



# Diseño UI/UX

---

Plan de Estudio



## Descripción

El programa de Diseño UI/UX busca dar a los estudiantes una amplia gama de habilidades necesarias para participar y facilitar procesos efectivos que crean 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 el usuario.

Mediante el curso de Diseño UI/UX los estudiantes desarrollan habilidades y adquieren conocimientos prácticos en 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 profesiones.



## Objetivos de Aprendizaje

**Los objetivos de aprendizaje de este programa son los siguientes:**

1. Diseñar interfaces de usuario a partir de los principios y buenas prácticas del diseño de experiencia de usuario.
2. Proponer acciones para mejorar la interacción, usabilidad y experiencia de una aplicación móvil o sitio web.
3. Crear prototipos interactivos usables basándose en el diseño centrado en el usuario.



## Estructura y Contenidos

Esta carrera cuenta con cuatro módulos divididos en dos certificados que abordan aspectos relacionados con usabilidad, diseño centrado en el usuario, metodologías de investigación, así como herramientas de diseño gráfico y web para la elaboración de prototipos. Tú puedes estudiar los certificados en el orden que prefieras, pero te recomendamos hacerlo de esta manera.



## 01 - Fundamentos de Diseño Gráfico

---

### Descripción:

En este módulo aprenderás a crear diseños que cumplan con las necesidades y expectativas de los usuarios, para lograrlo, harás un recorrido desde lo básico del diseño hasta los detalles particulares de cada herramienta.

---

### Objetivos:

1. Aplicar conceptos de diseño y teoría del color en piezas funcionales.
2. Aplicar conceptos básicos para la creación y manejo de tipografías en productos digitales.
3. Diseñar interfaces sencillas aplicando conceptos de diagramación en piezas gráficas.

## 02 - Introducción a UI/UX

---

### Descripción:

En este módulo, aprenderás los conceptos básicos para hacer que cualquier tipo de desarrollo digital cumpla con las características apropiadas para satisfacer las necesidades de los usuarios y, además, les procure una buena experiencia, estimulando su uso futuro.

---

### Objetivos:

1. Identificar las características y beneficios que tiene un producto/servicio que genera buena usabilidad.
2. Identificar los comportamientos racionales y emocionales de los usuarios como base para el diseño de interfaces.
3. Diferenciar experiencia de usuario, diseño gráfico e interfaz de usuario, así como los roles que participan en el proceso.
4. Aplicar los principales mecanismos de interacción de los usuarios con los productos/servicios de usuario y los roles que participan dentro del proceso.
5. Rediseñar productos/servicios aplicando el conocimiento de diseño basado en la experiencia de usuario.

## 03 - Diseño Centrado en el Usuario

---

### Descripción:

En este módulo aprenderás a crear mapas de empatía, segmentar usuarios y crear perfiles, a través de entrevistas individuales, grupales y de expertos. Entenderás por qué hay algunas acciones de UX basadas en los modelos mentales de los usuarios y, para finalizar, verás algunos temas relacionados con la percepción visual y su importancia.

### 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.

## 04 - Diseño de Wireframes y Prototipos 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 terminado con la definición del esquema de colores, su adaptación responsiva y la adición de interactividad.

---

### Objetivos:

1. Identificar los distintos elementos que componen las interfaces de usuario y su función.
2. Identificar las diferencias de prototipado empleando productos existentes.
3. Crear prototipos y wireframes de baja fidelidad.
4. Adaptar los prototipos diseñados al formato responsive.
5. Emplear las principales herramientas técnicas para la creación de prototipos estáticos e interactivos.





# Proyectos Finales

## Módulos | Fundamentos Web

## Proyecto Final

### 01 - Fundamentos de Diseño Gráfico

Diseñar una interfaz básica para la comunicación de un comercio electrónico que vende productos de diseño para el hogar.

### 02 - Introducción a UI/UX

Realizar el análisis de usabilidad de una aplicación evaluando las métricas establecidas para determinar posibles mejoras.

### 03 - Diseño Centrado en el Usuario

N/A.

### 04 - Diseño de Wireframes y Prototipos Responsive

Diseñar el prototipo interactivo para la versión móvil de una página web incluyendo las siguientes características: - Encabezado fijo, menú desplegable, aparición de calendario, aparición de lista desplegable y campos de búsqueda enfocados.