

CURSO	:	UX/UI PRO con Figma
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Manejo básico de herramientas digitales y navegación web. Conocimiento básico de Figma o software similar de diseño.

SUMILLA

El curso de UX/UI Pro con Figma forma parte del componente de especialización en diseño de producto digital, con un enfoque teórico-práctico orientado al desarrollo de flujos completos, sistemas visuales consistentes y prototipos funcionales. El estudiante profundiza en Auto Layout, componentes, variantes, arquitectura de producto, responsive design y validación con usuarios.

Durante el curso, se promueve una mentalidad de resolución de problemas reales, integrando consistencia visual, estructura escalable y documentación funcional. El estudiante desarrolla un MVP digital con criterios de usabilidad, sistema y producto, fortaleciendo competencias clave para desempeñarse como UI/UX Designer en entornos profesionales.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno o libreta de apuntes

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono
- Audífonos con micrófono
- Buena conexión a internet
- Espacio libre de distracciones y ruidos
- Acceso a Figma.
- Mouse, de preferencia
- Cuaderno o libreta de anotaciones
- Cuenta de almacenamiento en nube o carpeta organizada para respaldos
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

SES	CONTENIDO
1	DESIGN SYSTEMS: ARQUITECTURA Y FUNDAMENTOS <ul style="list-style-type: none"> • Qué es un sistema de diseño • Orden, reutilización y consistencia • Base arquitectónica del sistema
	ACTIVIDAD: Analizar y organizar la estructura base de un sistema visual.
	TAREA: Definir los elementos primarios del sistema del proyecto.
2	VARIABLES Y TOKENS EN FIGMA <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a variables • Tokens como base de escalabilidad • Aplicaciones en color, espacios y estilos.
	ACTIVIDAD: Crear variables y estilos base para el proyecto.
	TAREA: Aplicar variables en componentes iniciales.
3	COMPONENTES AVANZADOS <ul style="list-style-type: none"> • Variantes • Propiedades • Escenarios de uso
	ACTIVIDAD: Construir componentes reutilizables con distintos estados.

TRABAJO	ANÁLISIS 1: Desarrollar una librería inicial de componentes avanzados con variantes.
4	ARQUITECTURA DE PRODUCTO Y USER FLOWS <ul style="list-style-type: none"> • Flujos principales y secundarios • Relación entre objetivos del usuario y recorrido • Organización del producto digital
	ACTIVIDAD: Diseñar el user flow del proyecto.
	TAREA: Completar la arquitectura del flujo principal.
5	PATRONES UI AVANZADOS: ESTADOS Y FORMULARIOS <ul style="list-style-type: none"> • Formularios • Estados vacíos, error y confirmación • Consistencia entre pantallas
	ACTIVIDAD: Diseñar estados de interfaz para un flujo funcional.
	TAREA: Aplicar estados al proyecto.
6	ICONOGRAFÍA Y RECURSOS <ul style="list-style-type: none"> • Uso básico de íconos • Recursos gráficos en Figma • Consistencia visual
	ACTIVIDAD: Integrar íconos y recursos gráficos a un wireframe.
TRABAJO	ANÁLISIS 2: Presentar pantallas responsivas con estructura coherente y uso correcto de grids
7	FIGMA MAKE: AUTOMATIZACIÓN APLICADA AL DISEÑO DE PRODUCTO <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a automatización • Aceleración del flujo de diseño • Aplicación al producto digital
	ACTIVIDAD: Explorar usos prácticos de automatización en diseño.
	TAREA: Identificar una mejora operativa para el proyecto.
8	PROTOTIPADO: SMART ANIMATE Y LÓGICA CONDICIONAL <ul style="list-style-type: none"> • Smart Animate. • Interacciones más fluidas. • Lógica de estados y comportamiento
	ACTIVIDAD: Crear un prototipo avanzado con transiciones y condiciones.
	TAREA: Refinar interacciones del flujo principal.
9	MICROINTERACCIONES Y ACCESIBILIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Detalles interactivos • Señales visuales y feedback • Bases de accesibilidad
	ACTIVIDAD: Integrar microinteracciones y criterios de accesibilidad.
TRABAJO	ANÁLISIS 3: Entregar avance funcional del prototipo con interacciones y mejoras de accesibilidad.

10	UX RESEARCH APLICADO: VALIDACIÓN CON USUARIOS <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas básicas de validación • Observación y hallazgos • Toma de decisiones basada en evidencia
	ACTIVIDAD: Aplicar validación simple al flujo diseñado
11	TESTING, HALLAZGOS E ITERACIÓN UX <ul style="list-style-type: none"> • Lectura de hallazgos • Problemas de usabilidad • Iteración guiada
	ACTIVIDAD: Revisar y ajustar el flujo según resultados.
	TAREA: Actualizar pantallas y componentes del MVP.
12	OPTIMIZACIÓN DEL FLUJO <ul style="list-style-type: none"> • Refinamiento del recorrido • Coherencia funcional y visual • Preparación del proyecto como entregable profesional
	ACTIVIDAD: Optimizar estructura, navegación y consistencia del producto.
TRABAJO	ANÁLISIS 4: Presentar el flujo principal optimizado con documentación breve.
13	DOCUMENTACIÓN FUNCIONAL DEL WORKFLOW PARA DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Cómo documentar decisiones. • Preparación de archivos para desarrollo. • Claridad funcional del sistema
	ACTIVIDAD: Redactar especificaciones funcionales del flujo principal.
14	CLAUDE COMO APOYO DEV: PRUEBA, INTERPRETACIÓN Y CONEXIÓN CON FIGMA <ul style="list-style-type: none"> • Claude como apoyo en lectura de interfaces • Interpretación de componentes y estructura • Vinculación con lógica de desarrollo
	ACTIVIDAD: Probar documentación y lectura de pantallas con apoyo de IA.
15	REVISIÓN FINAL Y AJUSTES DEL PROYECTO <ul style="list-style-type: none"> • Revisión integral del MVP • Correcciones finales. • Preparación para sustentación
	ACTIVIDAD: Revisar el proyecto según criterios de producto y presentación.
TRABAJO	ANÁLISIS 4: Preparar versión final del MVP
16	EXAMEN FINAL: MVP DIGITAL CON SISTEMA UI Y FLUJO COMPLETO Elaborar y sustentar un MVP digital de 8 a 15 pantallas, incluyendo brief de producto, benchmark, user flow, wireframes, sistema UI básico y prototipo funcional. El estudiante deberá justificar decisiones de arquitectura, usabilidad y consistencia visual.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe