

# CURSO DE DISEÑO UX / UI: Experiencia de Usuario e Interfaces Gráficas

Duración: 25 Horas

Modalidad: eLearning

Público y requisitos: Diseñadores gráficos que quieran dar el salto al diseño de interfaz y experiencia de usuario, profesionales de marketing que quieran aprender nuevas metodologías de investigación y comunicación, informáticos, maquetadores y programadores que quieran conocer el otro lado del desarrollo de un producto digital, y emprendedores que quieran construir una prueba de concepto de su producto con un fuerte conocimiento de sus usuarios objetivos.

Objetivos:

- Adquirir los conocimientos básicos necesarios para realizar el planteamiento del diseño de un producto digital.
- Comprender los principios y las metodologías que se aplican en la construcción de una plataforma interactiva.
- Aplicar dinámicas de investigación y análisis para mejorar un producto o servicio.
- Crear prototipos interactivos que darán vida a ideas generadas.
- Construir Sistemas de Diseño basado en diseño atómico.

## TEMARIO

### UNIDAD 1 - INTRODUCCIÓN A LA IPO Y EXPERIENCIA DE USUARIO

- Introducción
- ¿Qué es la IPO?
- ¿Por qué es importante la experiencia de usuario?
- ¿Qué es el Diseño de Experiencia de Usuario?
- Historia de la Experiencia de Usuario
- Usabilidad y Experiencia de Usuario
- Lean UX y Experiencia de Usuario
- Empatía
- Resumen

## **UNIDAD 2 – DESCUBRIMIENTO E IDEACIÓN**

- Diseño Centrado en el Usuario
- Principios del Diseño Centrado en el Usuario
- Entrevistas
- Personas
- Mapa de empatía
- Card Sorting
- User Journey
- Resumen

## **UNIDAD 3 – DISEÑO DE INTERACCIÓN**

- Introducción
- Teoría del Aprendizaje
- Teoría de la Decisión Consciente
- Relación esfuerzo-beneficio
- Arquitectura de Información
- Menús y navegación
- Ley de la Gestalt
- Ley de Fitts
- Toma de decisiones
- Usabilidad
- Mapeo natural
- Wireframes
- Accesibilidad
- Resumen

## **UNIDAD 4 – SISTEMAS DE DISEÑO E INTERFAZ DE USUARIO**

- Introducción
- Estética
- Jerarquía Visual
- Affordance
- Sistema de Diseño
- ¿Cómo crear una guía de estilos?
- Diseño Atómico
- Herramientas para el Diseño Visual de una Interfaz
- Resumen

## **UNIDAD 5 - PROTOTIPADO**

- Introducción
- ¿Por qué hacer prototipos?
- ¿Cómo hacer prototipos?
- Prototipo Lo-Fi vs. Hi-Fi
- Herramientas de Prototipado
- INVISION como herramienta de Prototipado
- Resumen

**UNIDAD 6 – EVALUACIÓN Y CRO**

- Introducción
- Plan de Medición Digital
- Eficacia en interpretación de información y ejecución de tareas
- Analítica Cuantitativa y Cualitativa
- Las 10 Reglas Heurísticas de Jakob Nielsen
- El método Test de Usuario
- El método PURE de Norman Nielsen
- El método Test A/B
- ROI
- Resumen