

Categorías: Comercio y marketing

### OBJETIVOS

" Entender los conceptos de experiencia de usuario (UX) e interfaz de usuario (UI) y cuál es el objetivo de cada una. Conocer el origen de esta disciplina, tan extendida en la actualidad. Descubrir qué son las GUI y saber cómo están presentes en el día a día de los usuarios. Comprender cómo funciona el proceso de creación de un producto digital y cómo se hace uso del UX y UI durante el mismo. Aprender en profundidad cuál es el proceso de diseño de interfaces de un producto digital, partiendo de la primera parte de análisis UX. Descubrir cuáles son los elementos que componen la experiencia de usuario y cómo tenerlos en cuenta. Comprender qué son los sitemaps y los wireframes, y por qué es imprescindible llevarlos a cabo antes de empezar el diseño de una interfaz. Conocer los fundamentos del diseño en general para poder entender mejor el diseño de interfaces. Descubrir todos los elementos básicos del diseño y cómo estos se aplican al diseño de interfaces. Aprender las reglas básicas en el diseño de interfaces y cuáles las mejores prácticas para aplicarlas. Entender cómo la psicología afecta a todas las decisiones tomadas en diseño de interfaces. Identificar cuáles son patrones de diseño que el usuario ya reconoce y entiende. Aprender las mejores prácticas para el diseño de cada uno de los componentes de una interfaz. Conocer herramientas y recursos útiles en el diseño de interfaces, para que esta labor sea lo más cómoda y sencilla posible. "

### CONTENIDOS

1. UNIDAD 1. UX Y UI. DEFINIENDO CONCEPTOS 1.1. ¿QUÉ ES UX Y UI? 1.2. DIFERENCIAS ENTRE UX Y UI 1.3. ORIGEN Y EVOLUCIÓN 1.4. EL ORIGEN: LAS GUI 1.4.1. ¿Qué es GUI? 1.4.2. ¿Cómo funcionan las GUI? 1.4.3. Componentes de las GUI 1.4.4. Requisitos de las GUI 1.4.5. Ventajas y desventajas de las GUI 1.5. PROCESO DE CREACIÓN DE UN PRODUCTO DIGITAL UNIDAD 2: UX EN EL PROCESO DE CREACIÓN DE UN PRODUCTO DIGITAL 2.1. EL PROCESO DE DISEÑO UX/UI 2.2. BENCHMARK 2.2.1. ¿Por qué benchmarking? 2.2.2. Hacer benchmarking 2.2.3. Aspectos dentro del análisis 2.3. EL USUARIO 2.3.1. ¿Qué es el buyer persona? 2.3.2. Buyer persona y target o público objetivo 2.3.3. Tipos de buyer persona 2.3.4. Beneficios de la definición de un buyer persona 2.3.5. Crear un buyer persona 2.4. USABILIDAD 2.4.1. ¿Qué es la usabilidad? 2.4.2. Beneficios y ventajas 2.4.3. Relevancia de la usabilidad 2.4.4. Productos sin usabilidad 2.4.5. Usabilidad web 2.5. ACCESIBILIDAD 2.5.1. ¿Qué es accesibilidad? 2.5.2. Elementos de la accesibilidad TIC 2.5.3. Accesibilidad web 2.5.4. Por qué accesibilidad web 2.6. SITEMAP 2.6.1. ¿Qué es un sitemap o árbol de contenido? 2.6.2. Objetivos 2.6.3. Elementos del sitemap 2.7. WIREFRAMING 2.7.1. ¿Qué son los wireframes? 2.7.2. Tipos de wireframes 2.7.3. Objetivos de los wireframes UNIDAD 3: DISEÑO DE UI EN EL PROCESO DE CREACIÓN DE UN PRODUCTO DIGITAL 3.1. FUNDAMENTOS DE DISEÑO 3.1.1. ¿Qué es el diseño? 3.1.2. Ramas del diseño 3.1.3. Elementos del diseño 3.1.4. Principios básicos del diseño 3.2. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI 3.2.1. Consistencia 3.2.2. Estructura y componentes 3.2.3. Interacción 3.2.4. Wireframes, mockups y prototipos 3.3. LEYES DE LA GESTALT 3.3.1. Figura y fondo 3.3.2. Semejanza 3.3.3. Proximidad y lugar común 3.3.4. Ley de la pregnancia 3.3.5. Ley de la experiencia 3.4. EL COLOR 3.4.1. El círculo cromático, MODOS DE COLOR 3.4.2. Paletas de color 3.4.3. Variaciones de color 3.5. LA TIPOGRAFÍA 3.5.1. Tipografía, familias y fuentes 3.5.2. Elementos de la tipografía 3.5.3. Tipos de fuente 3.5.4. Propiedades de las fuentes 3.5.5.

so de la tipografía UNIDAD 4. PATRONES DE DISEÑO DE INTERFACES Y HERRAMIENTAS  
TILES 4.1. PATRONES DE DISEÑO 4.1.1. Botones 4.1.2. Patrones de navegación 4.1.3.  
patrones de layout 4.1.4. Formularios 4.1.5. Patrones de organización del contenido 4.1.6.  
Patrones para mostrar y ocultar información 4.1.7. Patrones de feedback 4.2. DISEÑO UX/UI  
Y BUENAS PRÁCTICAS 4.2.1. Sistema de diseño 4.3. HERRAMIENTAS PARA DISEÑO UX/UI  
4.3.1. Herramientas para crear sitemaps y diagramas de flujo del usuario 4.3.2.  
Herramientas para crear wireframes 4.3.3. Herramientas de diseño UI 4.3.4. Herramientas  
de prototipado 4.3.5. Recursos