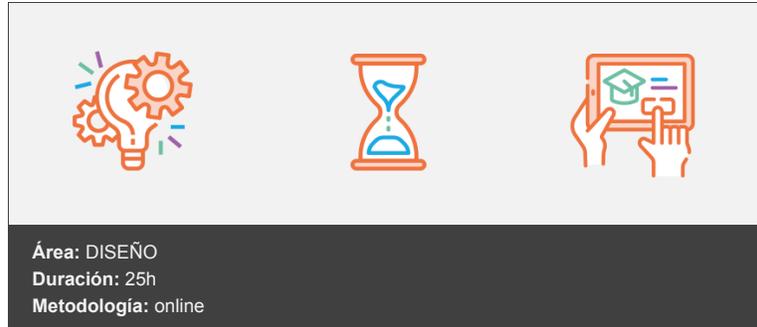


criteria

Diseño UX/UI. Diseño de experiencia de usuario e interfaces gráficas.



Objetivos

- Adquirir los conocimientos 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

Contenidos y estructura del curso

Introducción a la IPO y la 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

¿Qué es Lean UX y por qué es tan importante?

Pilares del Lean UX

Empatía

Resumen

Descubrimiento e Ideación

Diseño Centrado en el Usuario

Principios del Diseño Centrado en el Usuario

Empatizar

Definir

Idear

Entrevistas

Personas

Mapa de empatía

Card Sorting

User Journey

Resumen

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

Diseño de Interfaz de Usuario

Introducción
Estética
Jerarquía Visual
Affordance
Sistema de Diseño
¿Cómo crear una guía de estilos?
Marca
Tipografía
Paleta de colores
Medidas y márgenes
Iconos
Sistema de Grid
Componentes
Diseño Atómico
Átomos
Moléculas
Organismos
Plantillas
Páginas
Herramientas para el Diseño Visual de una Interfaz
Resumen

Prototipado

Introducción
¿Qué es el prototipado?
¿Por qué hacer prototipos?
¿Cómo hacer prototipos?
Prototipo Lo-Fi vs. Hi-Fi
Prototipo Lo-Fi
Prototipo Hi-Fi
Herramientas de Prototipado
Figma como herramienta de prototipado
Primeros pasos en Figma
Resumen

Evaluación y CRO

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

Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, videos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

