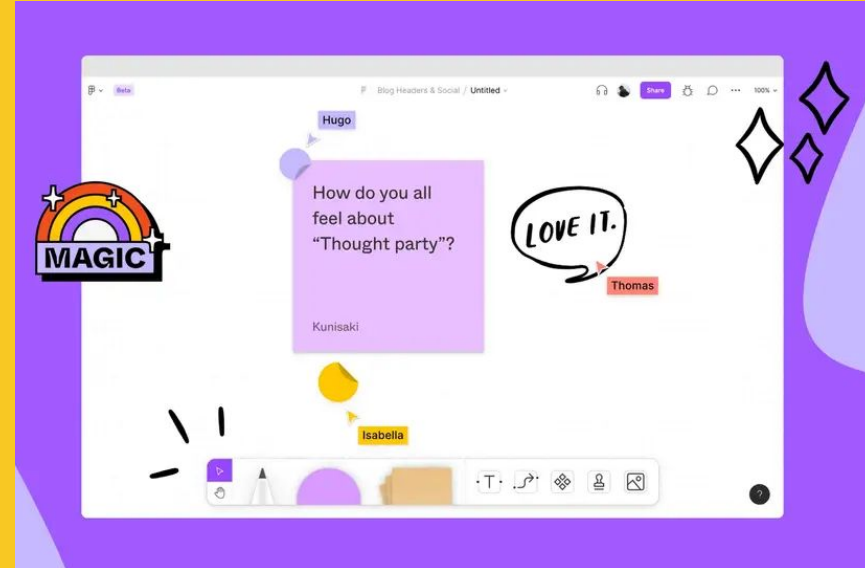
## Consejos y consideraciones

- **No procrastinen.** El proceso de diseño total no puede realizarse en dos semanas. No dejen las cosas para el último momento.
- **Dividan las tareas.** todos deben participar en el proceso de diseño del proyecto, pero es sugerible que se pacte de antemano quién va a dedicarse a cada tarea para agilizar su realización.
- **Estén abiertos a sugerencias.** Tomar sugerencias de forma positiva y estar abiertos a los cambios es una de las mejores cualidades que un diseñador UX puede tener.
- Seamos **adultos responsables** para con nuestros compañeros de equipo.
- Es posible que algunos miembros de nuestro equipo decidan no continuar con la cursada. En dicho caso, se deberá continuar con el trabajo con la cantidad de integrantes que queden.

# Armado de equipos

# Ejercicio Integrantes

Nos presentamos utilizando  
la herramienta Figjam.



## ¿Cómo elegimos a nuestro equipo UX?

Tomense el fin de semana para hablar por el **grupo de Whatsapp** y para leer lo que cada uno de ustedes escribió en el **archivo Figjam** en el que trabajamos. Es importante que comiencen a conocerse para crear un equipo sólido.

**Para elegir a los integrantes de nuestro Equipo UX, tengan en cuenta:**

- Tener gustos afines
- Que la temática del proyecto sea similar a la que quieran trabajar
- Que exista variedad de personalidades en el equipo

## Presentación del equipo

Una vez que decidan sobre qué temática trabajar y quiénes serán los integrantes de su equipo, **deberán completar un archivo excel con todos los datos necesarios** para que su docente pueda evaluar que todos pertenezcan a un grupo y que nadie trabaje sobre temas muy complicados de resolver.





# Marco de trabajo

## Scrum

Pueden organizar su trabajo utilizando las bases del *framework* (marco de trabajo) Scrum. Esto les va a permitir llevar un mejor orden y dirección del proyecto que están trabajando como equipo.

Link a video explicativo: <https://youtu.be/sLexw-z13Fo>

## Trello

Es una plataforma que sirve para organizar las tareas de forma visual, donde todos pueden ver el progreso de los integrantes del equipo.

Link a video explicativo: <https://youtu.be/3m063lyO7KU>

# Proyecto final

Para comenzar a construir nuestro **Proyecto Final**, debemos conformar un equipo de trabajo y definir la idea sobre la cual deseamos trabajar.

A tener en cuenta:

- **Completar el archivo excel** con el nombre de los integrantes (4 miembros) y todos los campos requeridos <https://forms.gle/MvTHLM4HGjKzWBxm7>
- Les recomiendo tomarse el tiempo para decidir hasta la **Clase 4 - Research y Benchmarking** (última clase de la semana del 15/08).
- **No sean muy ambiciosos:** no vamos a cambiar el mundo en una cursada. La idea es que puedan aprender el proceso de diseño UX en base a una temática que nos sea sencilla de investigar y de poner en práctica.

# No te olvides de dar tu presente

## **Recordá:**

- Revisar la Cartelera de Novedades.
- Hacer tus consultas en el Foro.

**Todo en el Aula Virtual.**

**Gracias y hasta  
la próxima clase.**