

CURSO	:	DISEÑO UX/UI
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Conocimiento básico sobre conceptos de diseño gráfico.

SUMILLA

El curso de Diseño UX/UI forma parte de la formación especializada en diseño digital y su enseñanza es teórico-práctica. Está orientado al entendimiento del usuario, la estructuración de información y la construcción de interfaces funcionales aplicables a productos digitales web y mobile. Durante su desarrollo, el estudiante aprenderá a investigar, analizar comportamientos, diseñar flujos, crear wireframes y prototipos, así como a aplicar principios visuales propios del diseño de interfaces. A través de cada tema, el curso refuerza la capacidad de transformar problemas en soluciones digitales, guiando al estudiante en el uso profesional de Figma y metodologías UX/UI empleadas en la industria. Al finalizar, el estudiante logrará presentar un proyecto integral aplicable a su portafolio.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapisero. De ser posible traer laptop

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.google.com/>
- Software: Cuenta activa en Google. Cuenta activa en Miro. FIGMA. Optimal Workshop (plataforma online). Hotjar (plataforma online).
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapisero

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO UX/UI <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia entre UX y UI • Rol del diseñador • Etapas del proceso UX • Proceso de diseño Design thinking
	ACTIVIDAD: Mapa conceptual del proceso UX.
	TAREA: Elaborar un resumen visual del proceso UX con ejemplos de apps conocidas.
2	INVESTIGACIÓN DEL USUARIO <ul style="list-style-type: none"> • User research • Herramientas • Identificación de problemas
	ACTIVIDAD: Crear un arquetipo, investigar problemas reales que suceden en tu contexto y documentarlos.
	TAREA: Investigación rápida: identificar 3 problemas reales de usuarios y documentarlos.
3	DEFINICIÓN DEL USUARIO <ul style="list-style-type: none"> • User Persona • Journey Map • Objetivos del usuario

	<p>ACTIVIDAD: Persona y Journey Map.</p> <p>TAREA: Crear una persona y describir su flujo de comportamiento.</p>
4	<p>ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación heurística • Card sorting • Mapa de sitio <p>ACTIVIDAD: Mapa de sitio - Análisis UX – Investigación y Arquitectura</p> <p>TAREA: Rediseñar el mapa de sitio encontrado, mejorando su estructura.</p>
5	<p>FLUJOS DE USUARIO I</p> <ul style="list-style-type: none"> • User flows • Rutas alternativas. • Patrones <p>ACTIVIDAD: Flujo principal</p> <p>TAREA: Elaborar 2 flujos alternativos del usuario.</p>
6	<p>FLUJOS DE USUARIO II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iteración <p>ACTIVIDAD: Versión final del user flow</p> <p>TAREA: Validar flujos con 5 usuarios y documentar feedback.</p>
7	<p>WIREFRAMES I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Low fidelity • Estructura <p>ACTIVIDAD: Wireframes a mano</p> <p>TAREA: Crear un set de wireframes a mano para 5 pantallas.</p>
8	<p>WIREFRAMES II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de wireframe a digital en Figma <p>ACTIVIDAD: Diseño de Wireframes digitales en figma.</p> <p>TAREA: Digitalizar wireframes y estructurar componentes principales.</p>
TRABAJO	Wireframes digitales en Figma
9	<p>PRINCIPIOS DE DISEÑO UI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color • Tipografía • Jerarquía <p>ACTIVIDAD: Ejercicios UI</p> <p>TAREA: Proponer una paleta de color y jerarquía tipográfica.</p>

10	<p>COMPONENTES UI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto Layout • Sistema de componentes <p>ACTIVIDAD: Kit básico UI</p> <p>TAREA: Construir 6 componentes UI en Figma.</p>
11	<p>DISEÑO DE INTERFACES I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Layouts • Jerarquía <p>ACTIVIDAD: Primera pantalla</p> <p>TAREA: Diseñar la pantalla principal del proyecto</p>
12	<p>DISEÑO DE INTERFACES II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantallas completas <p>ACTIVIDAD: Variación UI</p> <p>TAREA: Diseñar la pantalla principal del proyecto.</p>
TRABAJO	<p>Diseño UI – 10 a 20 pantallas</p>
13	<p>PROTOTIPADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interacciones • Lineamientos de Diseño • Transiciones • Animaciones <p>ACTIVIDAD: Prototipo navegable.</p> <p>TAREA: Documentar interacciones del prototipo.</p>
14	<p>TESTING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de usabilidad y accesibilidad • Fundamentos y Principios de Ética en UX • Éticos en el Diseño • Prácticas Éticas y Patrones en UX <p>ACTIVIDAD: Mini test 5 usuarios</p> <p>TAREA: Ejecutar un test con un usuario y reportar hallazgos.</p>
15	<p>PREPARACIÓN PROYECTO FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avances de evaluaciòn final • Evaluaciòn Final <p>ACTIVIDAD: Sustentaciòn del proyecto final con mejoras o video Ensayo de presentaciòn</p> <p>TAREA: Preparar el pitch final (diapositivas + narrativa)</p>

TRABAJO	ANÁLISIS 4: Ensayo de presentación
16	EXAMEN FINAL Proyecto Final UX/UI Subir el proyecto final con mejoras post examen. Examen práctico

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arte y diseño@ipad.edu.pe

ipad.pe

AL/12.25