

Diplomatura en Diseño UX / UI

Temario

MODULO I : Diseño UX/ UI – nivel inicial

Unidad 1

Clase 1: Introducción:

Design Thinking | Metodologías Ágiles | Desarrollo

Clase 2: Design Thinking

Modelo Mental | Metodología Clase

3: Clase3: Introducción a FIGMA –

Metodología ágil

Scrum | Manifiesto Ágil | Figma

Clase 4: Analisis de contexto y estrategia de investigación

Trabajo en equipo (Scrum) | Técnicas de Investigación | Organismos y Divulgación Científica

Unidad 2

Clase 1: Clustering – UX Research

Investigar para empatizar | Encuestas y Entrevistas | Documentación y Síntesis

Clase 2: Mapa de Afinidad

Construcción de un Mapa de Afinidad (Clase teórico-práctica)

Clase 3: Mapa de Empatía | User Persona

Construcción de un Mapa de Empatía (Clase teórico-práctica)

Clase 4: Backlog | Tareas Prioritarias

Matriz de Priorización | Correcciones | Definición de Insights

Unidad 3

Clase 1: Accesibilidad

Estándar de conformidad | Pain Point

Clase 2: Definir idear

POV | OKR | Revisión de plazos | MVP

Clase 3: Brief

Clase práctica, definición de Brief

Clase 4: Ideación

Escenarios para idear | DIDI | FODA

Unidad 4

Clase 1: Definición de Documentación – UX Writing

Clase práctica consolidan documentación técnica (Brief, FODA)

Clase 2: Interfaces

Touchpoints

Clase 3: Narrativa Visual

Storytelling | Camino del Héroe | Estrategias

Clase 4: Journey Mapping

Clase teórico-práctica: Presentación de la herramienta y práctica grupal

Clase 5: Integrador de Contenidos

Preguntas disparadoras en modalidad debate (participa toda la sala)

Módulo 2: Diseño UX/UI – Nivel Avanzado

Unidad 1:

Clase 1: UX Writing

Content First | Pirámide UX Writing | Pilares

Clase 2: Arquitectura de la Información

Taxonomía | Modelos Mentales | Navegación

Clase 3: Patrones de Diseño

Mapas de calor | Eye Tracking | Nielsen | Patrones de Navegación

Clase 4: User Flow

Clase teórico-práctica: Presentación de la herramienta y práctica grupal

Unidad 2:

Clase 1: Prototipos

Figma | Prototipo en Baja | Consideraciones

Clase 2: Prototipo en Baja

Clase práctica de Prototipado

Clase 3: Design System

Composición | Estándares | Tipografía

Clase 4: Buenas Prácticas

Introducción a HTML y CSS | Relación con Figma

Unidad 3:

Clase 1: Usabilidad | QA | Equipos interdisciplinarios

Cómo preparar la documentación para un equipo multidisciplinario

Clase 2: Servicios Tercerizados

API | Embeber servicios a un producto | Servidor | Hosting

Clase 3: Integrador de Contenidos

Preguntas disparadoras en modalidad debate (participa toda la sala)

Clase 4: Accesibilidad

Plataformas | Sintaxis Formal | Tipografía | Psicología del Color | Discapacidades

Unidad 4:

Clase 1: Prototipo en Media

Consolidación de UX Writing, Psicología y Tipografía

Clase 2: Prototipo en Media

Clase práctica de Prototipado

Clase 3: Pruebas de Usabilidad

Técnicas | Control cruzado entre equipos | Hallazgos

Unidad 5:

Clase 1: Conceptos de Programación que Debemos Saber

Biblioteca | Framework | Anidar | Elemento Padre

Clase 2: Conceptos de Diseño Gráfico que Debemos Saber

Imágen | Teoría del color | Tipografía para pantallas

Clase 3: Integrador de Contenidos

Preguntas disparadoras en modalidad debate (participa toda la sala)

Clase 4: Prototipo en Alta

Clase práctica de Prototipado

Clase 5: Prototipo en Alta

Clase práctica de Prototipado

Unidad 6:

Clase 1: Pre Presentación

Equipos | Práctica de presentación por tiempo (12 minutos)

Clase 2: Mockup

Implementación de mockups de uso libre | Presentación de Portfolio

Clase 3: Presentación Final

Cierre de la cursada con exposición grupal.



UTN.BA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Cronograma de Clases

Módulo	Unidad	Clase	Tema
1	1	1	Introducción
1	1	2	Design Thinking
1	1	3	Introducción a FIGMA –Metodología ágil
1	1	4	Análisis de contexto y estrategia de investigación
1	2	1	Clustering – UX Research
1	2	2	Mapa de Afinidad
1	2	3	Mapa de Empatía User Persona
1	2	4	Backlog Tareas Prioritarias
1	3	1	Accesibilidad
1	3	2	Definir idear
1	3	3	Brief
1	3	4	Ideación
1	4	1	Definición de Documentación – UX Writing
1	4	2	Interfaces
1	4	3	Narrativa Visual
1	4	4	Journey Mapping
1	4	5	Integrador de Contenidos
2	1	1	UX Writing
2	1	2	Arquitectura de la Información
2	1	3	Patrones de Diseño
2	1	4	User Flow
2	2	1	Prototipos
2	2	2	Prototipos en baja
2	2	3	Design System
2	2	4	Buenas Prácticas
2	3	1	Usabilidad QA Equipos interdisciplinarios
2	3	2	Servicios Tercerizados
2	3	3	Integrador de Contenidos
2	3	4	Accesibilidad
2	4	1	Prototipo en Media
2	4	2	Prototipo en Media
2	4	3	Pruebas de Usabilidad
2	5	1	Conceptos de Programación que Debemos Saber
2	5	2	Conceptos de Diseño Gráfico que Debemos Saber
2	5	3	Integrador de Contenidos
2	5	4	Prototipo en Alta
2	5	5	Prototipo en Alta
2	6	1	Pre Presentación Mockup
2	6	2	Mockup
2	6	3	Presentación Final