



Diplomatura Universitaria en **UX** Plan de Estudios

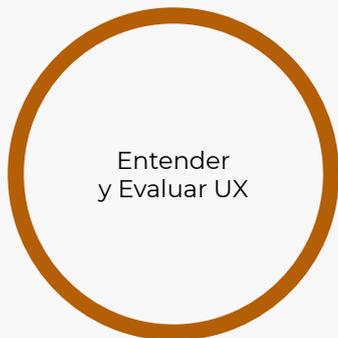


udgba

 **CID** centro integral
de diseño

UFLO
UNIVERSIDAD

Módulo 1



Módulo 2



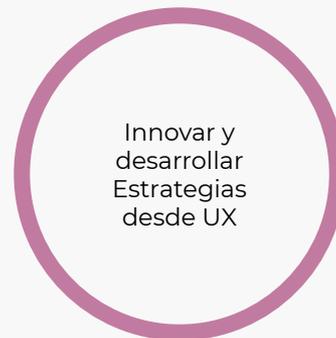
Módulo 3



Módulo 4



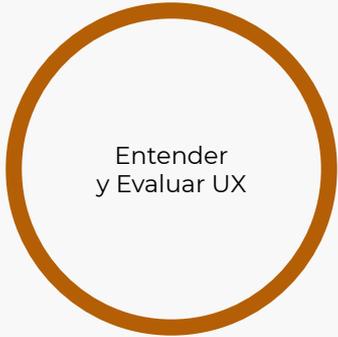
Módulo 5



Trabajo Integrador

Trabajar colaborativamente.
investigar, idear y crear
un producto desde cero

Módulo 1



1. Definición de experiencia de usuario y breve historia de la Interacción
2. Principios teóricos Fundamentales del Diseño de Interacción / Leyes de UX
3. Introducción a la Accesibilidad
4. Análisis heurístico de usabilidad sobre aplicaciones, sitios o productos
5. Test de usabilidad / Guión, muestreo y reclutamiento de usuarios para pruebas
6. Test de usabilidad / Hacemos pruebas y evaluamos resultados
7. Principios de Arquitectura de Información
8. Aplicamos dos técnicas de Arquitectura de Información: Card Sorting y Tree Testing

Módulo 2



1. Planificación, Análisis Competitivo y Benchmarking
2. Mapa de actores / Suposiciones e hipótesis
3. Investigación Generativa: Observación, Entrevistas, escucha activa y estudios de diario.
4. Diseño ético y UX Research: el aporte de la Antropología al diseño de productos, servicios, e innovación
5. User Persona y Mapas de Empatía,
6. Mapa de Experiencia, Journey Map
7. Analítica y métricas aplicadas a UX
8. Investigación evaluativa: Pruebas A/B o multivariantes + Test de Usabilidad no moderados

Módulo 3



1. Identificación de los problemas POV y HMW (punto de vista y cómo podríamos)
2. Suposiciones e hipótesis
3. Técnicas de ideación: Restricciones, analogías, crazy eight
4. Sketching y Storyboarding
5. Wireframes y Prototipos de baja fidelidad
6. Prototipo en resolución media con herramientas de prototipado interactivo
7. Aplicamos heurísticas y test de usabilidad remoto
8. Iteramos nuestros prototipos en base a los resultados

Módulo 4



Diseñar Interfaces
de alta calidad

1. Arquitectura de Información aplicada: Mapas y Flujos de Usuario
2. Conceptos básicos de HTML y CSS / código accesible
3. Grillas y diseño responsive
4. Guías para interfaces en aplicaciones móviles nativas
5. UI Patterns / Design Systems
6. Tipografía en Pantalla
7. Microinteracciones, respuestas hápticas, sonoras, gestos y animaciones
8. Ejercicios de prototipado en alta resolución

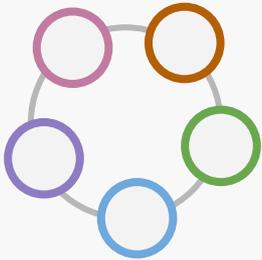
Módulo 5



Innovar y
desarrollar
Estrategias
desde UX

1. Historia de los procesos: del Taylorismo, Fordismo y Toyotismo al Manifiesto Ágil
2. Scrum / Kanban y cómo aplicar UX en entornos de desarrollo ágil.
3. Design Thinking. Innovación incremental vs. radical
4. Lean UX: suposiciones, hipótesis y el concepto de Producto Mínimo Viable
5. Design Sprints, diferentes versiones y técnicas
6. Aplicamos metodologías al proceso de “Discovery” de productos
7. Utilizamos el modelo de Kano para priorizar funcionalidades
8. Planificamos un Sprint de desarrollo ágil en Scrum

Trabajo Integrador



Entre los módulos 2, 3 y 4 seguiremos un proceso completo de creación de un producto/servicio interactivo desde cero, combinando herramientas de **Design Thinking**, **Design Sprint** y **Lean UX** : Investigar un tema, analizar sus múltiples aspectos, definir un problema concreto, idear soluciones de modo divergente y decidir sobre cuál trabajar para prototipar, testear, aprender, iterar hasta llegar a un prototipo realista o de alta fidelidad



100% Remoto: Zoom + Mural

Martes y Jueves de 18:30 a 21:00 hs

5 módulos / 8 encuentros por **Módulo**

Los módulos se repetirán y pueden cursarse
en **cualquier orden** y en **cualquier momento**

Comienza el 06/04/2021 / Finaliza el 30/09/2021

Docente



Eduardo Lovera
Docente y
Coordinador
Emprendedor y
Consultor UX



Juan Marcos Ortiz
UX Research Senior
en iúnigo



Samanta Fink
Design
Researcher en
Garaje de Ideas,
Madrid



Yamila Manzur
Senior UX
Researcher en
Veritran



Nicolás Prieto
Human Interface
Designer.
Previamente en
Sketch



Lucía Domenech
Diseñadora
especializada en
Tipografía y
Docente en FAD
UNCuyo

Docentes Invitados



Queremos que esta formación **impacte en tu vida**, que te permita **cambiar el chip**, que te ayude a pensar con más profundidad en los problemas complejos relacionados con la interacción; que te permita **conseguir un mejor trabajo**, mejorar en el que estás o ayudar a otras personas, a tu equipo o a tu organización a tomar **mejores decisiones** en relación a los **productos y servicios interactivos**.

udgba



UFLO
UNIVERSIDAD