



Responsive Web

Plan de Estudio





Descripción

Los estudiantes aprenderán habilidades y conocimientos prácticos de las técnicas y principios para la construcción de prototipos funcionales, al tiempo que obtienen una base sólida en Interfaz de usuario y Experiencia de usuario que se puede aplicar inmediatamente a sus oficios actuales o futuros.

Los estudiantes podrán identificar y aplicar los principios del diseño centrado en humanos, realizando evaluaciones de usabilidad y experiencia de productos/servicios existentes y proponiendo acciones de mejora. Estarán en la capacidad de trabajar de forma autónoma y en equipos de producción digital, identificando claramente los roles asociados al diseño de experiencias para el usuario. Aprenderán a generar tipografías e iconografías que conecten con los usuarios y mejoren la interfaz del producto digital.

En este curso los estudiantes generan modelos que faciliten la construcción de interfaces de usuario efectivas. Estas interfaces serán diseñadas a partir del uso de técnicas de wireframes y la construcción de prototipos interactivos clickeables. Además, estarán en la capacidad de definir objetivos y métricas para productos digitales y evaluarlos a través de la aplicación de pruebas con usuarios reales de forma manual o automatizada.



Objetivos de Aprendizaje

Objetivos de aprendizaje de este programa son los siguientes:

1. Realizar maquetas con HTML5 y CSS3.
2. Emplear frameworks CSS para la creación de sitios web responsive.
3. Diseñar logotipos, tipografías, paletas de colores y moodboards basados en la marca y funcionalidad del producto.
4. Crear prototipos interactivos usables, basándose en el diseño centrado en los usuarios.
5. Desarrollar interfaces de usuario web responsive a partir de los principios y buenas prácticas del diseño centrado en los usuarios.
6. Aplicar pruebas de usabilidad en productos digitales tomando en cuenta los principios de diseño centrado en los usuarios.



Estructura y Contenidos

Este programa ha sido dividido en dos secciones. La primera sección cubre los elementos fundamentales de Web que necesitas para poder desarrollar interfaces web, incluyendo una introducción a HTML, CSS, frameworks y librerías CSS. La segunda sección, se enfoca en una gama de alternativas para facilitar procesos efectivos para la creación de productos viables y clientes fieles, produciendo interacciones eficaces para el usuario final a través de la investigación, la recopilación de datos y la psicología de la interacción humano-computadora, aplicando metódica e intuitivamente el diseño centrado en humanos. A continuación te ofrecemos la estructura de nuestra certificación.

Fundamentos Web

01 - Fundamentos de HTML

Descripción:

Este módulo presenta conceptos básicos de la programación de páginas web y los navegadores. También enseña cómo utilizar HTML, el lenguaje en el que se escriben las páginas web.

Objetivos:

1. Identificar el funcionamiento del navegador como herramienta para interpretar sitios web.
2. Utilizar estructuras de etiquetas para web.
3. Usar objetos multimedia en sitios web.
4. Utilizar formatos de media para la web.
5. Aplicar metodologías para incorporar gráficas vectoriales (SVG)

02 - CSS y Diseño Web Responsive

Descripción:

Este módulo enseña a utilizar la hoja de estilos en cascada (CSS) para poder aplicar a las páginas y aplicaciones web estilo, forma, color, posición y demás elementos que conforman la estética de una página web.

Objetivos:

1. Identificar el funcionamiento del flujo de cajas en la estructura HTML.
2. Aplicar el estándar CSS.
3. Aplicar propiedades de forma a la estructura.
4. Utilizar propiedades de transformación y efectos especiales.
5. Aplicar propiedades de animación de la estructura.

03 - Frameworks y librerías CSS

Descripción:

En este módulo aprenderás a diseñar aplicaciones y páginas web responsive, con el fin de lograr que, sin importar desde qué dispositivo esté accediendo el usuario, pueda tener una buena experiencia. Aprenderás también a implementar el diseño responsive con la ayuda de los frameworks más populares del mercado: Bootstrap, Foundation y Materialize.



Objetivos:

1. Aplicar las metodologías requeridas para diseñar y construir web responsive.
2. Aplicar formatos a los elementos multimedia para web responsive.
3. Utilizar Bootstrap CSS como framework para construir web responsive.
4. Utilizar Foundation CSS como framework para construir web responsive.
5. Utilizar otros frameworks para el desarrollo de hojas de estilo.

Responsive Web

01 - Herramientas para diseño visual

Descripción:

En este módulo aprenderás como a través de diferentes herramientas, puedes sacarle mayor provecho a tus desarrollos web por medio de una excelente experiencia de usuario. Al finalizar este curso podrás crear interfaces de usuario que respondan a las necesidades de los usuarios y, para eso, deberás hacer un recorrido por el diseño visual, las tipografías, los logos y la usabilidad por medio de Wireframes.

Objetivos:

1. Evaluar la usabilidad y experiencia de usuario de una plataforma web o aplicación.
2. Diseñar logotipos usando diferentes herramientas de producción de diseño.
3. Diseñar la paleta de colores de acuerdo a la marca de la organización y propósito del producto.
4. Seleccionar tipografías, iconos y tamaños de fuente para sitios web y móviles.
5. Diseñar interfaces para productos/servicios digitales.
6. Utilizar las herramientas básicas de los software Sketch, Illustrator y Photoshop para la producción de diseño.



02 - Wireframes y prototipos

Descripción:

En este módulo aprenderás a diseñar prototipos web responsive a partir de los principios y buenas prácticas del diseño centrado en el usuario, sobre la configuración del entorno de trabajo y las plantillas y preprocesadores de estilos CSS. Además, sabrás qué es la navegabilidad y te apropiarás de conceptos como wireframes, diseño de navegación, layouts, creación dinámica de un menú y enlaces destacados.

Objetivos:

1. Crear prototipos y wireframes de baja fidelidad.
2. Adaptar los prototipos diseñados al formato responsive.
3. Emplear las principales herramientas técnicas para la creación de prototipos estáticos.

03 - Diseño de Interfaces Web Responsive

Descripción:

En este módulo aprenderás a diseñar prototipos web responsivos de baja y alta fidelidad interactivos, partiendo de la construcción del flujo del usuario y la taxonomía de la aplicación, continuando con el diseño de contenedores, la navegación y los elementos de entrada y salida de información y terminando con la adición de interactividad.

Objetivos:

1. Maquetar piezas para la implementación en web responsive.
2. Diseñar interfaces sencillas aplicando conceptos de diagramación en piezas gráficas.
3. Desarrollar interfaces web responsive a partir de los diseños generados.
4. Utilizar las herramientas básicas de los software Sketch, Illustrator y Photoshop.

04 - Pruebas de usabilidad

Descripción:

En este módulo aprenderás a aplicar pruebas de usabilidad en productos digitales tomando en cuenta los principios de diseño centrado en los usuarios. Conocerás qué es el Card Sorting y el Tree Testing, cuáles son las técnicas de evaluación heurística, las pruebas con usuarios y las pruebas automatizadas A/B.

Objetivos:

1. Evaluar de forma cualitativa interfaces y experiencia de usuario.
2. Utilizar Google Analytics para el análisis de usabilidad de un sitio web responsive.
3. Aplicar estrategias de prueba Lean UX en el proceso de creación y validación de interfaces de usuario.
4. Implementar pruebas A/B automatizadas en interfaces de usuario.



Proyectos Finales

Módulos | Fundamentos Web

Proyecto Final

01 - Fundamentos de HTML

Desarrollar una hoja de vida digital usando las etiquetas básicas de HTML

02 - CSS y Diseño Web Responsive

Desarrollar un sitio web responsivo para fotógrafos principiantes donde puedan exponer su originalidad, creatividad y técnica al tomar fotografías.

03- Frameworks y librerías CSS

Desarrollar tres blogs, usando los Frameworks vistos en el módulo, enfocados en los siguientes temas: música, gastronomía y viajes.

Módulos | Responsive Web Design

Proyecto Final

01 - Herramientas para diseño visual

Realizar un proceso de diseño centrado en el usuario para crear la interfaz de una pantalla de monitoreo y gestión de proyectos, diseñar un wireframe, en escala de grises, de la página de inicio, incluyendo los recursos gráficos seleccionados.

02 - Wireframes y prototipos

Realizar un proceso de diseño de un wireframe responsive de una pantalla de análisis de gastos dentro de una plataforma de Análisis Financiero Estratégico para empresas.

03- Diseño de Interfaces Web Responsive

Diseñar un prototipo de alta fidelidad responsivo e interactivo, a partir de un wireframe de una pantalla de Monitoreo de Actividad Física.

04 - Pruebas de usabilidad

Realizar las pruebas de usabilidad de la plataforma para buscar aplicaciones y software Softonic para identificar problemas de experiencia de usuario y proponer mejoras a la interfaz.