

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 lapicero. 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 lapicero

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

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

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

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

AL/12.25

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe