

# User Interface y User Experience (UI / UX)

Código: UX-UI-001

**Propuesta de Valor:** DESARROLLO - PROGRAMACIÓN - METODOLOGÍAS

**Duración:** 24 Horas



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.

## AUDIENCIA

- Este curso está dirigido a: Diseñadores web-gráficos, webmasters, programadores web que quieran ampliar conocimientos de diseño web y profesionales interesados en el análisis de la usabilidad.

## PRE REQUISITOS

- Tener conocimientos sobre programación y diseño web.

## OBJETIVOS

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

## CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificación emitida por COGNOS.



## CONTENIDO

### 1. FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRAFICO

- 1.1. APLICAR CONCEPTOS DE DISEÑO Y TEORÍA DEL COLOR EN PIEZAS FUNCIONALES
- 1.2. APLICAR CONCEPTOS DE DISEÑO Y TEORÍA DEL COLOR EN PIEZAS FUNCIONALES
- 1.3. DISEÑAR INTERFACES SENCILLAS APLICANDO CONCEPTOS DE DIAGRAMACIÓN EN PIEZAS GRÁFICAS.

### 2. INTRODUCCIÓN A UI/UX

- 2.1. IDENTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS QUE TIENE UN PRODUCTO/ SERVICIO QUE GENERA BUENA USABILIDAD.
- 2.2. IDENTIFICAR LOS COMPORTAMIENTOS RACIONALES Y EMOCIONALES DE LOS USUARIOS COMO BASE PARA EL DISEÑO DE INTERFACES.
- 2.3. DIFERENCIAR EXPERIENCIA DE USUARIO, DISEÑO GRÁFICO E INTERFAZ DE USUARIO, ASÍ COMO LOS ROLES QUE PARTICIPAN EN EL PROCESO.
- 2.4. APLICAR LOS PRINCIPALES MECANISMOS DE INTERACCIÓN DE LOS USUARIOS CON LOS PRODUCTOS/SERVICIOS DE USUARIO Y LOS ROLES QUE PARTICIPAN DENTRO DEL PROCESO.
- 2.5. REDISEÑAR PRODUCTOS/SERVICIOS APLICANDO EL CONOCIMIENTO DE DISEÑO BASADO EN LA EXPERIENCIA DE USUARIO.

### 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

- 3.1. IDENTIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DEL FLUJO DE CAJAS EN LA ESTRUCTURA HTML.
- 3.2. APLICAR EL ESTÁNDAR CSS.
- 3.3. APLICAR PROPIEDADES DE FORMA A LA ESTRUCTURA.
- 3.4. UTILIZAR PROPIEDADES DE TRANSFORMACIÓN Y EFECTOS ESPECIALES.
- 3.5. APLICAR PROPIEDADES DE ANIMACIÓN DE LA ESTRUCTURA.

### 4. DISEÑO DE WIREFRAMES Y PROTOTIPOS RESPONSIVE

- 4.1. IDENTIFICAR LOS DISTINTOS ELEMENTOS QUE COMPONEN LAS INTERFACES DE USUARIO Y SU FUNCIÓN.
- 4.2. IDENTIFICAR LAS DIFERENCIAS DE PROTOTIPADO EMPLEANDO PRODUCTOS EXISTENTES.
- 4.3. CREAR PROTOTIPOS Y WIREFRAMES DE BAJA FIDELIDAD.
- 4.4. ADAPTAR LOS PROTOTIPOS DISEÑADOS AL FORMATO RESPONSIVE.
- 4.5. EMPLEAR LAS PRINCIPALES HERRAMIENTAS TÉCNICAS PARA LA CREACIÓN DE PROTOTIPOS ESTÁTICOS E INTERACTIVOS



## BENEFICIOS

- El participante finalizará el curso con conocimientos suficientes para diseñar aplicaciones que mejoren el proceso de interacción, la funcionalidad y la usabilidad de una aplicación o sitio web.